

# Cinema Fotografia Televisione

prof. Luca Bandirali

*A.A. 2013-2014*

*Scienze della  
Comunicazione  
Università del Salento –  
Lecce*

## Argomenti

-Lezioni 1 e 2: **Teoria generale dell'arte**

Maurizio Ferraris, *La fidanzata automatica*, Bompiani, Milano 2007

Tiziana Andina, *Filosofia dell'arte*, Carocci, Roma 2012

-Lezioni 3 e 4: **Teoria della narrativa**

Luca Bandirali Enrico Terrone, *Il sistema sceneggiatura*, Lindau, Torino 2009. (Pp. 11-138 e p 159-184)

-Lezioni 5 e 6: **Teorie ontologiche**

Enrico Terrone, *Filosofia del film*, Carocci, Roma, 2014 (pp. 11-106)

-Lezioni 7 e 8: **Serialità**

Luca Bandirali-Enrico Terrone, *Filosofie delle serie tv*, Mimesis, Torino 2013 (pp. 9-63)

Da molti secoli si dibatte su cosa sia l'opera d'arte; l'opera è ritenuta determinata da proprietà essenziali (è un oggetto trasformato in cosa), ma con queste proprietà (come la narrativa) poste come condizioni necessarie ma non sufficienti all'individuazione dell'opera d'arte; essa è altresì definita da un *atteggiamento* (un modo di vedere, atteggiamento artistico) di una *comunità* che partecipa a delle pratiche andare al cinema andare a teatro eccetera è down intenzionalità *intenzionalità* artistica di una serie di artefici, gli *artisti*.

Arte/Artisti/Opere

- un'opera d'arte è tale solo se è il prodotto di un artista? O un artista è tale solo se produce opere d'arte?
- È utile un concetto di arte a cui subordinare sia quello di Opera che quello di artista?

**OGGETTI** - Enti rappresentabili, ma privi di rappresentazione.

Si dividono in:

- *Fisici*: esistono nello spazio e nel tempo indipendentemente dai soggetti (ad es. le opere sono o. fisici in quanto occupano un posto nello spazio e nel tempo e vengono percepite dai sensi)
- *Ideali*: esistono fuori dello spazio e del tempo, indipendentemente dai soggetti
- *Sociali*: esistono nel tempo e occupano piccole porzioni di spazio (ad es. le opere sono o. sociali perché esistono solo in quanto noi pensiamo che esistano)

**OPERA (ontologia dell'opera)**

*Tesi e Proprietà essenziali* dell'Opera come oggetto fisico (Ferraris)

1. L'arte è la classe delle opere (A) condizione necessaria ma non sufficiente - *ARTWORLD*; B) non è vero che qualunque cosa può essere opera d'arte - *ARTWORK*; C) Le opere sono cose che fingono di essere persone - *ARTWORD*)
2. LE OPERE SONO OGGETTI FISICI: A) occupano un posto nello spazio e nel tempo; B) sono percepite attraverso i sensi; C) rientrano nelle cose (definizione di COSA: 1. Deve avere una taglia media; 2. Deve essere in un ambiente in cui è osservabile a occhio nudo e manipolabile; 3. È un arredo della nostra vita quotidiana; 4. È difficile parlarne al singolare)
3. LE OPERE SONO OGGETTI SOCIALI
4. LE OPERE PRODUCONO (ACCIDENTALMENTE) CONOSCENZA
5. LE OPERE PROVOCANO (NECESSARIAMENTE) SENTIMENTI
6. Le opere sono cose che fingono di essere persone.

L'OPERA D'ARTE È UN OGGETTO CHE DIVENTA UNA COSA

La parola "cosa" deriva dal latino *causa*, per contrazione. La causa è ciò di cui ci si occupa ciò per cui si combatte ciò che riteniamo importante.

Bodei: *Pragma*, *sache* e *res* rinviano tutti all'essenza di ciò di cui si parla o di ciò che si pensa e si sente in quanto ci interessa.

In particolare *RES*: ciò di cui si discute perché ci coinvolge.

Sono Cose perché su di esse ragioniamo.

COSA è un **nodo di relazioni** in cui mi sento e mi so implicato; su cui non ho un esclusivo controllo (non decido io da solo come “funziona” la cosa).

L'**Oggetto** è inerte. La **Cosa** si svela progressivamente in un percorso con proprie regole la cosa stessa rivela la sua essenza a chiunque sia disposto a seguire i passaggi imposti dal **metodo**.

**META ODOS** cammino obbligato attraverso il quale si perviene ai risultati.

Per fruire dell'opera non puoi fare quello che vuoi, devi seguire un metodo; tale metodo che suggerito ho proposto dall'opera medesima.

Nucleo minimo dell'esperienza estetica: c'è un oggetto e io mi rivolgo adesso con attenzione.

L'esperienza estetica è un raddoppiamento dell'esperienza.

Opera d'arte come **idealità**: l'opera è già compiuta nella mente dell'artista (Croce, Collingwood), la sua realizzazione materiale è un fattore esterno che serve solo a “comunicare” l'opera.

Ma **a quali condizioni** una cosa diventa un'opera d'arte?

Heidegger e le scarpe di Van Gogh: per rispondere alla domanda dobbiamo invertire i termini, ossia dobbiamo capire non tanto in che modo la cosa diventa opera, ma **in che modo l'opera ci spiega**, ci rivela, **la verità della cosa** (rappresentata).

Che cosa le opere d'arte non sono: un genere naturale (mammiferi, pesci), una classe di oggetti facilmente riconoscibili (le pentole).

In generale, viene da dire che **le opere sono cose che impongono un atteggiamento “artistico”**: un gruppo di persone che si recano a una mostra al cinema, a un concerto, sanno cosa fare. (Carroll le chiama “occasione per esperienze di percezione concentrata”), così come sanno cosa fare alle poste, a un castello autostradale, sull'ascensore.

In questo senso **Velotti dice che le proprietà artistiche** di una cosa non sono né percettive né fisiche, ma **relazionali**.

**Velotti**: qualcosa di dotato di un particolare valore culturale o simbolico, o di una peculiare concentrazione di senso, o di una messa in questione di tale senso o valore.

**Ferraris sulle PROPRIETÀ DELLE COSE** (OPERA come Oggetto fisico)

1 **SENSIBILITÀ** (ovvero la cosa, e quindi l'opera, viene fruita dei sensi: una cosa semplicemente pensata non è una cosa fruita)

2 **MANIPOLABILITÀ** (le cose e le opere sono manipolabili a portata di mano e osservabilità a occhio nudo e sono oggetti di taglia media quindi di nuovo il problema dell'architettura)

3 **ORDINARIETÀ** (le cose sono arredi ordinari del nostro mondo quotidiano)

4 **RELAZIONALITÀ** (le cose sono inserite in un tessuto di relazioni sono seriali, nel senso che non esiste soltanto una cosa di genere molte cose di molti generi la differenza con le opere e che le cose esistono e basta, mentre le opere esistono come tali **perché le persone pensano che esistono**).

### **Autografica /allografica**

Un'opera d'arte è autografica se e solo se è la distinzione tra falso ed originale e significativa, meglio se e solo se anche la più esatta duplicazione non conta per questo come genuina se un'opera d'arte è autografica potremmo chiamare auto grafica anche quella te così la

pittura e auto grafica la musica non auto grafica o allo grafica. Un brano musicale è un testo letterario hanno uno spartito, un quadro ne è invece privo. Il fatto che un'opera letteraria sia composta in una notazione definita che consiste di Cetti segno caratteri che devono essere combinati in successione, fornisce in effetti il mezzo per distinguere le proprietà costitutive dell'opera da tutte le proprietà contingenti cioè a dire per fissare i dati necessari e per ciascuno di essi i limiti di variazione ammissibile semplicemente accettando se la coppia che abbiamo davanti è compilato correttamente possiamo accertare se essa rispetto a tutti i requisiti dell'opera in questione. Nella pittura, al contrario, dove manca un alfabeto analogo di caratteri, nessuna delle proprietà pittori che nessuna delle proprietà che il quadro possiede in quanto tale è distinta dalle altre come costitutiva nessun Prato può essere trascurato come contingente deviazione come insignificante l'unico modo per accettare la Lucrezia che abbiamo davanti è autentica consiste pertanto nello stabilire il fatto storico che si tratta del oggetto materialmente prodotto da Rembrandt.

### D'ANGELO

**Arte come forma di conoscenza.** Ma conoscenza **di cosa?** E soprattutto che tipo di **conoscenza?**

La conoscenza in **Cartesio** si basa su idee chiare e distinte ma secondo altri filosofi (**Leibniz**) non sono meno importanti le **conoscenze che facciamo coi sensi**, in modo molto meno chiaro e distinto. Nell'esperienza estetica abbiamo **due atteggiamenti: conoscitivo ed emotivo.**

In realtà **l'arte è conoscenza**, nel senso che consente l'esercizio delle condizioni della conoscenza (un allenamento mentale come quello promesso dalla settimana enigmistica per la logica?).

### CONCETTI PRELIMINARI (FERRARIS)

Il concetto di **intenzionalità sociale** come teorizzato da Searle è molto importante per capire il funzionamento di un sistema dell'arte. L'intenzionalità collettiva è ciò che produce, per esempio, un evento sociale come una lezione: si stabilisce che io sono il relatore voi l'uditorio, eccetera. Questa intenzionalità collettiva si basa sulla **documentalità**, su una serie di iscrizioni di registrazioni.

Anche l'**intenzionalità individuale**, per esempio quella dell'artista, **si basa su iscrizioni**, tracce documenti (opere).

**Sulla creatività** esistono **teorie e luoghi comuni**. Uno di questi è che il **momento creativo sia insondabile** e pertanto inspiegabile. Curioso che, mentre la scienza spiega la struttura dell'universo, ci si arresti di fronte al profondo mistero della genesi di un quadretto. Per addentrarsi laicamente dentro questo mistero bisogna anzitutto capire **come funziona la mente** non tanto da un punto di vista neurologico o psichiatrico; ma proprio **da un punto di vista produttivo**. Come funziona? Diciamo che **la mente funziona come una tabula, una tavoletta scrittoria**. Questa tavoletta anzitutto registra l'esperienza, che altrimenti rimarrebbe volatile; non la mette semplicemente da una parte, la registra e la archivia con un determinato schema (Kant).

"L'esperienza insegna perché si costituisce in forma ordinata" (Ferraris).

Fin qui ancora non sappiamo niente dell'atto creativo, sappiamo solo che quello che vediamo e ci accade viene registrato e ordinato. In sostanza è come se avessimo un repertorio, ma **dove sta l'originalità?** Ferraris dice che l'iterazione e quindi la memoria (il "repertorio") genera l'alterazione (l'atto creativo). Ma il grado di originalità dell'opera è determinato dall'enciclopedia del riguardante?

## Gli indiscernibili e gli oggetti sociali.

Da quando con Duchamp e la Pop Art si è dimostrato che un'opera d'arte può essere percettivamente indiscernibile da una sua controparte reale non artistica, è diventato evidente che **la percezione non ha alcun ruolo nel decidere l'artisticità o meno di un artefatto.**

**Che qualcosa sia arte o no**, non dipende da proprietà percettive, che possono essere individuate osservando la cosa, ma da **proprietà relazionali inosservabili**. (Problema: ma un primo sguardo sulla cosa ci deve essere pur stato, uno sguardo non relazionato... il problema si ripone anche con la successiva considerazione di Velotti: "la risposta estetica che forniamo di fronte a un oggetto che classificato come a te è diversa da quella che forniremo se non sapessimo di tale classificazione").

**L'arte è composta di oggetti fisici che sono anche oggetti sociali**, che dipendono dal riconoscimento di due o più soggetti.

Ferraris definisce l'oggetto sociale come un **"atto iscritto"**: un oggetto sociale è il risultato di un atto sociale che si caratterizza per essere registrato. L'elemento della registrazione è estremamente interessante se proviamo ad applicarlo alla classe delle opere.

**Un'opera d'arte è il risultato di un atto (cfr. Terrone), che viene sempre "iscritto" ossia registrato**, consentendole l'accesso a una dimensione di oggettività.

**Quali sono queste iscrizioni?** Autore, titolo e anno per un quadro, catalogo della mostra in cui è esposto il quadro, registrazione di un brano musicale alla SIAE, ma anche "fissare" un brano sullo spartito o su un file audio (o nella memoria: se la canzone non la fisso da qualche parte, non è un'opera).

**Searle:** l'oggetto fisico X conta come oggetto sociale Y nel contesto C.

**Ferraris:** struttura minimale, garantita dalla presenza di almeno due persone che compiono un atto, il quale può consistere in un gesto in una parola in una scrittura che abbia la possibilità di essere registrato su un qualche supporto, fosse pure soltanto la memoria umana.

### LE CONDIZIONI DI DANTO

1 **aboutness** (che l'opera sia a proposito di qualcosa, che abbia un significato, che sia una rappresentazione di qualcosa)

2 **embodiment** (che questo "qualcosa" si è incarnato nell'opera).

### CRITERI DI RICONOSCIBILITÀ

(tendenza neo-wittgensteiniana)

Una lista di criteri nessuno dei quali è condizione necessaria e sufficiente.

Il criterio di **Richard Eldridge**: Le opere d'arte presentano un soggetto (*a subject matter*) come un centro di focalizzazione (*as a focus*) per il pensiero e per atteggiamenti emotivi marcatamente fusi con l'esplorazione immaginaria del materiale.

Il criterio di **Denis Dutton**

1. **Piacere diretto**: l'esperienza artistica è fonte di piacere immediato
2. **Competenza tecnica del realizzatore**
3. **Stile** (complesso delle scelte dei mezzi espressivi che costituiscono impronta peculiare di una tendenza artistica o di una scuola di un periodo storico di un autore); per Ferraris lo stile è il carattere individuale dell'opera e quindi l'identità (è X e non Y).
4. Novità e creatività
5. **Presenza di un discorso critico sull'opera**
6. **Rappresentazione**
7. **Focalizzazione**
8. **Individualità espressiva**
9. **Saturazione emotiva**: l'opera produce un'emozione che è riconducibile ad essa e ad essa sola
10. **Sfida intellettuale**
11. **Cornice storico culturale**, tradizionale e istituzionale (Jerrold Levinson\* la storia è costitutiva dell'opera il che si collega anche al concetto di originalità non si può ritenere una certa opera innovativa se non si conosce la storia dell'arte)
12. **Esperienza immaginativa** (approfondire è una condizione necessaria perché è un requisito che non possiedono alcuni tipi di eventi che non sono opere d'arte come le partite di calcio tuttavia l'esperienza immaginativa è fondamentalmente assente da tanta musica strumentale esperienza immaginativa approfondire è una condizione necessaria perché è un requisito che non possiedono alcuni tipi di eventi che non sono opere d'arte come le partite di calcio tuttavia l'esperienza immaginativa è fondamentalmente assente da tanta musica strumentale).

\* Contestualismo storico di Jerrold Levinson - Caratteristiche: a) si appella all'intenzionalità dell'autore; b) valorizza l'apporto della storia; c) non si propone come una variante delle teorie istituzionali (*Filosofia dell'arte*, Tiziana Andina. p. 156)

**FERRARIS** (fidanzata automatica)

L'oggetto artistico deve essere un oggetto e non un evento (come una notte insonne), né un soggetto (come un idraulico); non può essere un oggetto ideale (come un teorema) deve essere una cosa fisica, **LA RAPPRESENTAZIONE SENSIBILE DELL'IDEA**, non l'idea.

**Non tutte le cose possono diventare opere.**

Questo assunto sembra essere stato contraddetto dal *ready made* di Duchamp dalla Pop Art di Warhol. Se tutte le cose potessero diventare opere, a patto di essere anzitutto indicate da un critico o esperto e successivamente riconosciuto come tale da una comunità (è la teoria dell'Artworld), sarebbe come immaginare un giudice che decide che tutto può essere tutto evidentemente **esiste un carattere intrinseco all'opera.**

**Nell'opera c'è qualcosa che la caratterizza come tale.**

La classe delle opere: **L'ARTE È LA CLASSE DELLE OPERE D'ARTE.**

Questo principio è importantissimo. Se l'arte concettualmente preesistesse o fosse indipendente dalle opere, cosa sarebbe? Uno stato mentale? Un elemento spirituale posseduto da alcuni eletti che

poi misteriosamente prende corpo nell'opera? E' invece a partire dalla classe di oggetti, dagli affreschi e dei poemi, dalle canzoni e dai mosaici, oggetti caratterizzati da una **PRESENZA FISICA** e da una **VALENZA SOCIALE**, che può sorgere in determinate condizioni l'Arte.

*Un artista che non fornisce un'opera non sarebbe un artista.*

## Cosa **non può essere opera d'arte**

- Gli **oggetti ideali** il teorema di Pitagora, il numero 5, il principio di non contraddizione
- Gli **oggetti fisici che non rispettano una “taglia media”** (nello spazio e nel tempo)
- **Uno strumento non può essere un'opera**

Cosa è opera d'arte

## Le opere **sono oggetti fisici**:

1. LE OPERE SONO **OGGETTI FISICI**, **OCCUPANO UN POSTO NELLO SPAZIO E NEL TEMPO** E **SI PERCEPISCONO ATTRAVERSO I SENSI**.
2. Le opere **appartengono alla categoria delle cose**: dipendono, per la loro esistenza, da un qualche supporto fisico
3. le opere sono **oggetti sociali** che esistono come tali perché le persone credono che esistano in questo senso sono assimilabili ai documenti

**Searle** sostiene che **qualsiasi X può contare come Y in un contesto C, ma non è vero** perché se voglio imporre Emma Marrone come cantante lirica avrò un bel fare ma non succederà non per la fama di pop star che impedirebbe una credibilità da tenore ma proprio per una questione fisica e quindi inemendabile che impedisce a Emma Marrone come cantante lirica avrò un bel fare, ma non succederà non per la fama di pop star che impedirebbe una credibilità da tenore ma proprio per una questione fisica e quindi inemendabile che impedisce a Emma di cantare adeguatamente La Traviata.

4. L'opera è **una sedimentazione di atti sociali**

Un pittore affresca una parete perché questo lavoro gli viene commissionato un vescovo, un writer dipinge su un muro perché ritiene che questa immagine risulterà gradita sia alla sua comunità di riferimento sia al passante qualunque.

L'OPERA È LA FISSAZIONE DELL'ATTO SOCIALE.

Il quadro è l'opera che fissa l'atto del dipingere; l'atto iscritto è il quadro stesso, ma anche il catalogo della mostra in cui è esposto, la recensione del critico che vede la mostra, la conversazione qui si parla della nostra medesima e via dicendo.

L'atto del comporre è iscritto nello spartito e si fissa nella forma della canzone o della sinfonia. In sostanza **L'OPERA È UN ATTO ISCRITTO** (**condizione necessaria e non sufficiente**: non tutti gli atti iscritti sono opera, per esempio il matrimonio).

L'analogia con il documento è rafforzata anche dalle trasformazioni spazio temporali: **come una carta d'identità, anche un'opera può essere non valida in un contesto differente da quello in cui è stata creata**, così come la sua artisticità può scomparire (scadere) o comparire (rinnovarsi) nel tempo.

5. Le opere **producono accidentalmente conoscenza**

Non è lo scopo prioritario di un'opera, ma di fatto un'opera ci trasmette delle informazioni, ci insegna qualcosa a livello storico, psicologico, pragmatico e genericamente culturale in un circuito che si autoalimenta.

6. le opere **vogliono provocare sentimenti**

Questo vale sia per un brano *house* che toglie la cassa e crea un *cluster* elettronico per poi ripartire euforicamente; e vale per un'architettura che crea uno spazio per stupirci i o per darci un benessere tranquillizzante (sarebbe molto limitante che quel determinato spazio fosse creato semplicemente per non farci piovere sulla testa!) o per una fotografia. Un dizionario illustrato non è fatto invece per generare pathos, né un libretto delle istruzioni.

Il rischio di questa attitudine emozionale è che **ci sono esemplificazioni non artistiche di costruzioni patetiche**, come l'album di famiglia fotografico, il biglietto d'amore: anche la scatola di cioccolatini, in questo caso, diventa un *ready made* patetico un oggetto goloso che diventa cosa sentimentale, ma certamente non opera.

Ferraris avverte il rischio e dice che di solito la spazzatura sentimentale non viene pubblicata tuttavia non è sempre vero (Fabio Volo vende milioni di copie) e in ogni caso se per essere opera deve essere pubblicata ricordiamo nella teoria istituzionale.

7. L'OPERA È UN **ATTO ISCRITTO CAPACE DI SUSCITARE SENTIMENTI**.

Con ciò **non si vuol dire assolutamente che i sentimenti iscritti sono quelli dell'Autore**; stiamo parlando dell'**OPERA che è realizzata AL FINE DI GENERARE DEL PATHOS**.

Attenzione: questo non è un criterio valutativo! Ma solo un tratto distintivo dell'opera: infatti non si dice precisamente “quali” emozioni l'opera determini, ma semplicemente che essa determina un atteggiamento emotivo. Il corollario di questa tesi è che i sentimenti estetici sono disinteressati, in senso kantiano, cioè sentimenti sostanzialmente privi di finalità pratiche: questo vale ovviamente quando guardo un quadro al museo Picasso, quadro con il quale né voglio, né posso fare altro se non contemplarlo; vale per la visione di un film, a meno che non mi sia infilato in un cinema perché fuori pioveva o per fare l'amore come nella canzone degli Stadio.

**Ciò non esclude che un'opera non abbia anche un carattere strumentale**: ma questo non entra in gioco in una fruizione estetica.

**STILE**

Lo stile è **uno degli elementi definitori** dell'opera.

L'individualità, l'identità, la firma.

**MUSICA** (Bertinetto)

Si può considerare musica **tutto ciò che si ascolta con l'intenzione di ascoltare musica** (Berio).

Si può dire che la musica è un suono di tipo organizzato prodotto intenzionalmente dall'uomo e che possiede caratteristiche musicali, ossia abbia una melodia un ritmo e un armonia. Allora il canto gregoriano non è musica né lo è un brano privo di una linea melodica, come un brano per percussioni. Neanche vale la teoria acustica che differenzia i suoni dai rumori; i rumori entrano spesso e volentieri a far parte della musica (teoria differenziale), pertanto “non esiste un materiale di per sé specificamente musicale”. In realtà, per quanto riguarda i materiali extramusicali, si può dire che essi funzionano nel testo musicale come elementi musicali: una pentola (cfr. Tony Esposito) diventa uno strumento di percussione, non è presente come “pentola”.

Un parametro che definisce la musica così come definisce in generale l'opera e allora la famosa **ATTENZIONE ESTETICA**.

Il rischio che “qualsiasi cosa sia musica”, con gli interventi delle avanguardie, è forte. Per **Bertinetto**; il silenzio di Cage lo spinge fuori dalla musica; per **Wellmer** è ancora musica perché può essere compresa solo in relazione ad essa. Bertinetto dice che 4 minuti e 33 secondi di Cage è un'opera d'arte (una performance concettuale come una cornice vuota che ci fa riflettere sulla prassi della pittura e presuppone la pittura medesima) quindi diciamo che si toglie il problema dal proprio ambito disciplinare...

## **FUNZIONE DELLA NARRATIVITÀ**

Vogliamo definire una funzione  $f$  tale che  $f(s) = t$ .

Definisco gli insiemi (dominio e codominio) della funzione.

$S$  è l'insieme delle azioni dei gesti che realizzano l'atto artistico.

$T$  è l'insieme delle trasformazioni provocate dalle azioni.

Essendo  $f(s)=t$  una funzione biiettiva, non si possono avere azioni che non creano trasformazioni, né trasformazioni non determinate da azioni.

La funzione risulta geometricamente essere una retta con origine in  $O(0,0)$ , bisettrice del primo quadrante. In questa formulazione semplificata non contempliamo né azioni né trasformazioni **NEGATIVE**, ma solo positive. (Esempi: scultura, pittura, musica).

La funzione  $N$

La narratività come condizione necessaria (ma non sufficiente) per l'individuazione dell'opera d'arte.

La narratività come funzione  $f(S)=Tr$

## **FILOSOFIA DEL FILM (Terrone) - IL SISTEMA SCENEGGIATURA (Bandirali – Terrone) - FILOSOFIE DELLE SERIE TV (Bandirali – Terrone)**

**Filosofia analitica** verificabile

**Filosofia continentale** arbitraria

SERIE TV: opera seriale articolata in episodi – modalità top down dall'intero alle parti

SERIALITÀ CINEMATOGRAFICA: modalità bottom down dalle parti all'intero

Componenti allestimento audiovisivo: 1. sceneggiatura come scrittura finalizzata alla messa in scena; 2. Scenografia, ovvero operazioni di riempimento dello spazio e del tempo; 2b. Recitazione; 2c. Regia (operazioni di riempimento dello spazio della scena); 3 trasformazione della scena in immagine audiovisiva con operazioni di captazioni della scena da parte della macchina da presa: design della 3a. luce e del 3b. suono e 3c. l'inquadratura, come operazioni di captazione della scena da parte della macchina da presa, cioè della trasformazione della scena immagine audiovisiva; 4. Operazioni di manipolazione e organizzazione di immagini: 4a. grafica e 4b. montaggio come operazioni di manipolazione e di organizzazione di tali immagini  
Configurazione del tempo in una serie: 1 serialità lineare dell'accumulo limite modello feuilleton dell'entropia tipico delle soap opera; 2. Serialità ciclica dell'iterazione limite modello il format

Il narrare preesiste al cinema.

Le narrative sono in realtà strutture indipendenti da qualsiasi *medium* (Seymour Chatman).

Non tutte le pratiche artistiche sono a dominante narrativa: alcune lo sono di meno (es. fotografia e musica), altre non lo sono per nulla (es. la pittura astratta).

**Il narrare è un atto di comunicazione in cui ciò che ci viene comunicato è la storia.** Alcuni studiosi di narratologia (Genette, Gaudreult) sostengono che la cellula minima di un racconto sia formata da una “successione” che implica una “trasformazione”, per cui tante particelle narrative messe insieme danno una storia.

Questo è falso. La semplice combinazione di successione e trasformazione non esaurisce le condizioni della storia. Roger Odin, riprendendo la centralità dell'azione assegnata nella teoria della tragedia da Aristotele, aggiunge a queste combinazioni di successione e trasformazione per le condizioni della storia altre fondamentali:

1. un soggetto che compie un'azione
2. la sua motivazione e i suoi obiettivi
3. le relazioni con altri soggetti che subiscono, contrastano, osservano, ricevono l'azione
4. il contesto in cui si svolge l'azione.

L'embrione di una **STORIA** è un'azione svolta da un individuo relazionato ad altri, in uno spazio-tempo.

Una **storia** è anzitutto una **struttura**, ossia un sistema di elementi che hanno relazioni fra loro: gli elementi di una storia sono gli **esistenti** (ambienti e forme di vita) e gli **eventi** (tutto ciò che accade negli ambienti e alle forme di vita).

Le relazioni fra elementi di una struttura sono sorvegliate dalla logica ossia non arbitrarie ma regolate per cui gli eventi narrati sono collegati e interdipendenti una storia ha una sua articolazione inizio metà e fine il che rende la storia un insieme chiuso e finito.

In questo senso **Chatman** sostiene che tutte le trasformazioni narrative si svolgono sempre all'interno della storia e che tutto ciò che si genera il suo interno deve appartenere me e conseguentemente obbedire alle sue leggi

Una storia, dunque, può essere definita come una struttura costituita da eventi concatenati che accadono in un determinato spazio tempo ad alcune forme di vita

1) una storia non è una semplice serie di eventi ma un racconto di eventi, cioè gli eventi devono essere governati da un'intenzionalità discorsiva

2) gli eventi devono avere natura conflittuale e porre alle forme di vita di problemi da risolvere

La **sceneggiatura** è il progetto del mondo narrativo e della storia che si svolge.

L'**opera cinematografica** progettata dalla sceneggiatura è un oggetto mesoscopico, di "taglia media".

**Film** definizione di **Carroll**: 1. x deve consistere in una visualizzazione disconnessa (detached display); 2. X deve appartenere alla classe delle cose a partire dalle quali l'impressione di movimento è tecnicamente possibile.

Depiction= significazione delle immagini

Teorie della Depiction: 1) strutturaliste (sostengono che la significazione sia spiegabile considerando la struttura dell'immagine, vd. Kulvicki che con i criteri di saturazione, sensibilità e mimesi ha ripreso la metafisica nominalista di saturazione, densità ed esemplificazione dello strutturalismo semantico di Goodman); 2) percettiviste a due termini (immagine e scena rappresentata) e a tre termini (immagine, scena e spettatore), che sostengono che occorre far ricorso all'esperienza dello spettatore: Wittgenstein col *seeing-as*, Gombrich e Wollheim col *seeing-in* (si articola in due livelli di esperienza *configurational fold* riguarda l'esperienza della superficie dell'immagine e della distribuzione di segni, *marks*, e *recognitionnal fold*, riguarda invece l'esperienza della cosa. Il linguaggio fa uso solo del *configurational fold*). Percettivismo moderato Schier e Lopes: il contenuto dell'immagine induce il riconoscimento mediante l'esperienza della superficie. Haugeland definisce lo strutturalismo moderato come l'articolazione di un contenuto scheletrico (bare bone content) e di un contenuto rimpolpato (fleshed out content). Il contenuto scheletrico nel linguaggio trattasi di elementi autonomi; nelle immagini sono dipendenti. Teoria ecologica di Gibson: la percezione è una forma d'azione mediante la quale l'organismo estrae informazioni dall'ambiente-

Lo **Story concept** o "idea drammaturgica" è il nucleo embrionale del progetto sceneggiatura, è la più semplice presentazione della storia, nei suoi elementi essenziali, esposti in estrema sintesi.

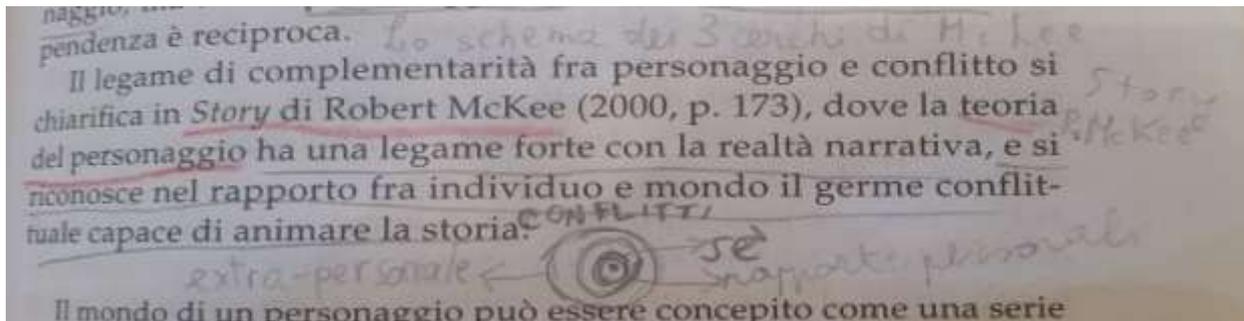
STORY CONCEPT = CONFLITTO→AZIONE→OBIETTIVO

Il **tema** o *topic* è l'argomento centrale, il problema che muove la storia (Van Dijk). È il valore per Mc Kee.

Il **focus** è il commento, ciò che si dice intorno all'argomento. È assimilata alla causa di Mc Kee.

Il soggetto è lo story concept innervato dal tema e dalla sua funzione strutturale.

**Personaggio**: a) nella Poetica di Aristotele è l'individuo che compie azioni (agente) ed è dotato di qualità (carattere); b) per Greimas diventa un prodotto dell'intreccio (attante) all'interno di un sistema di funzioni. Syd Field: CONFLITTO→AZIONE→PERSONAGGIO ed anche PERSONAGGIO → AZIONE → CONFLITTO . La teoria del personaggio di Mc Kee in Story è strettamente legata alla realtà narrativa attraverso il rapporto fra individuo e mondo.

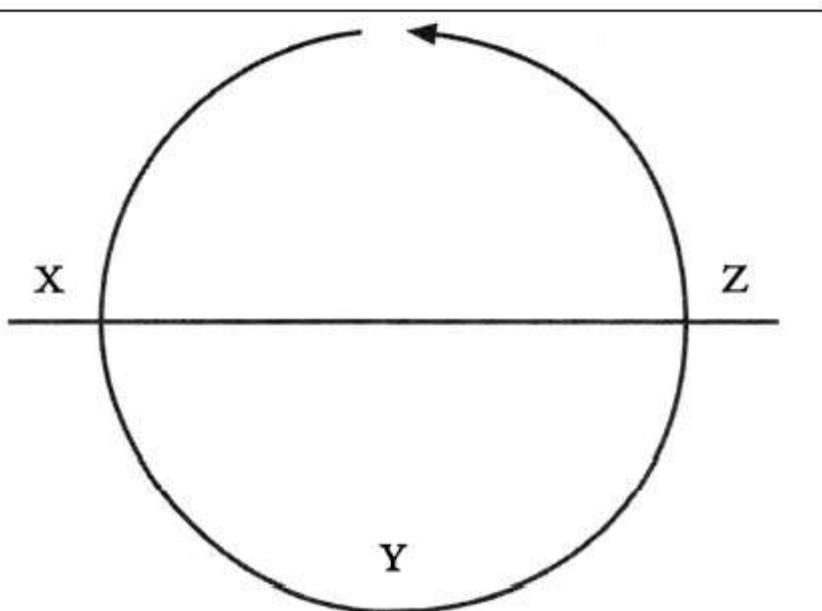


Da questo si ricava la teoria dei conflitti a tre livelli: individuo, aggregazione e orizzonte e, riprendendo *Il mondo narrativo* di Pinardi e De Angelis (ispirato dal saggio dell'antropologo Altan sulle radici dell'identità europea) si utilizza la teoria aristotelica sulle spiegazioni causali di un fenomeno per interrogare ciascuno dei tre livelli sulle quattro domande 1. da che cosa è costituito? 2. Da che cosa è governato? 3. Da che cosa è attivato? 4. A che cosa tende?

Tavola dei 12 elementi del mondo narrativo: realtà materiale (*topos, chronos, epos, telos*), realtà sociale (*gramma, logos, episteme, kratos*) e la realtà soggettiva (*psiche, soma, aisthesis, ethos*).

Se il paradigma in tre atti rappresenta la struttura di una storia e individua gli snodi principali delle grandi trasformazioni narrative, il modello di Vogler schematizza le trasformazioni dettagliandone le fasi interne o tappe. Il modello di Vogler, definito *viaggio dell'eroe*, basandosi su 12 principali fasi del racconto si rifà all'antropologia culturale del secondo dopoguerra con testo di riferimento *L'eroe dei mille volti* di Joseph Campbell è un repertorio di miti che mette in risalto le forti similitudini tra questi racconti appartenenti a culture ed epoche sostanzialmente differenti. Tali similitudini vengono alla luce eliminando tutte le sovrastrutture locali e riconoscendo - secondo Campbell - che si tratta essenzialmente di una sola struttura quella denominata appunto *monomito*.

La parabola convenzionale dell'avventura dell'eroe costituisce la riproduzione ingigantita della formula dei riti di passaggio: *separazione-iniziazione-ritorno*, che potrebbe definirsi l'unità nucleare del monomito<sup>36</sup>.



L'eroe abbandona il mondo normale per avventurarsi in un regno meraviglioso e soprannaturale (x); qui incontra forze favolose e riporta una decisiva vittoria (y); l'eroe fa ritorno dalla sua misteriosa avventura dotato del potere di diffondere la felicità fra gli uomini (z).

---

### Schema Vogler - Il viaggio dell'eroe

Le prime cinque tappe si svolgono nel *mondo ordinario*. Le quattro tappe successive si svolgono nel *mondo straordinario*. Le ultime tre tappe si snodano su quella che viene chiamata *La via del ritorno* sino al *climax* e alla "coda" conclusiva. La distribuzione delle tappe nel racconto non è uniforme: il primo atto tende a essere molto più strutturato, mentre la seconda metà del secondo atto manca probabilmente di una fase intermedia. Bandirali e Terrone hanno ritenuto opportuno integrare il modello Vogler con due ulteriori tappe: *Il rilancio dell'avventura*, che supporta il rimettersi in moto della narrazione dopo il mid point, e *Il varco della seconda soglia*, che permette di individuare precisamente il secondo plot point se confrontiamo il modello Vogler con lo schema

generale della struttura in tre atti introdotto precedentemente possiamo notare le seguenti corrispondenze.

Primo atto			Primo plot point	Secondo atto			Secondo plot point	Terzo atto		
Carica del problema	Evento dinamico	Scarica del problema	Evidenza del problema	Carica del conflitto	Mid Point	Scarica del conflitto	Tangibilità dell'obiettivo	Carica dell'obiettivo	Climax	Scarica dell'obiettivo
1	2	3/4	5	6/7	8	9		10	11	12
Presentazione del mondo ordinario	Richiamo all'avventura	Rifiuto del richiamo/ incontro col mentore	Varco della prima soglia	Prove, alleati, nemici/ Avvicinamento alla caverna	Prova centrale	Ricompensa/ Rilancio della avventura	Varco della seconda soglia	Via del ritorno	Morte e resurrezione	Ritorno con l'elisir

### Le 12 tappe di Vogler

1. Mondo ordinario; 2. Richiamo all'avventura; 3. Rifiuto del richiamo; 4. Incontro con il Mentore; 5. Varco della prima soglia; 6. Prove, nemici, alleati; 7. Avvicinamento; 8. Prova suprema (centrale); 9. Ricompensa; 10. La via del ritorno; 11. Risurrezione; 12. Ritorno con l'elisir

#### 1. Mondo ordinario

La prima fase è il punto di partenza da cui seguirà la catena di eventi, la "dorsale" narrativa vera e propria in cui sono presentate le solide fondamenta del personaggio. L'eroe vive in un Mondo Ordinario in cui domina un certo equilibrio o squilibrio consolidato (per cui equilibrio a sua volta)

#### 2. Richiamo all'avventura

Una sfida, un problema o un'avventura vengono proposti al personaggio.

Questo implica l'uscita dal mondo ordinario. Si tratta di ciò che nella struttura in tre atti è l'*evento dinamico*

#### 3. Rifiuto del richiamo

L'eroe rifiuta il richiamo, si oppone all'evento dinamico. Questa tappa di esitazione toglie prevedibilità al viaggio.

#### 4. Incontro con il Mentore

L'aiuto di un mentore sblocca l'eroe. Il mentore fornirà le nozioni e gli strumenti utili per affrontare il mondo esterno. Questa fase serve a far ripartire il racconto

#### 5. Varco della prima soglia

L'eroe varca la prima soglia, intraprende il viaggio nel mondo esterno dal proprio, transito dal mondo ordinario al mondo straordinario

#### 6. Prove, nemici, alleati

fuori dal suo ambiente l'eroe dovrà affrontare delle prove, vedrà luoghi e conoscerà persone a volte amiche e altre si dimostreranno pericolose

#### 7. Avvicinamento alla caverna più profonda

L'eroe varca la seconda soglia, ovvero una maggiore penetrazione nel territorio straordinario. Trova il nascondiglio in cui è custodito l'oggetto della ricerca. Intensificazione del conflitto. Serve un lavoro di pianificazione per il recupero dell'oggetto-desiderio

### 8. Prova suprema/centrale

Momento di verità. L'eroe affronta la prova suprema, con l'ingresso nella caverna si trova a dover affrontare terribili prove che lo spingono come non mai alla disfatta. Morte metaforica: il personaggio deve morire per poi rinascere. La prova centrale è anche il punto in cui si infuoca il tema ed il conflitto, momento in cui le forze della conservazione sembrano avere la meglio.

### 9. Ricompensa

Sopravvissuto, l'eroe può festeggiare. Se l'oggetto-desiderio non è in suo possesso, egli ha le informazioni necessarie per conquistarlo in breve. Fase in cui si riscuotono i crediti maturati, si riceve un premio, un periodo di tempo non specificato nel quale il protagonista si concede dei momenti di svago piuttosto che lottare.

### 10. La via del ritorno

L'eroe deve tornare nel mondo ordinario. In questa fase le forze opposte, ancora più agguerrite, impongono una seconda prova suprema

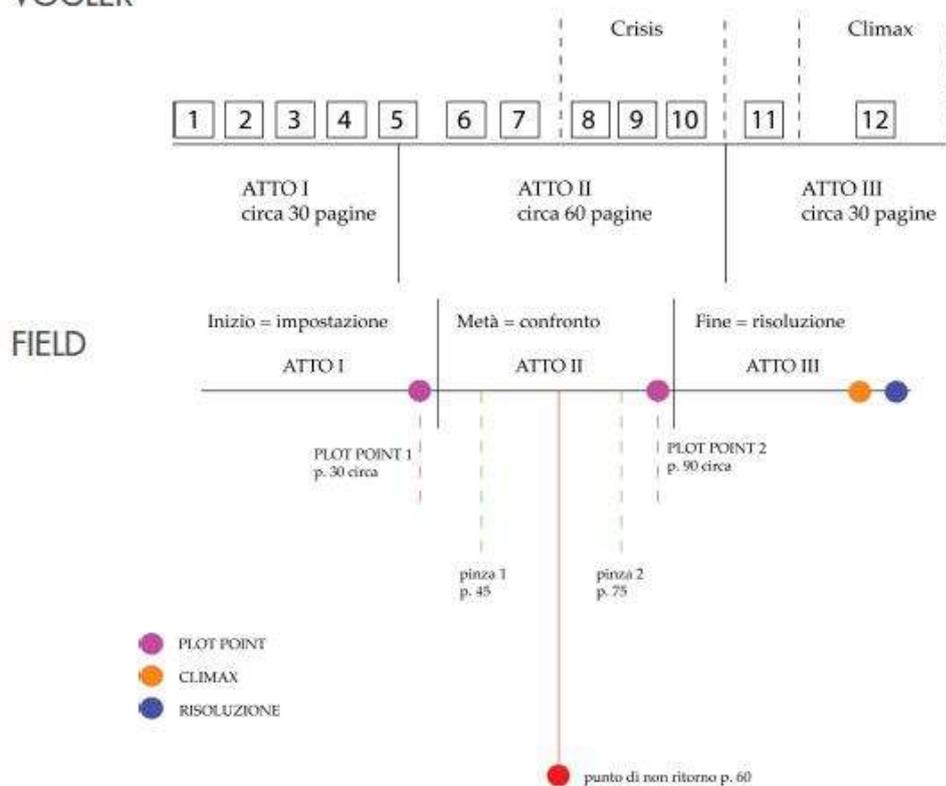
### 11. Risurrezione

Corrisponde al climax, il picco di intensità che la storia non può superare. La salvezza restituisce un eroe trasformato, più forte e con nuove facoltà

### 12. Ritorno con l'elisir

Chiusura del cerchio di Campbell nel punto corrispondente a quello di partenza. È il momento in cui l'eroe, vinta l'ultima battaglia e conclusa la guerra, può ritornare al mondo ordinario. Raggiungimento dell'obiettivo concreto da parte dell'eroe

VOGLER



STRUTTURA NARRATIVA

