



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA  
SCUOLA DI SCIENZE UMANISTICHE**

**DIPARTIMENTO DI ANTICHITÀ, FILOSOFIA E STORIA**

**Corso di Laurea Magistrale in Metodologie Filosofiche**

**Tesi di Laurea**

**Due categorie dell'arte: genere e medium**

**Relatore: *Enrico Terrone***

**Correlatore: *Marcello Frixione***

**Candidato: *Simone La Greca***

**Anno Accademico 2021/2022**

## Indice

<b>Introduzione .....</b>	<b>3</b>
<b>I. Definizioni e teorie del genere .....</b>	<b>5</b>
<b>II. Il medium e le forme d'arte .....</b>	<b>23</b>
<b>III. Il rapporto tra genere, medium e forma d'arte .....</b>	<b>41</b>
<b>Conclusioni .....</b>	<b>48</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>49</b>
<b>Filmografia .....</b>	<b>50</b>
<b>Sitografia.....</b>	<b>52</b>

## **Introduzione**

Nel presente elaborato ho intenzione di analizzare due categorie dell'arte, per utilizzare l'espressione di Kendall Walton, che hanno un ruolo nell'apprezzamento delle opere d'arte: il genere e il medium. Nel primo capitolo, cercherò di chiarire che cosa si intenda con il termine "genere", un concetto di cui tutti abbiamo un'idea accettabile dal senso comune, ma di cui è molto più complesso dare una definizione filosoficamente rigorosa. Nel fare ciò, prenderò in esame alcune delle teorie più note nel dibattito contemporaneo, nello specifico la teoria dei generi come scopi di Catharine Abell, quella dei generi come tradizioni di Simon J. Evnine, la teoria proposta dai formalisti russi, quella dei generi come aspettative di Gregory Currie e la definizione semantico-sintattica del genere di Rick Altman. Giungerò alla conclusione che il genere, come la maggior parte dei costrutti culturali, si adatti a una concezione "a grappolo", dai contorni non definiti, basata sull'idea delle somiglianze di famiglia di Wittgenstein. Nel secondo capitolo analizzerò il concetto di medium artistico, notando come l'identificazione del medium con il materiale di cui è composta l'opera, proposta da Noël Carroll, noto scettico del medium, sia riduttiva. Dopo aver descritto la proposta di Dominic Lopes su come i media (e per estensione i generi) influiscano sull'apprezzamento da parte dei fruitori e il valore delle opere d'arte in quanto tali, valuterò l'affermazione secondo la quale esistono arti senza medium, e riporterò la proposta a riguardo di Elisa Caldarola, che nel suo studio sull'installation art giunge alla conclusione che a ciascuna forma d'arte sia associato un profilo mediale, composto da più elementi, piuttosto che un singolo medium. Analizzando quest'ultimo concetto proporrò di precisarlo affiancandovi la concezione di selezione mediale operata dalle forme d'arte. Infine, nel terzo capitolo cercherò di esemplificare come medium, genere e forme d'arte interagiscano e come, in particolare in ambito cinematografico, questa interazione risulti in serie di caratteristiche tecniche associate ai generi, concludendo dunque che il concetto di profilo

mediale, risultato di una selezione mediale, possa applicarsi, oltre che alle forme d'arte, anche ai generi, e spiegherò in cosa questi due concetti siano differenti. Nonostante il mio lavoro si concentri su una specifica forma d'arte, il cinema, conclusioni simili possono probabilmente applicarsi anche alle altre forme d'arte, comprese quelle il cui statuto è fonte di discussione, come la televisione, il fumetto o il videogioco.

## **I. Definizioni e teorie del genere**

Nell'ambito della critica e dell'estetica, il termine "genere" viene utilizzato per indicare delle particolari "categorie dell'arte" (Walton 1970, citato da Friend 2012, p.187), cioè modi di raggruppare, classificare e distinguere le opere d'arte: altre categorie dell'arte, per esempio, sono i media, di cui mi occuperò in seguito, gli stili e le forme d'arte. Da un punto di vista pratico, il genere è uno strumento utile a critici, teorici e pubblico per orientarsi nell'analisi e nella fruizione dell'arte: per Raphaëlle Moine, è "una categoria empirica, utile a nominare, distinguere e classificare delle opere, e che si presume tenga conto di un insieme di rassomiglianze, formali e tematiche" (Moine 2002, p. 47). Il genere è una caratteristica propria di tutte le forme d'arte: esempi di generi sono la commedia, la sinfonia, il film d'azione, il romanzo storico, la natura morta. In questo lavoro, tuttavia, mi concentrerò soprattutto sui generi tipici di quelle particolari forme d'arte rappresentative che potremmo definire "narrative", ossia letteratura, cinema e teatro. In questi ambiti, osserviamo che le categorie di genere vengono applicate alle opere in base a criteri poco omogenei: aspetti tematici, come l'ambientazione (come accade per il Western) o la trama (il giallo); l'effetto che si vuole ottenere dal fruitore, di stampo emotivo (la commedia, l'horror) o "cognitivo" (come il fantastico secondo Todorov); aspetti formali, come le tecniche di produzione (il film d'animazione, il cui statuto come genere è talvolta contestato), il format (il cortometraggio) o lo statuto pragmatico (il documentario). Un genere può essere legato a un solo medium artistico (per esempio la sonata) o essere transmediatico (per esempio la fantascienza o l'avventura). Talvolta, in ambito letterario e cinematografico, l'espressione "di genere" viene utilizzato come sinonimo di "popolare" o "di consumo", solitamente con intento dispregiativo. Soprattutto nel cinema, si tende a contrapporre i film di genere a quelli d'autore, nonostante registi comunemente considerati "autori" si siano cimentati più volte nel genere (per esempio Stanley

Kubrick, che li ha affrontati quasi tutti) o addirittura si siano dedicati quasi esclusivamente a un certo genere (per esempio Alfred Hitchcock con il thriller e il giallo). In effetti, “un film d’autore, anche se esprime la personalità di un cineasta, è spesso anche un film genericamente segnato. [...] Alcuni film possono dunque, a seconda della prospettiva critica nella quale i commentatori li inscrivono o a seconda della mediazione (generica o autoriale) che lo spettatore attiva per interpretarli, ora entrare in un corpus di genere o funzionare come film genericamente segnati, ora costituire un frammento di un’opera singolare del cineasta” (Moine 2002, p. 141). Autore e genere, dunque, sono concetti che possono coesistere, e, per esempio, “se *2001: Odissea nello spazio*, *Barry Lyndon* e *Shining* sono film dell’autore Kubrick, essi sono anche, rispettivamente, un film di fantascienza, un film storico, un film horror” (id.). Per questi motivi, nel presente lavoro al termine “genere” non verrà data l’accezione di contrapposizione al genere, ma si considereranno tutte le opere narrative come appartenenti a generi. Un’altra tendenza da parte di alcuni critici e teorici è una certa visione gerarchica dei generi, in base alla quale alcuni di essi, comunemente associati al cinema e alla letteratura impegnati (per esempio il drammatico o lo storico) vengono considerati più rispettabili di altri, ritenuti più commerciali (la fantascienza, il thriller, l’horror). Come osserva R. Moine, “la realizzazione di un film storico ai giorni nostri offre una rispettabilità che i film di fantascienza non conferiscono. Ne sono testimonianza i sette oscar ricevuti per *Schindler’s List*, i premi alla carriera di Spielberg, per cui non gli erano valsi né *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, né *Jurassic Park*” (Moine 2002, pp. 38-39). È interessante notare, continua Moine, che elementi di un punto di vista simile fossero già presenti nella *Poetica* di Aristotele, universalmente riconosciuta come prima opera di critica letteraria della storia: come è noto, il testo giunto a noi è dedicato quasi esclusivamente alla tragedia, ma dai pochi riferimenti alla commedia intuivamo che essa venga considerata qualitativamente inferiore, in quanto “imitazione di persone più spregevoli, non però riguardo ad ogni male, ma rispetto a quella parte del brutto che è il comico” (Aristotele, p. 65), rispetto

alla tragedia, che è invece “imitazione di una azione nobile e compiuta, avente grandezza, in un linguaggio adorno” (id., p. 67). Non tutti concordano su quali siano le funzioni del genere, tanto che alcuni teorici (per esempio Benedetto Croce) negano la sua utilità come categoria e ne chiedono il rigetto, posizione ritenuta inaccettabile da Todorov, in quanto “un rigetto simile implicherebbe la rinuncia al linguaggio e, per definizione, non potrebbe essere formulato” (Todorov 1970, p. 11). Non vi è accordo, inoltre, su quali categorie costituiscano generi e quali no: Stacie Friend, nel suo articolo del 2012 “Fiction as a Genre”, sostiene che finzione e non-fiction siano a tutti gli effetti dei generi, in quanto la classificazione di un’opera come appartenente all’una o all’altra categoria influenza l’apprezzamento dell’opera stessa da parte del fruitore. Come si può immaginare, un concetto così controverso come quello di genere ha dato origine a numerose e variegata teorie che si propongono di spiegarlo e definirlo. Queste teorie potrebbero essere raggruppate in due classi (Moine 2002): teorie strutturali e testuali, che cercano di stabilire i tratti caratteristici dei generi; definizioni funzionali del genere, che definiscono i generi attraverso le loro funzioni (sociale, economica, culturale, comunicativa). Nei prossimi paragrafi prenderò in esame alcune teorie appartenenti a entrambe le classi.

## **1. Generi come scopi**

Una proposta che sembra rifarsi alla teoria classica dei concetti, poiché cerca di trovare un elemento che sia necessario e sufficiente per l’appartenenza a un genere, è quella di Catharine Abell. Nel suo articolo del 2014 “Genre, Interpretation and Evaluation”, Abell definisce il genere come “una categoria di opere determinate dallo scopo per cui sono prodotte e apprezzate, in cui i mezzi attraverso i quali perseguono quello scopo si basano almeno in parte sulla conoscenza comune di produttori e pubblico che le opere sono prodotte e vanno apprezzate per quello scopo” e di conseguenza “un’opera appartiene a un dato genere se e solo se è stata prodotta con l’intenzione di raggiungere lo scopo caratteristico di quel genere attraverso certi

mezzi; e questi mezzi sono tali che, se permettono all'opera di raggiungere lo scopo in questione, lo fanno in parte in virtù della conoscenza comune dei suoi produttori e del suo pubblico che sia stato prodotto e vada apprezzato per quello scopo" (Abell 2014, p. 32, trad. mia). Fondamentale è quindi la nozione di scopo, e anche la consapevolezza da parte sia del pubblico che dei produttori di una certa opera che questa sia stata creata per quello scopo. Una simile proposta solleva alcuni problemi: innanzitutto, sembra potersi adattare bene soltanto ai generi, come commedia e horror, che potremmo definire "emozionali", in quanto sembrano avere lo scopo di provocare una certa reazione emotiva nel fruitore. Più difficilmente potremmo applicarla a generi che non sono legati ad alcuna emozione in particolare, come per esempio il Western. In questo caso potremmo utilizzare una concezione di scopo più ampia, e dire che lo scopo del Western sia raccontare una storia ambientata nel vecchio West. Addirittura, sostiene Abell, un'opera "non può essere un Western a meno che non sia ambientato nel selvaggio West" (Abell 2014, p. 36, trad. mia). Così, tuttavia, verrebbero escluse alcune opere associate al genere dal senso comune: per esempio, il film *Il buono, il matto e il cattivo* (2008), catalogato come Western dal sito di critica *Rotten Tomatoes* e da *IMDB*, è in realtà ambientato in Manciuria. Vi sono poi generi il cui scopo non è chiaro nemmeno ampliando la concezione di genere: per esempio, il drammatico, spesso utilizzato per tutte quelle opere che non rientrano in nessuno degli altri generi (questo a meno di non considerare anche il drammatico un genere emozionale, il cui scopo sarebbe suscitare nel fruitore emozioni negative, con una funzione catartica simile a quella della tragedia per Aristotele). Ma anche per gli stessi generi emozionali i criteri di questa teoria rischiano di risultare troppo restrittivi: "lo scopo dell'horror è spaventare il pubblico" (Abell 2014, p. 31, trad. mia), scrive per esempio Abell; tuttavia, sappiamo che esiste un filone dell'horror, lo splatter, che ha l'obiettivo non tanto di provocare paura, quanto disgusto e repulsione. Nonostante ciò, lo splatter non viene considerato un genere a sé stante, ma un sottogenere dell'horror: si potrebbe suggerire che ciò dipenda da una vicinanza delle



emozioni di paura e disgusto da un punto di vista psicologico, ma sembra più probabile che le ragioni siano legate alla storia ed evoluzione del genere. Quest'ultimo aspetto viene preso in considerazione da Abell, che riconosce che un genere possa evolversi e cambiare le sue caratteristiche tipiche, ma sempre in vista del raggiungimento di uno scopo, che rimane lo stesso per tutta la storia del genere in questione. Un pregio della teoria di Abell è quello di concentrarsi sullo scopo inteso dall'autore indipendentemente dalla reazione del fruitore: dato che senso dell'umorismo e paura sono emozioni soggettive, una commedia potrebbe risultare divertente per alcuni fruitori ma non per altri, a prescindere dalle intenzioni dell'autore; ciò ha spinto alcuni teorici a sostenere che l'appartenenza a un dato genere dipenda non dall'autore, ma dall'esperienza particolare del fruitore. Per esempio, H. P. Lovecraft, autore di racconti soprannaturali e teorico del genere, scrive che "un racconto è fantastico semplicemente se il lettore avverte profondamente un senso di paura e di terrore, la presenza di mondi e di potenze insolite" (Lovecraft, citato da Todorov 1970, p. 38). Evidentemente un simile approccio risulta problematico, poiché se "il senso di paura deve essere trovato nel lettore, si dovrebbe dedurre [...] che il genere di un'opera dipenda dal sangue freddo del suo lettore" (Todorov 1970, p. 38). La teoria del genere come scopo incontra però difficoltà nell'analisi di opere appartenenti ai cosiddetti "generi ibridi": "uno space Western non è un Western, ma piuttosto un'opera che esplora temi analoghi a quelli di un Western" (Abell 2014, p. 38, trad. mia) sostiene, senza però tenere conto dei legami storici tra un genere ibrido e i generi che lo compongono, e senza chiarire a sufficienza in che modo le opere appartenenti a generi ibridi si distinguano da quelle appartenenti a due o più generi distinti.

## **2. Generi come tradizioni**

Una prospettiva che dà maggiore importanza all'aspetto storico ed evolutivo dei generi è quella illustrata da Simon J. Evnine in "“But Is It Science Fiction?”: Science Fiction and a

Theory of Genre” (2015). La proposta di Eynine prende spunto dalla distinzione tra due approcci alle teorie dei generi, quello che concepisce i generi come regioni di spazio concettuale e quello che li identifica come particolari storici. Secondo Eynine, il primo approccio sarebbe dominante ma inadeguato, il secondo migliore ma meno noto. Tale suddivisione non va confusa, chiarisce Eynine, con quella che Todorov descrive tra generi storici e generi teorici: “i primi risulterebbero da un’osservazione della realtà letteraria, i secondi da una deduzione di ordine teorico” (Todorov 1970, p. 17). Le due categorie di cui scrive Todorov, in realtà, non rappresenterebbero una distinzione tra due tipi di genere, bensì “due differenti modi di identificare i generi come regioni dello spazio concettuale” (Eynine 2015, p. 4, trad. mia), spazio che può essere occupato da opere reali (nel caso dei generi storici) o semplicemente diviso in categorie più piccole a livello teoretico (per quanto riguarda i generi teorici). Per Eynine, le due principali varietà della teoria dei generi come spazi concettuali sono quella dei generi come proprietà e quella dei generi come classi di testi. Il problema principale di quest’ultima sarebbe che, in base ai principi che governano le classi, una classe non può cambiare i propri componenti e non potrebbe avere membri diversi da quelli che ha. Di conseguenza, se un genere fosse una classe di testi, “impossibile che nuove opere del genere fossero mai scritte [...] e impossibile che una qualche opera del genere non fosse stata scritta senza che ciò significasse che il genere non è mai esistito” (Eynine 2015, p. 2, trad. mia). L’approccio di Eynine rientra invece tra le teorie dei generi come particolari storici: nello specifico, è una teoria dei generi come tradizioni, definite “particolari [storici] temporalmente estesi” (Eynine 2015, p. 4, trad. mia). I generi sarebbero quindi tradizioni composte da vari elementi, come fruitori, autori, pratiche, tutti organizzati intorno alla produzione di opere artistiche: “gli autori producono opere nella consapevolezza, e sotto l’influenza, di opere precedentemente prodotte come parti della tradizione; le opere sono lette dai lettori in modi sviluppati da opere precedentemente prodotte; le case editrici pubblicano tali opere [...] e così

via” (Evnine 2015, pp. 5-6, trad. mia). Le condizioni di appartenenza a un genere includerebbero quindi sia fattori coinvolti nella genesi dell’opera, sia fattori che emergono dopo la pubblicazione dell’opera. Da questa descrizione sembra che autori e fruitori siano sempre consapevoli della tradizione cui appartengono le opere che creano o di cui fruiscono, e che ci sia sostanziale accordo sulla tradizione in cui si collocano le stesse. In realtà, numerosi sono i casi in cui le aspettative dei fruitori non corrispondono alle intenzioni degli autori: Raphaëlle Moine porta l’esempio di spettatori di *La sottile linea rossa* delusi nelle loro aspettative di vedere un film di guerra, come *Salvate il soldato Ryan*. In questo caso, “il regime autoriale e spettatoriale, inadeguati l’uno all’altro, non hanno potuto stabilirsi in rapporto reciproco” (Moine 2002, p. 125), probabilmente anche a causa di marketing ingannevole. Ciò potrebbe rappresentare un ulteriore problema, poiché la definizione di Evnine è piuttosto vaga nell’indicare quanto importante sia il contributo dei singoli agenti indicati. Nello specifico, case editrici e di produzione, elencati insieme ad autori e fruitori come fonti che costituiscono le tradizioni, non sono particolarmente affidabili nello stabilire il genere di appartenenza di una data opera, che può essere presentata come appartenente a un genere diverso (per esempio attraverso trailer o locandine nel caso dei film, copertine nel caso dei romanzi) per attirare una maggior quantità di pubblico generalista o per approfittare della popolarità di un’altra opera, e rischiano quindi di dare un contributo negativo nella definizione dell’identità di genere. Per quanto riguarda la consapevolezza dell’autore di appartenere a una certa tradizione, e dunque a un certo genere, lo stesso Evnine cita il caso di Margaret Atwood, le cui opere, come *Il racconto dell’ancella* (1985), vengono classificate come fantascienza nonostante l’opinione dell’autrice, che sostiene invece si tratti di esempi di “speculative fiction”. Evnine risolve la questione suggerendo che “un accordo unanime [da parte dei lettori] che un’opera appartenga a un genere è probabilmente sufficiente per l’appartenenza” dato che “i generi hanno come parti non solo le opere, gli autori e i critici, ma anche i fan e i lettori generali” (Evnine 2015, p. 21, trad. mia),

senza però spiegare perché in questo caso l'opinione dei lettori dovrebbe prevalere su quella dell'autrice stessa. Come notato in precedenza, un pregio della teoria dei generi come tradizioni rispetto alla teoria dei generi come scopi è l'importanza data all'aspetto temporale: "l'appartenenza di un'opera a un genere dipenderà essenzialmente da fattori storici" (Evnine 2015, p. 8, trad. mia). Ciò permetterebbe di vedere i generi come "una discussione in corso [...]" e non un gruppo di testi da cui aspettarsi certi elementi di trama e specifici cliché" (Evnine 2015, p. 6, trad. mia). Sicuramente il contesto storico è un elemento fondamentale nell'assegnazione di un'identità di genere a un'opera (vedi Terrone 2021): pensiamo, per esempio, al romanzo *Dalla terra alla luna* (1865) o al film *Le Voyage dans la lune* (1902), considerate entrambe opere di fantascienza, e a *First Man - Il primo uomo* (2018), catalogato invece come film Biografico, Drammatico e Storico dal sito *IMDB*. Tutte e tre le opere trattano lo stesso argomento (il viaggio dell'uomo sulla Luna) ma il contesto storico è diverso (le prime due sono state prodotte molti anni prima della missione dell'Apollo 11 nel 1969, la terza molti anni dopo). Il riferimento al contesto storico, come inteso da Evnine, rischia però di rendere troppo rigida la classificazione delle opere in generi: un'opera che trattasse le stesse tematiche della fantascienza, ma scritta "su Marte, o mille anni fa", non andrebbe considerata fantascienza poiché non farebbe parte "della particolare tradizione che è il genere fantascientifico" (Evnine 2015, p. 9, trad. mia). Ciò escluderebbe dal genere un'opera come *La storia vera* di Luciano di Samosata, scritta nel II secolo ma spesso indicata come esempio di fantascienza *ante litteram*. Ancor più problematicamente, verrebbero escluse le opere del "cinema dei primi tempi, di cui occorre ricordare l'irriducibile "estraneità" [dall'accezione attuale di genere]" (Moine 2002, p. 247): in altre parole, la teoria di Evnine esclude l'attribuzione retroattiva, *a posteriori*, di un genere a un'opera. In generale, Evnine sembra confondere i generi con la loro storia, ma "il fatto che un'entità culturale [come i generi] possa subire dei cambiamenti suggerisce che essa *abbia* una storia piuttosto che *essere* una storia" (Terrone 2021, p. 3, trad. mia). Un'altra

difficoltà proviene da un genere particolare, quello parodistico: sembra infatti innegabile che una parodia appartenga alla tradizione del genere che parodizza, in quanto “procede per ripresa e per manipolazione delle convenzioni generiche” (Moine 2002, p. 165). Al tempo stesso, non necessariamente l’opera parodistica appartiene al genere che parodizza: sarebbe decisamente controintuitivo sostenere che *Frankenstein Junior* (1974) sia un film dell’orrore (sia *IMDB* che *Rotten Tomatoes* lo catalogano infatti semplicemente come Commedia), nonostante faccia largo utilizzo dei cliché del genere horror. Ciò non significa che una parodia non possa anche far parte del genere che parodizza (basti pensare alla saga iniziata da *Scream*), ma semplicemente che appartenenza a una tradizione e appartenenza a un genere non sono identiche. Infine, non è chiaro cosa distingua le tradizioni di genere da altre tradizioni di cui possono far parte le opere. Per esempio, per quale ragione la Nouvelle Vague e la letteratura postmoderna vengono considerate, rispettivamente, un movimento cinematografico e una tendenza letteraria piuttosto che due generi? Si potrebbe suggerire che movimenti, scuole e tendenze siano strettamente collegati a un preciso contesto geografico e storico, mentre i generi sono, in un certo senso, più “internazionali” e duraturi. Ciò, tuttavia, non è sempre vero: esistono generi o sottogeneri legati alla tradizione letteraria o cinematografica di uno specifico paese (lo Spaghetti Western, il Wuxia, il Kaijū Eiga) e generi legati a un certo periodo storico (per esempio generi “defunti” come la tragedia, sostanzialmente soppiantata dal dramma).

### **3. I formalisti russi**

Una teoria che male si adatta a spiegare il genere così come è inteso dal senso comune ma che presenta comunque spunti di interesse è quella dei formalisti russi. Il nome si riferisce a un gruppo di critici e ricercatori attivi a Mosca fino agli anni '30, così definiti poiché, avendo come obiettivo la definizione delle forme d’arte nella loro specificità, si occupavano soprattutto degli aspetti formali caratteristici delle opere. Anche per quanto riguarda i generi i formalisti

utilizzavano come criteri di definizione i mezzi di espressione specifici delle singole arti, come, nel caso del cinema, il montaggio e la fotografia:

“Si chiamerà cine-genere un insieme di processi che riguardano la composizione, lo stile e il soggetto, legati da un materiale semantico e da una visione emozionale specifici, ma che rientrano interamente in un sistema generico preciso dell’arte, quello del cinema. Per stabilire i cine-generi [...] esamineremo dunque l’utilizzazione dello spazio, del tempo, delle persone e delle cose, in funzione dei differenti generi, dal punto di vista del montaggio e della fotogenia; la disposizione delle parti del soggetto; i rapporti che s’instaurano tra i differenti elementi all’interno di un genere.” (Piotrovski 1996, p. 144, citato in Moine 2002, p. 51)

Secondo Piotrovski, seguendo questo principio, era necessario escludere dalla categoria dei generi cinematografici tutti i film che potevano in qualche modo rimandare ad altre forme d’arte, per esempio quelli basati su romanzi o pièce teatrali, ma anche in generale quelli che procedessero secondo le regole della letteratura narrativa. Rimanevano quindi solo i generi autenticamente cinematografici, cioè quelli elaborati a partire dalle sole possibilità tecniche del cinema, e tra i quali Piotrovski identifica il comico americano (nello specifico le comiche di Chaplin e Keaton, come *La febbre dell’oro* o *Come vinsi la guerra*), il film d’avventura, il genere lirico (per esempio *La caduta di casa Usher* di Jean Epstein), l’eroismo monumentale (esemplificato da film di Èjzenštejn come *La corazzata Potëmkin* e *Sciopero*) e i film d’avanguardia sovietici (come *L’uomo con la macchina da presa* di Vertov). Come teoria dei generi, la proposta di Piotrovski presenta degli evidenti limiti: innanzitutto, dei generi elencati, solamente due (il comico e l’avventura) corrispondono effettivamente a generi riconosciuti dal senso comune, mentre gli altri, più che generi, sembrano esempi di scuole, movimenti o

tendenze della storia del cinema. Inoltre, seguendo i rigidi criteri dettati dal formalismo russo, rimarrebbero esclusi troppi generi comunemente intesi, e non si considererebbe che anche generi transmediali possono comunque assumere caratteristiche specifiche legate al mezzo di espressione. Sulla prospettiva dei formalisti tornerò nel capitolo III, dedicato al rapporto tra genere e medium.

#### **4. Generi come aspettative**

Nel suo libro *Arts and minds* (2004), Gregory Currie propone una teoria dei generi che presenta alcuni aspetti in comune con le teorie precedentemente esaminate ma con l'aggiunta di importanti elementi. Nel definire i generi, Currie distingue tra generi riconosciuti come tali da una comunità, che corrispondono a quelli che Todorov definiva generi storici, e generi in generale, macrocategoria che oltre ai generi per una comunità include anche i generi possibili, o teorici per Todorov, a cui attualmente non appartengono opere e di conseguenza non sono riconosciuti da alcuna comunità (ma potrebbero esserlo). Currie sostiene che i generi sono degli insiemi di caratteristiche che le opere possono possedere, tuttavia, a differenza degli scopi per Abell, queste caratteristiche non determinano l'appartenenza al genere, che "dipende da più della semplice esibizione di caratteristiche di genere rilevanti; dipende dal fatto che tali caratteristiche abbiano una certa salienza per la comunità [a cui quel genere fa riferimento]" (Currie 2004, p. 5, trad. mia). Alcune opere potrebbero esibire tutte le caratteristiche costitutive di un certo genere, o "G-caratteristiche", ma si tratta di casi rari. In secondo piano, le "G-caratteristiche" dovrebbero avere un certo status per la comunità che Currie definisce "aspettative"; nello specifico, "il fatto che un'opera abbia alcune di queste G-caratteristiche dovrebbe generare l'aspettativa che avrà le altre. [...] Se un dramma elisabettiano aveva a che fare con la vendetta, allora avrebbe contenuto scene di violenza e tortura, ci sarebbe stato un fantasma, etc." (Currie 2004, p. 6, trad. mia). I pattern di aspettative, secondo Currie, possono

essere rappresentati con le reti che vengono utilizzate nel modello computazionale della memoria chiamato PDP (parallel distributed processing): una caratteristica di queste reti è che provvedono valori di default ogni volta che l'informazione è incompleta. Dunque, se un'opera presenta le caratteristiche A e B, genererà l'aspettativa di C, anche quando non possiede davvero C. Questo sistema ci darà quindi il profilo di un membro tipico del genere in questione, anche quando non esiste un'opera che presenti tutte le caratteristiche costitutive del genere. Il vantaggio di questa teoria è una definizione meno rigida del concetto di genere, che non richiede il possesso di tutte le G-caratteristiche per l'appartenenza a un genere e permette anche a un'opera di appartenere a più generi. Il problema è che l'enfasi sulle aspettative sembra adattarsi soprattutto ai rappresentanti più tipici e "stereotipati" dei generi, e non prendono in considerazione opere le cui caratteristiche non creano aspettative relative ad altre caratteristiche. Lo stesso Currie cita l'esempio del film di Powell e Pressburger *So dove vado*, "un film molto inusuale che non si dichiara palesemente appartenente ad alcun genere. Eppure, guardarne alcuni momenti creerà delle aspettative: che non ci saranno elementi soprannaturali o visite dallo spazio, che non ci saranno elementi comici, che l'azione non avrà luogo nel bacino dell'Amazzonia" (Currie 2004, p. 7, trad. mia). In altre parole, sebbene, come ho affermato in precedenza, tutte le opere narrative appartengano a generi, non tutte rendono la loro appartenenza sufficientemente manifesta da creare aspettative, e alcuni generi creano meno aspettative di altri. Nonostante ciò, le aspettative sono un elemento fondamentale nel costituire il ruolo che i generi giocano nell'apprezzamento di un'opera d'arte da parte dei fruitori, ma su questo tornerò a fine capitolo.

## **5. Definizione semantico-sintattica del genere**

Nel libro *The American Film Musical* (1987), in cui cerca di definire le caratteristiche del musical in quanto genere, Rick Altman propone un modello basato su due tipi di definizione di



genere: il primo definisce il genere attraverso una lista di tratti semantici (il contenuto); il secondo lo identifica attraverso i tratti sintattici che organizzano le relazioni tra gli elementi semantici (la struttura narrativa). Per Altman, l'approccio semantico ha un ampio campo di applicazione ma scarso potenziale esplicativo, quello sintattico ha forte potenziale esplicativo ma un campo di applicazione ristretto: per questo motivo, una buona definizione dei generi dovrebbe combinare i due approcci in una definizione semantico-sintattica. Tale definizione permette di distinguere tra generi forti, che hanno una sintassi specifica fortemente coerente e sono universalmente riconosciuti, e generi meno stabili, che si basano su elementi semantici ricorrenti senza sviluppare una sintassi stabile e il cui statuto di genere è controverso. Tramite l'approccio semantico-sintattico, inoltre, si possono definire livelli di genericità differenti per un dato genere, con esempi di opere più o meno tipiche, in quanto "non si riallacciano a un genere [tutte] allo stesso modo, [alcune] partecipano attivamente all'elaborazione della sintassi del genere, [altre] riprendono in una maniera meno sistematica gli elementi tradizionalmente associati al genere" (Moine 2002, p. 81). Questa teoria non è però esente da problemi: come riconosce lo stesso Altman, l'approccio semantico-sintattico, rischia di cadere nel circolo vizioso delle definizioni di genere che traggono dai film appartenenti al genere i tratti di definizione del genere stesso. Nel 1999, Altman rivede la sua teoria per aggiungervi una dimensione pragmatica, rendendola quindi una definizione "semantico-sintattico-pragmatica" che tenga conto anche delle varie letture del genere da parte di spettatori, produttori, critici etc. Ciò potrebbe creare ulteriori problemi, poiché, come notato in precedenza, talvolta le prospettive di critici e fruitori sono nettamente in contrasto tra loro, mentre il contributo dei produttori è spesso motivato da ragioni economiche e per questo non è particolarmente affidabile nell'assegnazione di identità di genere alle opere.

## 6. Il genere come concetto a grappolo

L'analisi di alcune delle numerose teorie che tentano di definire i generi porta alla conclusione che i confini del concetto di genere siano sfumati, e che non esistano tratti individualmente necessari e congiuntamente sufficienti che determinino l'appartenenza o meno di un'opera a un certo genere. Questo ci porta dunque lontano dalla teoria classica dei concetti e verso un approccio che prenda in considerazione l'idea delle somiglianze di famiglia, introdotta da Wittgenstein nelle *Ricerche filosofiche* (1953) nel definire il concetto di gioco: nel prendere in esame diversi esempi di giochi, Wittgenstein nota che, pur non esistendo un solo elemento comune a tutti i giochi, esistono tuttavia somiglianze che accomunano alcuni giochi con altri:

“Vediamo una rete complicata di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano a vicenda. [...] Non posso caratterizzare queste somiglianze meglio che con l'espressione “somiglianze di famiglia”; infatti le varie somiglianze che sussistono tra i membri di una famiglia si sovrappongono e s'incrociano nello stesso modo: corporatura, tratti del volto, [...] temperamento, ecc. ecc. – E dirò i ‘giuochi’ formano una famiglia”. (Wittgenstein 1953, p. 41)

Secondo questa prospettiva, dunque, ogni genere formerebbe una famiglia i cui membri non presentano una specifica caratteristica posseduta da tutti, ma diverse caratteristiche, sia tematiche che formali, che li fa assomigliare gli uni agli altri: se, per esempio, guardiamo alla fantascienza, alcune opere fantascientifiche assomiglieranno ad altre per l'ambientazione futuristica, altre per la presenza di creature extraterrestri ecc. Si noti che nel caso dei generi, le somiglianze di famiglia possono rendere conto delle opere appartenenti a generi ibridi, ossia opere che presentano somiglianze con membri di due o più famiglie diverse, e dell'esistenza di sottogeneri, cioè gruppi di opere appartenenti a un genere che hanno in comune un alto numero

di caratteristiche, oppure che presentano una certa caratteristica particolarmente saliente. Tale prospettiva si accorda anche con la proposta di Stacie Friend, e nello specifico è in grado di spiegare casi ambigui, come le opere di storiografia latina o quelle appartenenti al filone del New Journalism: *A sangue freddo* di Truman Capote non andrebbe dunque classificato come un esempio di fiction o di non-fiction, bensì come un'opera che presenta somiglianze di famiglia con entrambi i generi. La psicologa Eleanor Rosch, nel suo articolo "Cognitive Representations of Semantic Categories" (1975) riprese alcuni aspetti della teoria di Wittgenstein parlando di tratti prototipici, ossia attributi che, pur non essendo condizioni necessarie né sufficienti per l'appartenenza a una categoria, vi sono comunemente associati. I membri di una categoria che presentano questi tratti saranno quindi esemplari più tipici della categoria. Applicando tale prospettiva ai generi, vediamo che alcune caratteristiche, per esempio l'ambientazione spaziale nelle opere di fantascienza, pur non essendo obbligatorie né esclusive di un genere, sono comunque tipicamente associate ad esso. Potremmo dunque definire queste caratteristiche prototipiche, oppure, utilizzando un'espressione che Stacie Friend riprende da Kendall Walton, caratteristiche *standard*: per Friend, "una caratteristica di un'opera è *standard* se il possesso di questa caratteristica pone o tende a porre l'opera in una particolare categoria; [...] una caratteristica è *contra-standard* se il possesso di quella caratteristica esclude o tende a escludere l'opera da una categoria; [...] le caratteristiche *variabili* sono quelle che possono variare tra opere in una categoria senza influire sulla classificazione" (Friend 2012, p. 188, trad. mia). Dal lavoro di Wittgenstein e Rosch prendono le mosse Denis Dutton e Berys Gaut, autori, rispettivamente, degli articoli "But They Don't Have Our Concept of Art" (2000) e "Art as a Cluster Concept" (2000). L'intento di Dutton e Gaut è di definire il concetto di arte, difficilmente definibile utilizzando una teoria classica dei concetti: secondo gli autori, un'opera d'arte sarebbe un "concetto a grappolo" (cluster concept), caratterizzato da un elenco di tratti che si è soliti associare a tale concetto ma che, presi

singolarmente, non sono né necessari né sufficienti a definirlo. Un oggetto che presenti tutti i tratti elencati sarà probabilmente un'opera d'arte, un oggetto che non ne presenti alcuno probabilmente non lo sarà, lasciando spazio a varie sfumature tra i due estremi. Similmente, potremmo definire i generi come concetti a grappolo, come elenchi di caratteristiche standard, tipiche ma non necessarie; per tornare all'esempio della fantascienza, il concetto a grappolo dell'opera fantascientifica potrebbe avere questi tratti:

- È ambientata nello spazio
- È ambientata nel futuro
- È ambientata in un corso alternativo della storia
- Compiono personaggi extraterrestri
- I personaggi compiono viaggi nel tempo, ecc.

Come si nota, non solo non è necessario che un'opera presenti tutte queste caratteristiche per appartenere al genere fantascientifico, ma sarà piuttosto difficile trovare un'opera che le soddisfi tutte (alcune potrebbero anche essere in contrapposizione ad altre). Inoltre, alcune di queste caratteristiche, pur essendo prototipiche del genere, non sono di esso esclusive (per esempio l'essere ambientato nello spazio), sebbene altre sembrino effettivamente sufficienti e forse esclusive (la presenza di personaggi extraterrestri). Nonostante nel mio esempio abbia elencato solo tratti tematici delle opere, bisogna aggiungere che anche alcune caratteristiche formali possono essere prototipiche di un genere: per esempio, l'utilizzo del bianco e nero nei film noir. Tornerò sulla questione nel capitolo III. Come nota Terrone (2021), la teoria del genere come concetto a grappolo può accordarsi con definizioni dei singoli generi, come la celebre concezione proposta da Darko Suvin per quanto riguarda la fantascienza: per Suvin, affinché un'opera rientri nel genere fantascientifico, essa deve essere “incentrata su un novum

che sia cognitivamente validato all'interno della realtà narrativa del racconto” (Suvin 1979, citato da Terrone 2021, p. 1, trad. mia). Evinne (2015) rifiuta la definizione di Suvin a causa delle difficoltà che incontra nell'affrontare la storicità e i casi limite appartenenti al genere, ma una concezione del genere come concetto a grappolo ci permette di ridefinire la presenza del novum cognitivamente validato come una caratteristica standard del genere fantascientifico, piuttosto che una caratteristica necessaria all'appartenenza. Dunque, nonostante ci si aspetti che un'opera di fantascienza posseda tale caratteristica, la sua mancanza non preclude l'appartenenza al genere. Opere che non contengono all'interno della loro storia un novum cognitivamente validato, come per esempio i film della saga iniziata da *Guerre Stellari*, possono comunque essere considerate opere di fantascienza in base all'Intenzione di Genere (Terrone 2021, p. 8, trad. mia) dell'autore, o alla Clausola Istituzionale (id.), ossia l'accettazione dell'opera da parte di istituzioni dedicate a quel genere, come riviste, premi o specifiche case editrici.

## **7. Il ruolo del genere nell'apprezzamento delle opere d'arte**

Nel paragrafo 4 ho sostenuto che sia riduttivo identificare i generi con le aspettative; ciononostante, è innegabile che i generi, così come altre categorie dell'arte, creino aspettative, e che queste ultime abbiano un ruolo importante nell'apprezzamento dell'opera da parte del fruitore: “i generi ci permettono di classificare le opere d'arte aiutandoci a selezionare quelle opere che meglio corrispondono alle nostre aspettative, e fornendoci contesti in cui possiamo valutare le opere e fare interessanti confronti tra queste” (Terrone 2021, p. 3, trad. mia). Walton introduce le già citate definizioni di standard, contra-standard e variabili proprio cercando di spiegare in che modo le categorie dell'arte influiscano sull'apprezzamento delle opere: i fruitori “si aspettano che un'opera appartenente a una categoria abbia certe caratteristiche, che sono “standard” per quella categoria, e non abbia certe altre caratteristiche, che sono invece “contra-

standard”, mentre non ci sono specifiche aspettative per quanto riguarda altre caratteristiche, che sono variabili” (id.). L’esempio degli spettatori de *La sottile linea rossa* riportato in precedenza illustra come l’apprezzamento di un’opera da parte dei fruitori venga influenzato dalla mancata soddisfazione delle aspettative di questi ultimi, soprattutto quando la loro identificazione del genere dell’opera non corrisponde alle intenzioni degli autori. Bisogna però aggiungere che talvolta, soprattutto nella fruizione di parodie o di certi lavori metaletterari e metacinematografici, è proprio l’inversione delle aspettative e la presenza di caratteristiche contra-standard a influire positivamente sull’apprezzamento dell’opera. Come già notato, i generi non sono le uniche categorie dell’arte a creare aspettative e a influenzare l’apprezzamento delle opere: un altro esempio sono i media artistici, di cui mi occuperò nel prossimo capitolo.

## **II. Il medium e le forme d'arte**

In questo capitolo esaminerò alcune teorie che cercano di definire cosa siano i media artistici e come influiscano sull'apprezzamento delle opere d'arte ed esporrò come l'approccio concettuale a grappolo già utilizzato per descrivere i generi sia utile anche per spiegare i media.

### **1. Cosa sono i media**

Nel suo libro *A Philosophy of Cinematic Art* (2010), Berys Gaut distingue tra due grandi tendenze nella filosofia dell'arte: la tendenza globalizzante, a cui appartengono le teorie generali che cercano di coprire l'arte in tutte le sue forme (un esponente di questa tendenza è Kendall Walton con il suo *Mimesi come far finta*); e la tendenza localizzante, in cui rientrano le teorie che si riferiscono a specifiche forme d'arte, sottolineando gli aspetti in cui ciascuna forma d'arte si differenzia dalle altre (un autore classico in questo campo è Gotthold Lessing, uno contemporaneo Peter Kivy). Esistono diverse opzioni, continua Gaut, all'interno della tendenza localizzante riguardo a quali siano gli elementi che distinguono una forma d'arte dalle altre: una di queste opzioni è il medium. In generale, “un medium è un mezzo per trasmettere una materia o un contenuto da una fonte a un luogo di ricezione. La funzione di un medium, così intesa, è la mediazione” (Davies 2003, p. 181, trad. mia). In ambito artistico, un medium è un mezzo attraverso il quale l'artista crea la sua opera. Non tutti i mezzi, però, possono costituire dei media: come nota Dominic Lopes, “una pittrice che affronta l'apertura della sua mostra la mattina seguente potrebbe finire la sua ultima tela bevendo molto caffè. Il caffè è un mezzo per la creazione ma non è parte del medium della pittura. Né lo sono il telaio o il gesso, quindi il punto non è semplicemente che il caffè non fa parte del dipinto come oggetto fisico. Un medium è più che un mezzo” (Lopes 2014, p. 134, trad. mia). Il riferimento al telaio ci suggerisce inoltre la distinzione tra medium e supporto: un medium “non è meramente un

supporto per l'opera (materiale o immateriale [...]), ma è uno strumento che l'artista ha manipolato per veicolare certi contenuti (per esempio raffigurativi) e rendere salienti certe proprietà dell'opera (per esempio proprietà espressive)" (Caldarola 2020, p. 38). Similmente, David Davies definisce il medium artistico "qualcosa che media la trasmissione del contenuto di un'opera d'arte a un destinatario" (Davies 2003, p. 181, trad. mia). A questo proposito, Gaut offre l'esempio del compact disc: un CD può essere utile a conservare musica, ma non è un medium musicale, poiché essere conservato in un CD non contribuisce a rendere qualcosa musica (d'altronde un CD può contenere informazioni diverse dalla musica). Piuttosto, il medium è, tra gli aspetti su cui ci concentriamo quando vogliamo apprezzare un'opera d'arte in quanto tale, quell'aspetto (o insieme di aspetti) che accomuna un'opera d'arte con gli altri membri della sua categoria. Gaut riassume la posizione di chi sostiene che le forme d'arte vengono distinte dai media coinvolti con il termine "affermazione della specificità del medium" (Gaut 2010, p. 285, trad. mia), di cui presenta tre versioni:

1. "Alcune valutazioni artistiche corrette di opere d'arte fanno riferimento a proprietà distintive del medium in cui queste opere d'arte si presentano;
2. Spiegazioni corrette di alcune delle proprietà artistiche delle opere d'arte fanno riferimento proprietà distintive del medium in cui questi opere d'arte si presentano;
3. Affinché un medium costituisca una forma d'arte esso deve istanziare proprietà artistiche che siano distinte da quelle che sono istanziate da altri media" (Gaut 2010, pp. 286-287, trad. mia).



Al contrario, alcuni filosofi hanno sostenuto la sostanziale inutilità della nozione di medium nell'analisi delle opere d'arte in quanto tali: nel suo saggio *La scuola di Giorgione*, Walter Pater critica un simile punto di vista, definendolo un

“errore di molta critica popolare, di guardare alla poesia, alla musica e alla pittura – tutti i vari prodotti dell'arte – come a semplici traduzioni in diversi linguaggi di una stessa quantità fissa di pensiero immaginativo, integrato da certe qualità tecniche di colore, nella pittura; di suono, nella musica, di parole ritmate nella poesia. In questo modo, l'elemento sensoriale dell'arte, e con esso quasi tutto ciò che nell'arte è essenzialmente artistico, è una questione di indifferenza” (Pater 1877, citato in Lopes 2014, pp. 134-135, trad. mia)

In base a questa visione, dunque, le qualità tecniche non influiscono sull'apprezzamento dell'opera d'arte in quanto tale. Si tratta di quella che Richard Wollheim definisce la “tesi dell'indifferenza” (1968) e che viene attribuita, tra gli altri, a Benedetto Croce e Robin George Collingwood. Secondo questi autori, “un'opera è il prodotto di un atto di espressione che ha luogo nella mente del proprio creatore ed è solo contingentemente esternalizzato in un medium intersoggettivo e accessibile di qualche tipo” (Davies 2003, p. 182, trad. mia). La distinzione tra l'espressione artistica, intesa come processo interno, e la lavorazione del medium esterno è stata sostenuta anche da artisti concettuali come Sol LeWitt (1967), secondo i quali “l'“arte” nel loro lavoro si trova nell'atto della concezione, e la manipolazione di un medium esterno è semplicemente una questione di “esecuzione”, che può essere delegata a coloro che hanno le abilità rilevanti” (id.). Wollheim critica questa prospettiva sostenendo che essa non prenda in considerazione la maniera in cui l'attività concettuale dell'artista procede in riferimento al medium in cui lavora, “il medium *nei termini del quale* pensa in quanto artista” (id.), e

nemmeno i modi in cui la resistenza alla manipolazione dei media influisca sul processo creativo e sul tipo di qualità che valutiamo quando apprezziamo un'opera d'arte, tanto che alcuni materiali vengono scelti come veicoli di espressione artistica proprio in virtù della loro resistenza alla manipolazione. In epoca contemporanea, il più importante esponente dello scetticismo verso il concetto di medium è stato Noël Carroll, autore di un noto articolo intitolato significativamente "Forget the medium!" (Carroll, citato da Gaut 2010, p. 286). Come nota Lopes, molte delle critiche sollevate da Carroll e da altri scettici del concetto di medium si applicano in realtà soltanto a una particolare versione della teoria della specificità del medium, la cosiddetta "dottrina della purezza", che viene attribuita a teorici come Clement Greenberg e Michael Fried, e che sostanzialmente afferma che "ciascuna forma d'arte dovrebbe perseguire quegli effetti che, in virtù del proprio medium soltanto, possa raggiungere" (Lopes 2014, p. 136, trad. mia). Come nota Davies (2003), questa tendenza ha le sue radici nella concezione strumentale del medium presente nel *Laocoonte* di Lessing, secondo il quale, sebbene pittura e poesia, in quanto arti imitative, abbiano il medesimo obiettivo (suscitare esperienze estetiche nel fruitore attraverso la rappresentazione), il loro utilizzo di "segni o mezzi di imitazione completamente diversi" (Lessing 1766, citato da Davies 2003, p. 185) li rende "naturalmente adatti a rappresentare soggetti differenti: "la successione temporale è la competenza del poeta, la co-esistenza nello spazio quella dell'artista"" (Davies 2003, p. 185). Un'estensione del ragionamento di Lessing è il principio della differenziazione mediale, che porta Rudolph Arnheim (1938) a considerare "la combinazione dell'immagine in movimento con il suono [...] un fallimento artistico, perché il dialogo non permette la realizzazione di valori espressivi significativi nel film che non siano già disponibili nella letteratura, e potrebbe persino ridurre il potere espressivo dell'immagine in movimento" (id.). Come esempio della dottrina della purezza, Carroll riporta questo passaggio da Greenberg: "Un'opera d'arte modernista deve cercare, in linea di principio, di evitare la dipendenza da qualsiasi ordine di esperienza non dato

nella natura più essenzialmente interpretata del suo medium. Ciò significa, tra le altre cose, rinunciare all'illusione e all'esplicitezza. Le arti devono raggiungere concretezza, "purezza", agendo unicamente nei termini del loro sé separato e irriducibile." (Greenberg 1961, citato da Lopes 2014, p. 135, trad. mia). Nonostante Greenberg faccia riferimento solo all'arte modernista, Carroll estende questa prescrizione a ogni forma d'arte. Evidentemente non tutti i sostenitori dell'importanza del medium nell'apprezzamento dell'arte sposano un punto di vista così rigido: come nota Gaut, "Carroll semplicemente affida al teorico della specificità l'idea che una forma d'arte dovrebbe fare *solo* ciò che è unico per essa: il teorico potrebbe invece sostenere che una forma d'arte dovrebbe *sempre* fare ciò che le è unico, ma può *anche* perseguire altre caratteristiche condivise da diversi media, come la narrazione" (Gaut 2010, p. 291, trad. mia). Nella sua critica alla dottrina della purezza, Carroll giunge alla conclusione che bisognerebbe sostituire il concetto di medium semplicemente con quello di forma d'arte: i due concetti, tuttavia, non coincidono. Come nota Gaut, il disegno è un medium artistico, ma non tutti i disegni sono arte: esistono anche "disegni tecnici, e se vi disegno un percorso per mostrarvi come arrivare a casa mia non sto producendo un'opera d'arte" (Gaut 2010, p. 289, trad. mia). Piuttosto, la forma d'arte è uno specifico utilizzo di un certo medium, impiegato con l'intenzione di realizzare valori artistici. Inoltre, Carroll tende a identificare il medium con il materiale, poiché una forma d'arte può essere differenziata dalle altre grazie al proprio medium solo se quest'ultimo è "identificabile in anticipo rispetto a, o indipendentemente da, l'utilizzo in cui il medium viene impiegato" (Carroll 1985, p. 18, citato da Lopes 2014, p. 138, trad. mia). L'idea che il medium possa soltanto essere qualcosa di materiale porta alla conclusione piuttosto controintuitiva che alcune forme d'arte, come la letteratura, non hanno un medium: "si potrebbe essere tentati di guardare alle parole come al medium distintivo della letteratura. E tuttavia, le parole sono il tipo giusto di cose che possano costituire un medium? I media non sono, nel senso più netto, fisici?" (Carroll 2003, p. 3, citato da Lopes 2014, p. 138, trad. mia).

Anche un altro critico del concetto di medium, Monroe Beardsley (1958), tende a identificare il medium con la base fisica dell'opera d'arte, come, nel caso della pittura, la tela e i colori a olio. Questa, sostiene Beardsley, non sarebbe parte dell'oggetto estetico, "le cui proprietà costitutive sono quelle suscitate nel destinatario in un incontro esperienziale diretto con qualcosa che sia stato creato dall'artista" (Davies 2003, p. 183, trad. mia). Per questo motivo, la nozione di medium artistico sarebbe "quasi inutile per la critica seria e attenta" nelle arti (Beardsley 1958, citato da Davies 2003, p. 183, trad. mia). Per quanto il materiale fisico di cui sono fatte le opere sia fondamentale nell'analisi di forme d'arte come pittura e scultura, il materiale non determina invariabilmente il medium: come osserva Gaut "il medium del disegno è la grafite sulla carta", tuttavia "la grafite sulla carta non è utilizzata solo per disegnare, ma anche per scrivere storie a matita, e potrebbe persino essere utilizzata per creare sculture. D'altra parte, esistono diversi materiali con cui si può disegnare: la grafite, il gesso, la punta d'argento e così via" (Gaut 2010, p. 288, trad. mia). Inoltre, una concezione materialista lascerebbe privi di medium non solo la letteratura, ma anche il cinema e la musica, e non permetterebbe di distinguere forme d'arte con uno stesso medium fisico, come il teatro e la danza: dunque, "bisogna concedere che alcuni materiali non sono fisici, ma simbolici, fatti di segni" (Gaut 2010, p. 289, trad. mia). Per tutte queste ragioni, sostiene Lopes, serve un'alternativa al materialismo del medium. La sua proposta è di identificare i media con risorse tecniche: innanzitutto, una risorsa non deve necessariamente essere fisica, ma anche simbolica (per esempio il linguaggio), oppure un evento, come un suono o un movimento. Inoltre, una risorsa da sola non costituisce un medium, ma necessita che ci si faccia qualcosa attraverso una tecnica, e una risorsa può permettere più tecniche: per esempio, "una risorsa, come la carta, permette l'applicazione di diverse tecniche, come disegnare, stampare, e comporre versi o musica" (Lopes 2014, p. 139, trad. mia). Conclude Lopes, "un medium non è soltanto una risorsa, ma una risorsa tecnica. [...] Medium = risorsa + tecnica" (id.). Questa definizione si riferisce al

concetto di medium in generale, non necessariamente di medium artistico: anche cucinare un'omelette consiste nell'applicare una tecnica (seguire una ricetta) a una risorsa (le uova). Affinché un medium sia artistico, deve in qualche modo contribuire all'apprezzamento dell'opera d'arte: "le opere in una forma d'arte non sono semplicemente opere in un medium associato. Sono opere che sfruttano un medium per realizzare proprietà e valori artistici" (Lopes 2014, p. 144, trad. mia). Approfondirò in che modo, secondo Lopes, i media influenzano l'apprezzamento nel prossimo paragrafo. Un punto di vista paragonabile è espresso da Joseph Margolis (1980), che distingue tra "medium fisico" e "medium artistico" di un'opera. Nel caso della pittura, per esempio, il medium fisico consiste in pigmenti (colori a olio, tempera, colori ad acqua) applicati a una superficie (legno, tela, vetro), mentre il medium artistico sarebbe "un sistema di pennellate dotato di uno scopo" (Davies 2003, p. 183, trad. mia); allo stesso modo, nella danza il medium fisico dei movimenti del corpo andrebbe distinto dal medium artistico di "passaggi articolati" (id.). Per Arthur Danto (1981), il medium artistico non va identificato con il medium fisico, anche perché quando parliamo di opere d'arte diciamo che un artista lavora *in* un particolare medium artistico quando lavora *su* un medium fisico. Simile alla proposta di Lopes è anche quella di Gaut, secondo il quale il medium è costituito dall'insieme di pratiche in base alle quali possiamo utilizzare i materiali. In questo senso, il concetto di medium in estetica è simile alla posizione funzionalista in filosofia della mente: "il funzionalista ritiene che esistano diversi stati fisici e persino non fisici che possono realizzare lo stesso stato mentale, uno stato che è funzionalmente individuato. Similmente, un medium è costituito da un insieme di pratiche, e queste determinano quali materiali fisici possono realizzarlo" (Gaut 2010, p. 288, trad. mia). Un ultimo aspetto da tenere in considerazione è che i media possono incorporare altri media, o, per utilizzare un'espressione di Gaut, i media "si annidano" (Gaut 2010, p. 290, trad. mia). Un medium può quindi contenere molti media: per esempio, le immagini sono un medium, che a sua volta contiene diversi tipi di immagini, come i dipinti, le fotografie, le

immagini in movimento (il cinema), ciascuno dei quali può essere considerato a sua volta un medium. E all'interno di questi media possono trovarsi ulteriori sottocategorie: "all'interno del cinema, il medium dell'immagine in movimento, esistono molti diversi generi di immagini. I più comuni sono le fotografie tradizionali (fotochimiche); ma ci sono anche le immagini in movimento analogiche, immagini in movimento digitali, e [...] ci sono stati film, come quelli di Émile Reynaud, che erano composti da immagini fatte a mano proiettate su uno schermo" (id.). Ciascuno di questi tipi di immagine, sostiene Gaut, costituisce un medium specifico.

## **2. Il ruolo dei media nell'apprezzamento delle opere d'arte**

Nel suo libro *Beyond Art* (2014), Lopes introduce il concetto di "appreciative kinds", ossia kinds ("tipi", "specie") "la cui natura è connessa al valore dei propri membri" (Lopes 2014, p. 130, trad. mia). Per spiegare questo concetto, Lopes si rifà ad alcune distinzioni fatte da Judith Jarvis Thomson (2008) riguardo alle valutazioni. Alcune valutazioni vengono rese vere dal fatto che un elemento sia buono come K o, per usare l'espressione di Thomson, qua K. Per esempio, essere buono qua tostapane consiste nel tostare bene, essere buono qua tennista consiste nel giocare bene a tennis. Tostapane e tennista sono quelli che Thomson definisce "goodness-fixing kinds". Un kind è un "goodness-fixing kind solo nel caso in cui ciò che serve a un elemento per essere un K fissa lo standard che un K deve raggiungere per essere buono qua K" (id.). I tostapane e i tennisti sono kinds funzionali, poiché ciò che serve per essere un membro del loro kind è avere una certa funzione; dunque, essere buoni qua membri del kind in questione consiste nello svolgere bene quella funzione. Un goodness-fixing kind non deve necessariamente essere funzionale: i kinds "essere umano" e "tigre" sono goodness-fixing kinds, ma i loro appartenenti non devono svolgere nessuna funzione particolare per essere buoni qua tigre o qua essere umano. Dunque, tutti i kinds funzionali sono goodness-fixing kinds ma alcuni goodness-fixing kinds non sono funzionali. Inoltre, non tutti i kinds sono goodness-

fixing kinds: esempi in questo senso sono azioni, eventi e fatti. Un'azione non può essere buona qua azione; può, tuttavia, essere moralmente buona. Serve quindi una seconda categoria di bontà: “moralmente buono” è un esempio di ciò che Lopes definisce “modificatore di bontà” (“good-modifier”, Thomson 2008, citato da Lopes 2014, p. 131, trad. mia). Altri esempi sono un esempio buono per insegnare la logica e un corpo bello a vedersi (“buono per insegnare la logica” e “bello a vedersi” sono modificatori di bontà). Anche “esteticamente buono” è un modificatore di bontà. Il concetto di modificatore di bontà porta a un terzo caso, quello in cui un elemento è buono-modificato per un K. Ciò non è equivalente a dire che un elemento è buono-modificato *e* un K: per esempio, “dato che gli atleti sono generalmente belli a vedersi, definire qualcuno bello a vedersi per un atleta è un complimento migliore rispetto al semplice unire le osservazioni che quel qualcuno è un atleta ed è bello a vedersi” (Lopes 2014, p. 131, trad. mia). Infine, un elemento può essere un buon K per un K\*, dove K è un goodness-fixing kind ma K\* non lo è. Per esempio, qualcuno “potrebbe essere un buon compositore per essere un bambino di sei anni” (Lopes 2014, p. 132, trad. mia), dove “compositore” è un goodness-fixing kind, mentre “bambino di sei anni” non lo è. Anche in questo caso, ciò non equivale a dire che qualcuno è un buon compositore *e* un bambino di sei anni, e dunque un bambino prodigio. Fatte queste premesse, Lopes definisce cosa sia un appreciative kind: “K è un appreciative kind se e solo se esiste una proprietà di essere buono qua K, o essere buono-modificato per un K, o essere buono qua K per un K\*” (id.). Le forme d'arte possono essere appreciative kinds, poiché, per esempio, c'è differenze tra “dire [...] che Vertigo di Lynd Ward è una bella storia e una graphic novel, e dire [...] che è una bella storia per una graphic novel” (Lopes 2014, p. 133, trad. mia). Similmente, i generi possono essere appreciative kinds, poiché dire, per esempio, che un certo film è profondo per essere una commedia, non equivale a dire che il film in questione è profondo ed è anche una commedia. È possibile che le commedie generalmente non siano profonde, e che il film in questione non sia particolarmente profondo,

ma lo sia in relazione al genere commedia. Prima di spiegare in che modo anche i media artistici sono appreciative kinds, Lopes fa una distinzione tra due affermazioni: la prima, secondo la quale “ciascuna arte è parzialmente individuata dal suo medium” (Lopes 2014, p. 139, trad. mia) viene considerata troppo forte, e quindi sostituita da una versione più debole, secondo la quale “ciascuna arte è individuata parzialmente da un profilo mediale, dove un profilo mediale è un insieme non vuoto di media” (Lopes 2014, p. 140, trad. mia). Questa distinzione è fondamentale, poiché la prima affermazione implica la seconda ma la seconda non implica la prima, in quanto non tutte le arti hanno un unico medium distintivo che le individua, e alcune arti condividono alcuni media con altre arti. Per esempio, come vedremo più avanti, il cinema e la televisione non sono la stessa forma d’arte e non hanno lo stesso profilo mediale, ma condividono alcuni media, tra cui le immagini in movimento. Ricordiamo inoltre, come già notato, che alcuni media si annidano all’interno di altri media: tutti i media annidati, osserva Lopes, condividono alcune risorse tecniche di base. Per esempio, il disegno a carboncino e il disegno vettoriale condividono la risorsa tecnica della raffigurazione. Una risorsa tecnica base di una famiglia di media potrebbe far parte del profilo mediale di un’altra famiglia di media con una base diversa. Per esempio, il disegno condivide la risorsa tecnica della raffigurazione con la pittura, la scultura, il cinema e altre forme d’arte. Applicando la nozione di profilo mediale alla definizione di appreciative kind data in precedenza, Lopes arriva alla seguente definizione: “x è un’opera di K, dove K è un’arte = x è un’opera nel profilo mediale M, dove M è un appreciative kind...” (Lopes 2014, p. 141, trad. mia). Come nota Lopes, l’ellissi segnala che rimane aperta la possibilità che un’arte sia più del proprio profilo mediale. Questo schema ci permette di fare inferenze su che cosa renda qualcosa parte di una forma d’arte. Un esempio di questo tipo di inferenze il seguente:



1. “Una fotografia è buona qua fotografia se è buona a mostrare i personaggi di una scena,
2. le fotografie mostrano i personaggi di una scena perché raffigurano scene,
3. quindi parte di ciò che rende qualcosa una fotografia è raffigurare una scena” (id.)

Ovviamente, come sottolinea Lopes, se 1 fosse falsa tutta l’inferenza non sarebbe valida.

Lo stesso schema può essere utilizzato per inferire ciò che rende qualcosa un buon esempio di una certa forma d’arte:

1. “Le immagini in movimento sono un medium nel cinema,
2. le immagini in movimento sono un medium nel cinema perché, dato che rappresentano eventi che si svolgono nel tempo, sono buone per raccontare storie,
3. quindi essere buono per raccontare storie determina parzialmente cosa serve per essere buono qua cinema, per essere buono-modificato per essere cinema, o per essere buono qua K per essere cinema”  
(Lopes 2014, p. 142, trad. mia).

Lopes riporta una possibile obiezione all’idea che ciascuna arte sia parzialmente individuata da un profilo mediale: alcune opere d’arte, in particolare certe opere d’avanguardia, sembrano non avere alcun tipo di medium. “Queste opere sono create sfruttando alcune risorse tecniche, ma l’obiezione è che queste risorse tecniche non sono media perché non sono rilevanti ai fini dell’apprezzamento” (Lopes 2014, p. 143, trad. mia). Alcuni di questi casi limite, continua Lopes, sono stati creati da artisti che, proprio in reazione alla dottrina della purezza di

Greenberg, cercavano di creare opere i cui aspetti interessanti non derivano dai media da esse sfruttati. Dunque, o esistono forme d'arte prive di media, o queste opere d'avanguardia non sono, in realtà, opere d'arte: entrambe le conclusioni sembrano piuttosto controintuitive. Una possibile soluzione consisterebbe nel sostenere che in realtà anche le opere apparentemente prive di medium hanno un profilo mediale: è la tesi sostenuta da Elisa Caldarola per quanto riguarda le opere di installation art, di cui mi occuperò nel prossimo paragrafo.

### **3. Il profilo mediale e il medium come concetto a grappolo**

Se, come detto in precedenza, le opere appartenenti a una certa forma d'arte sono accomunate dal medium, sembra che l'installation art, le cui opere impiegano approcci e materiali che non hanno nulla in comune tra loro, non abbia un medium che la contraddistingue. Ciò verrebbe confermato da gran parte della letteratura teorico-artistica, che infatti definisce "arte post-mediale" le opere di installation art: il termine è stato introdotto nel 1999 da Rosalind Krauss, la quale "ha sostenuto che non ha più senso parlare di media in riferimento a forme artistiche, come l'installation art, che impiegano gli approcci e i materiali più disparati" (Caldarola 2020, p. 39). Krauss è stata piuttosto critica nei confronti di questa svolta dell'arte contemporanea, avendo scritto addirittura che "l'abbandono del medium specifico condanna a morte l'arte seria" (Krauss 2010, p. XIII, citato da id.) poiché "conduce a un caos espressivo in cui il pubblico è lasciato in balia delle dichiarazioni degli autori sugli intenti delle loro opere e delle proprie reazioni alle opere, senza parametri per comprendere come le opere siano articolate per veicolare dei contenuti e rendere salienti certe proprietà" (id.). Successivamente, posizione di Krauss si è ammorbidita, e in *Perpetual Inventory* (2010) riconosce la volontà di alcuni artisti contemporanei di sperimentare con i media anziché accantonarli completamente. Ciò l'ha portata a sostenere una tesi sui media simile a quella delle risorse tecniche di Lopes, secondo cui alla concezione di medium come supporto materiale andrebbe sostituita quella di

medium come qualsiasi risorsa, che può essere materiale, simbolica o un evento, manipolata per veicolare contenuti e rendere salienti certe proprietà. Inoltre, come già notato, una stessa tecnica può essere applicata a risorse di genere anche molto diverso tra loro: quest'ultimo aspetto è fondamentale per comprendere alcune opere d'arte contemporanea. Krauss riporta l'esempio di *dor* (1974), opera di videoarte di Peter Campus, in cui "la risorsa materiale, costituita da una registrazione video, un muro e un proiettore, è trattata con tecniche tipiche della pittura. [...] [In particolare, la] duplice funzione del muro, analizzata da molti teorici della pittura, è centrale per comprendere il fenomeno della rappresentazione figurativa su superfici bidimensionali" (Caldarola 2020, p. 41). Proprio perché risorse non tradizionalmente pittoriche sono trattate da Campus con tecniche tradizionalmente pittoriche, argomenta Krauss, *dor* può essere catalogata come opera affine a quelle pittoriche. Queste osservazioni ben si accordano con la proposta di Lopes del profilo mediale, che, come nota Caldarola, è utile per spiegare non solo opere sperimentali d'arte contemporanea, ma anche forme d'arte più tradizionali come l'opera lirica, che impiega più media condivisi con altre forme d'arte (la musica, il teatro). L'idea di Krauss, secondo Caldarola, diventa ancora più rilevante se avvicinata alle tesi di Sherri Irvin (2020), la quale sostiene che alcune opere sono costituite (parzialmente o interamente) da regole stabilite dagli artisti o consolidate all'interno della comunità cui appartengono gli artisti e da essi accettate. Queste regole determinano non solo le modalità con cui vanno prodotte le opere, ma anche in che modo il pubblico può usufruirne. Un esempio che utilizza Irvin è *Untitled (Portrait of Ross in L.A.)*, opera del 1991 di Felix Gonzalez-Torres consistente in una pila di caramelle dure avvolte in carta colorata posizionata in un angolo della stanza espositiva, il cui peso deve essere di circa 80 kilogrammi (il peso di Ross Laycock, l'uomo morto di AIDS a cui fa riferimento il titolo dell'opera, con cui l'artista aveva una relazione). Le regole che governano l'opera dispongono che i fruitori possano, a loro discrezione, mangiare alcune delle caramelle che compongono l'opera, e che questa sia di tanto

in tanto rifornita di nuove caramelle, in modo da mantenere lo stesso peso: “è grazie a queste regole, oltre che al titolo dell’opera, che possiamo vedere il cumulo come una rappresentazione metaforica del corpo di Ross Laycock [...] e il nostro gesto di mangiare le caramelle come un atto in cui metaforicamente ci cibiamo del corpo di questa persona” (Caldarola 2014, p. 44). È chiaro, dunque, che in questo caso le regole e il titolo dell’opera vengono utilizzati per veicolare i contenuti simbolici intesi dall’artista e, di conseguenza, possono essere considerati a pieno titolo parte del profilo mediale dell’opera. In questo caso, il medium è immateriale in quanto parzialmente costituito da elementi linguistici, ossia le regole, che sono risorse tecniche ottenute “dalla manipolazione di una certa risorsa (il linguaggio), attraverso una certa tecnica (la produzione di enunciati che prescrivono certe azioni per certi soggetti)” (Caldarola 2014, pp. 47-48). Un altro aspetto sottolineato da Caldarola è l’importanza dello spazio nelle opere di installation art, che non ha la semplice funzione di accogliere oggetti o eventi rilevanti per l’esperienza dell’opera, ma è “ciò che il pubblico viene invitato a *notare* quando fa esperienza dell’opera. [...] Lo spazio, dunque, svolge nell’installation art un ruolo simile a quello che colori e forme giocano nell’esperienza di un dipinto, e diverso da quello che, in tale esperienza, gioca per esempio la cornice del dipinto” (Caldarola 2014, pp. 49-50). Caldarola analizza in particolare due opere molto diverse: *Down the River* di Andrea Fraser (2016), costituito da un ampio spazio del Whitney Museum lasciato vuoto ma riempito dai suoni registrati nel carcere di Sing Sing; e *Horizonmembranenave* di Ernesto Neto (2010), costituito da un percorso simile a un corpo umano in cui il pubblico può camminare. In entrambi i casi, lo spazio in cui avvengono le istanziazioni e le esperienze del pubblico sono risorse che vengono manipolate dagli artisti utilizzando certe tecniche per rendere salienti certe proprietà dell’esperienza stessa, come “essere straniante” ed “essere rivelatrice” (Caldarola 2014, pp. 52-53) nel caso di *Down the River*, o “essere affascinante” ed “essere giocosa” nel caso di *Horizonmembranenave*. Sembra dunque che lo spazio e l’esperienza siano gli elementi basilari del profilo mediale

dell'installation art, che può essere arricchito da altri media, come oggetti posizionati nello spazio dell'opera (è il caso di *Field*, serie di opere di Anthony Gormley) o le regole stesse che governano l'opera, come sostiene Irvin. Anche in questo caso, ciò non succede solo nell'installation art, ma anche in arti più tradizionali come l'opera lirica, dove “al profilo mediale basilare, costituito da canto, musica e recitazione, possono aggiungersi la danza o anche la videoarte” (Caldarola 2014, p. 56).

#### **4. Alcuni problemi del profilo mediale**

Quest'ultima affermazione di Caldarola implica una certa confusione concettuale relativa al profilo mediale. Vediamo, infatti, messi sullo stesso livello forme d'arte come la danza e la musica, sottocategorie di forme d'arte più ampie come il canto e la videoarte, e un medium propriamente detto come la recitazione. Se volessimo limitarci ai media, sarebbe forse più corretto descrivere il profilo mediale basilare dell'opera lirica come composto da suono e recitazione, piuttosto che come un ibrido tra musica e teatro, due forme d'arte. Ma anche così la definizione non sembra convincente: suono e recitazione vengono accostati come se fossero elementi ugualmente importanti per la forma d'arte “opera lirica”. Tuttavia, basta pensare alla fruizione dell'opera lirica attraverso CD musicali per rendersi conto che le cose non stanno così: ascoltare una registrazione audio ma priva di visuali di un'opera lirica, per quanto sia forse un'esperienza impoverita rispetto all'ascolto accompagnato dalla recitazione e dalla scenografia, permette comunque di apprezzarne le qualità fondamentali; lo stesso non si può dire di una registrazione video priva del sonoro. Potremmo quindi dire, senza per questo cadere nella dottrina della purezza, che anche le forme d'arte costituite da più media siano comunque caratterizzate da uno specifico medium distintivo. Un altro esempio è il rapporto tra cinema e immagine in movimento: altri media costituenti la forma d'arte “cinema”, come la recitazione e il suono, non sono altrettanto essenziali. Basti pensare al fatto che esistono forme di cinema

prive di sonoro (il film muto) e prive di recitazione (il film d'animazione) mentre è ben più difficile immaginare un film privo di immagini in movimento (se si eccettuano casi isolati di film sperimentali, come *Blue* di Derek Jarman, più affini alla videoarte che al cinema tradizionale). La presenza di un medium distintivo ci permette anche di definire macrocategorie di forme d'arte caratterizzate da quel medium, di cui le forme d'arte composte da più media sarebbero membri: per esempio, l'opera lirica non sarebbe altro che un membro della più ampia categoria "musica", caratterizzata dal medium del suono. Sembra, inoltre, che più che unire media diversi, le forme d'arte composte uniscano al loro medium distintivo alcune caratteristiche dei media distintivi di altre forme d'arte: per esempio, l'opera lirica non è semplicemente l'unione del medium distintivo "suono" al medium "recitazione"; piuttosto, vengono selezionate alcuni aspetti formali del medium "recitazione", distintivo del teatro, per creare una particolare sottocategoria della più ampia forma d'arte "musica". Possiamo quindi introdurre un nuovo concetto da affiancare a quello di profilo mediale, la selezione mediale: un profilo mediale sarebbe quindi costituito dal medium distintivo della propria forma d'arte unito a caratteristiche selezionate dai media distintivi di altre forme d'arte. Per esempio, nel caso del cinema, il profilo mediale sarebbe composto da un medium distintivo e necessario, l'immagine in movimento, unito a caratteristiche contingenti selezionate dai media distintivi di altre forme d'arte, come la recitazione e la colonna sonora. Un altro problema della concezione di profilo mediale come inteso da Caldarola è che, inserendo al suo interno aspetti non comunemente considerati medialità, come eventi, regole, spazi, esperienze, pubblico e via dicendo, si rischia di non riuscire a distinguere tra medium e forma d'arte costituita da quel medium: una forma d'arte è un concetto a grappolo costituito non solo dal proprio medium, ma anche da altri elementi extra-mediali che dal medium vanno distinti. Uno di questi è per esempio il contenuto che l'artista vuole trasmettere al fruitore, che utilizza il medium come veicolo ma non è identificabile con quest'ultimo. Anche le regole che governano la fruizione delle opere di

installation art, in quanto pratiche di apprezzamento, andrebbero quindi annoverate tra questi elementi extra-mediali. Un altro esempio di questi aspetti è il contesto di fruizione inteso dall'artista, che ci permette anche di distinguere tra forme d'arte dai confini sfocati: per esempio, nonostante cinema, videoarte e televisione siano definiti dallo stesso medium, ossia l'immagine in movimento, queste forme d'arte si differenziano in base ai contesti per cui sono state pensate e che influenzano il nostro apprezzamento, rispettivamente la sala cinematografica, le gallerie e le mostre d'arte e il piccolo schermo. Della questione si occupa Ted Nannicelli nel suo *Appreciating the Art of Television* (2016): nel secondo capitolo del suo libro, Nannicelli sostiene, contro la tesi di Carroll (2001) secondo cui non esistono un medium del cinema e un medium televisivo, ma soltanto un'arte dell'immagine in movimento che li include entrambi, che televisione e cinema perseguano obiettivi simili con mezzi diversi, dovuti anche al loro contesto di fruizione. Per esempio, nonostante il film *Cattivi vicini* (2014) e il programma televisivo *Saturday Night Live* (1974-presente) siano entrambi classificabili come commedie, il primo può permettersi di sfruttare a scopo umoristico un tasso di volgarità non raggiungibile da un programma della televisione pubblica come il secondo. Inoltre, essendo *SNL* un esempio di programma in diretta, parte dell'efficacia del suo umorismo deriva dall'abilità dei comici di recitare "sul momento" e improvvisare. Un'altra caratteristica, su cui Nannicelli insiste particolarmente, che distingue il medium televisivo da quello cinematografico, sarebbe l'utilizzo da parte dei programmi televisivi del cosiddetto "prolungamento temporale" (Nannicelli 2016, p. 65) per ottenere distinti effetti artistici. Il termine indica l'insieme dei modi in cui i programmi televisivi sfruttano la loro ampia estensione temporale dovuta alla loro suddivisione in serie, stagioni, episodi, format e così via, un'estensione dai limiti molto diversi rispetto a quelli di un film. Sebbene anche alcuni film, più precisamente quelli appartenenti a saghe cinematografiche (basti pensare a *Star Wars* o al più recente *Marvel Cinematic Universe*), facciano utilizzo del prolungamento temporale, nel

caso della televisione esso sarebbe la caratteristica più saliente e tipica, ciò che distingue la televisione in quanto forma d'arte. I modi in cui i programmi televisivi utilizzano il prolungamento temporale variano in base al tipo di programma:

“In diverse serie di fiction [...], così come nelle sitcom di lungo corso e in altri programmi basati sugli episodi [...], il prolungamento temporale favorisce un particolare, intenso tipo di coinvolgimento con i personaggi. Nei drammi di suspense, [...] il prolungamento temporale sostiene la suspense narrativa per periodi di tempo più lunghi e con maggiore intensità rispetto al film. Nelle commedie, [...] il prolungamento temporale offre la possibilità di gag ricorrenti e di lunga durata, che forniscono un particolare tipo di piacere cognitivo irraggiungibile nel film.” (Nannicelli 2016, p. 68, trad. mia)

Il problema delle osservazioni di Nannicelli è che, similmente a Caldarola, egli confonde i media con le forme d'arte: i contesti di fruizione e il prolungamento temporale, più che essere caratteristiche di un presunto medium televisivo, sembrano definire la televisione in quanto forma d'arte distinta dal cinema. Dunque, cinema e televisione sono costituiti dallo stesso medium, l'immagine in movimento, ma si distinguono per elementi extra-mediali, come i diversi contesti di fruizione e il prolungamento temporale. Tornando alla citazione di Nannicelli, gli ultimi due esempi mostrano come alcuni generi (in questo caso il dramma di suspense e la commedia) sfruttino caratteristiche del proprio medium e della propria forma d'arte per provocare determinate reazioni nello spettatore. Proprio al rapporto tra genere, medium e forma d'arte sarà dedicato il prossimo capitolo.



### **III. Il rapporto tra genere, medium e forma d'arte**

In questo capitolo mi occuperò del rapporto tra genere, medium e forma d'arte, in particolare del modo in cui i generi sfruttano alcune caratteristiche del medium distintivo della propria forma d'arte in modi peculiari, concentrandomi sul medium dell'immagine in movimento e in particolare sul cinema. Proporrò anche l'applicazione del concetto di selezione mediale, introdotto nel capitolo precedente, ai generi cinematografici.

#### **1. Generi e media**

Nel primo capitolo ho riportato la teoria dei generi proposta dai formalisti russi, secondo i quali i criteri di definizione dei generi vanno cercati nell'utilizzo delle sole possibilità tecniche caratterizzanti le singole arti, come, nel caso del cinema, il montaggio e la fotografia. La posizione dei formalisti è in qualche modo assimilabile alla dottrina della purezza, in quanto richiede l'esclusione dei generi che utilizzano mezzi d'espressione appartenenti ad altre forme d'arte: per esempio, il "cine-dramma", termine con cui vengono indicate le trasposizioni di opere teatrali sullo schermo ma anche qualsiasi film che metta l'accento sulla trama e il confronto tra i personaggi, andrebbe escluso in quanto "non contento di ignorare le qualità espressive specifiche del cinema, questo genere le impoverisce" (Moine 2002, p. 52) Come detto in precedenza, tale proposta non è particolarmente adatta a spiegare i generi come intesi dal senso comune, in quanto escluderebbe, da una parte, un genere importante come il drammatico e includerebbe, dall'altra, il film lirico o lo sperimentalismo sovietico, il cui statuto come generi è quantomeno discutibile. Tuttavia, gli esempi proposti di generi spiccatamente cinematografici, come il comico e l'avventura, ci permettono di analizzare in che modo i mezzi espressivi del cinema vengano utilizzati all'interno dei singoli generi. Per esempio, "il film d'avventura manifesta le possibilità espressive del cinema nel suo principio compositivo: "una

composizione per sbalzi”. Più che la storia, è la successione degli episodi [...] che crea la tensione e la struttura del film” (Moine 2002, p. 53). Un effetto simile è ottenuto dal particolare utilizzo del montaggio nel film d’azione contemporaneo sviluppatosi negli anni Settanta. La commedia, invece, sarebbe puramente cinematografica in quanto “propone, in particolare per l’impiego della panoramica, un utilizzo insolito degli oggetti che rinnova l’arsenale del riso. [...] L’eroe comico si trova strettamente associato al mondo degli oggetti: è in certo qual modo automatizzato dalla sua maschera emblematica (Charlot è innanzitutto una bombetta e un bastone, Harold Lloyd un paio di occhiali rotondi)” (Moine 2002, p. 52). Quest’ultimo aspetto della trasformazione dell’attore in maschera comica (di derivazione teatrale) è tipico in particolare delle comiche classiche degli anni Venti e Trenta, ma elementi si trovano anche nel cinema comico contemporaneo (pensiamo a Woody Allen e ai suoi caratteristici occhiali). All’utilizzo degli oggetti è collegato uno specifico tipo di comicità che enfatizza la fisicità degli attori, caratteristico in particolare del sottogenere dello *slapstick*. Che la comicità fisica sia caratteristica del cinema (ma non esclusiva, tanto che il termine *slapstick* ha origine in ambito teatrale) è confermato dall’assenza di un sottogenere paragonabile all’interno della tradizione comica letteraria. Le ragioni di questa differenza sono abbastanza evidenti e hanno a che fare con i mezzi espressivi di cinema e letteratura: banalmente, la descrizione a parole di una persona che scivola su una buccia di banana, istintivamente, non è divertente quanto la rappresentazione visiva della stessa scena. Per motivi simili, all’interno dell’horror, non esiste un corrispondente letterario della tecnica del *jumpscare*, che consiste nello spaventare lo spettatore con un evento improvviso (che non avrebbe lo stesso effetto se descritto a parole), e il già citato sottogenere dello *splatter* sembra essere nato e sviluppatosi quasi esclusivamente in ambito cinematografico, in quanto caratterizzato dall’enfasi sugli aspetti visivi di scene particolarmente cruente, solitamente ottenute con l’utilizzo di effetti speciali. E proprio gli effetti speciali, digitali o analogici, possono considerarsi un’altra tecnica caratteristica della forma d’arte

cinematografica, essendosi sviluppati abbastanza da potersi distinguere dagli effetti di scena utilizzati in ambito teatrale. Sebbene gli effetti speciali, storicamente, siano stati utilizzati in film appartenenti a qualsiasi genere (pensiamo per esempio all'utilizzo del trasparente per simulare viaggi in macchina), esistono alcuni generi cinematografici solitamente associati al loro utilizzo, come il fantasy, l'azione, l'horror e la fantascienza. Quest'ultima, in particolare, è sinonimo di effetti speciali fin dalla sua nascita in ambito filmico, tanto che in Giappone viene indicata con il termine *Tokusatsu*, che significa letteralmente "effetti speciali". Esistono ovviamente esempi di film di fantascienza privi di effetti speciali (per esempio, il classico cortometraggio *La Jetée* o il più recente *Primer*), ma è innegabile che essi siano tratti caratteristici del genere. Come nota Moine, l'estetica degli effetti speciali è stata utilizzata per riproporre temi classici della fantascienza: per esempio, ha trasferito "la questione della distinzione (e della confusione) tra l'umano e l'artefatto scientifico – che è in seno alla tematica della fantascienza – dai corpi "reali" alle immagini del corpo, come mostrano chiaramente i film di Cronenberg o il recente *Matrix*" (Moine 2002, p. 210). Ma ancor più che al livello semantico, continua Moine, gli effetti speciali lavorano a un livello sintattico: "l'uso "pirotecnico" degli effetti speciali e delle immagini digitali fa degli universi diegetici di fantascienza spazi di gioco in cui la successione delle sequenze obbedisce spesso a una logica paratattica. I trasferimenti dell'industria del videogioco all'industria cinematografica [...] sono peraltro manifesti in questa nuova forma del genere" (id.). Tra gli altri elementi della forma d'arte cinematografica che vengono utilizzati per caratterizzare e dare identità ai generi possiamo ricordarne uno estraneo al medium distintivo del cinema, ossia la colonna sonora (tanto che esistono stereotipi del tipo di musica comunemente associato a un film romantico, a un western o a un thriller) e uno che è invece caratteristico dell'immagine in movimento, vale a dire l'utilizzo del colore e del bianco e nero. Proprio sull'utilizzo del bianco e nero vorrei soffermarmi per analizzare un genere che offre spunti particolarmente interessanti, il noir. Il

noir è un esempio speciale di genere in quanto, a differenza di altri generi più “universali”, nasce e si sviluppa in un contesto geografico e temporale molto preciso (gli Stati Uniti tra l’inizio degli anni Quaranta e la fine degli anni Cinquanta), il che potrebbe portare a ritenerlo più una tendenza che un vero e proprio genere. Tuttavia, la produzione a partire dagli anni Sessanta di film che riproponevano elementi del noir con l’aggiunta di temi ed elementi tecnici nuovi ha portato teorici e critici del cinema a dividere la storia del genere in due fasi: il noir classico, che comprende i film prodotti tra il 1940 e il 1959 (tra cui, per esempio, *Il grande sonno* e *Il mistero del falco*), e il neo-noir, per quelli prodotti dagli anni Sessanta in poi (come *Chinatown* e *Velluto blu*). Non è chiaro se il neo-noir vada considerato un sottogenere del noir o una riproposizione dello stesso genere, ma la grande quantità di elementi in comune sembra escludere la possibilità che si tratti di due generi separati. Uno degli elementi più caratteristici del noir classico, che lo distingue sia dal neo-noir che dalla letteratura *hard boiled* su cui spesso i film noir erano basati, è l’utilizzo del bianco e nero. Il gioco di luci e ombre, di derivazione espressionista, era un elemento non solo formale ma anche simbolico, in quanto rappresentava l’ambiguità morale dei personaggi e delle situazioni tipiche del genere. I film neo-noir, d’altra parte, sono per la maggior parte a colori. Esistono ovviamente eccezioni, come *Niagara* (1953), film noir classico a colori, e *L’uomo che non c’era* (2001), film neo-noir in bianco e nero, ma si tratta di casi isolati, e nel secondo caso di esplicito riferimento e omaggio alla fase classica. Potremmo dire, riprendendo la terminologia di Walton e Friend, che il bianco e nero sia una caratteristica standard del noir classico e contra-standard del neo-noir, e il colore standard per il neo-noir e contra-standard per il noir classico. Sembra quindi che in questo caso un elemento del medium dell’immagine in movimento permetta non solo di distinguere un genere dalla sua controparte letteraria, ma anche di dividere le due fasi del genere stesso, e che le caratteristiche tecniche standard mutino nel corso della storia di un genere.

## **2. La selezione mediale nei generi cinematografici**

Gli esempi che ho preso in esame nel paragrafo precedente ci mostrano che i generi hanno, tra le loro caratteristiche standard, non solo gli elementi semantici indicati nel primo capitolo, ma anche elementi formali legati alle possibilità tecniche del medium artistico utilizzato. Per esempio, riprendendo l'esempio della fantascienza, alla lista di caratteristiche proposta nel primo capitolo potremmo aggiungere la caratteristica "vengono utilizzati effetti speciali". Esattamente come le altre caratteristiche, non si tratterebbe di un elemento necessario né sufficiente all'appartenenza di un'opera nel genere, ma semplicemente di una caratteristica standard. Potremmo quindi concludere, per utilizzare un concetto introdotto nel capitolo precedente, che anche i generi, così come le forme d'arte, operano una selezione mediale, cioè selezionano alcune caratteristiche tecniche appartenenti al medium distintivo della propria forma d'arte formando un profilo mediale. A differenza delle forme d'arte, i generi sono per la maggior parte transmediali, ma proprio gli elementi associati ai singoli generi dalla selezione mediale permettono di distinguere l'istanziamento di un certo genere in una forma d'arte o un'altra: per esempio, l'utilizzo di effetti speciali è uno dei tratti che distinguono la fantascienza cinematografica da quella letteraria. Potremmo definire i profili mediali dei singoli generi come sottocategorie del profilo mediale della forma d'arte di cui quei generi fanno parte: per esempio, la fisicità degli attori, il montaggio, gli effetti speciali e il bianco e nero sono tutte caratteristiche del profilo mediale del cinema e sono rispettivamente caratteristici della commedia, dell'azione, della fantascienza e del noir. Di nuovo, è bene sottolineare che questo insieme di caratteristiche associate è semplicemente l'elenco delle caratteristiche standard di un certo genere e non una lista di prescrizioni. Inoltre, esistono certamente elementi tecnici associati a più generi (come appunto gli effetti speciali) e altri che compaiono nelle istanziazioni dello stesso genere in più forme d'arte (per esempio la fisicità degli attori è un elemento standard sia della commedia cinematografica che di quella teatrale), ma ciò non rappresenta un problema, così come non è

problematico che l'opera lirica contenga elementi (come la recitazione) propri del medium distintivo di altre forme d'arte (il teatro). Infine, dato che, come notato in precedenza, i generi non sono enti immutabili nel tempo, ma concetti che cambiano con il passare degli anni, anche gli insiemi delle caratteristiche tecniche associate ai generi sono soggetti a cambiamenti e hanno una storia: il caso specifico da me analizzato, quello del noir, è particolarmente emblematico, poiché il cambiamento di questo insieme, con la caratteristica del bianco e nero che da standard nel noir classico diventa contra-standard nel neo-noir, rappresenta il passaggio da una fase del genere alla successiva. Similmente, anche se in modo meno radicale, all'interno del genere horror, gli elementi gore e splatter erano inizialmente relegati alle produzioni di basso costo, come *Blood Feast*, ma in seguito, approfittando "dell'addolcimento dei regimi di censura, [...] del successo commerciale di alcuni dei suoi film, dell'aumento di violenza in certi film d'autore e dell'avvento di un cinema fantastico fondato sugli effetti speciali, [finirono] per diventare negli anni '80 "una seconda natura del cinema horror"" (Moine 2002, p. 205). In entrambi i casi, a questi cambiamenti di stampo formale si accompagnano spesso cambiamenti dei contenuti e delle trame tipiche, quindi trasformazioni di livello semantico: possiamo dunque dire che il profilo tematico dei generi, che ho illustrato nel primo capitolo, sia strettamente legato alle sue caratteristiche tecniche e formali. Quindi, unendo le osservazioni del primo capitolo alla concezione di selezione mediale, possiamo dire che un genere sia un concetto a grappolo che racchiude in sé elementi sia semantici che formali.

### **3. La distinzione tra generi e forme d'arte**

Poiché ho definito sia i generi che le forme d'arte come concetti a grappolo, sarà bene elencare alcuni degli elementi che distinguono queste due categorie dell'arte. Innanzitutto, come ho già notato, i generi sono, per la maggior parte, transmediali, il che significa che non sono definiti da un medium, mentre le forme d'arte sono, per citare Lopes, almeno parzialmente

definite dal proprio medium. Da ciò segue che i generi non siano nemmeno necessariamente legati ad alcuna forma d'arte in particolare, anche se quest'ultima affermazione necessita di una precisazione: alcuni generi, infatti, *sono* legati a una forma d'arte in particolare (ne sono un esempio i generi musicali) mentre altri sono legati a certi gruppi di forme d'arte (per esempio, i generi di cui mi sono occupato in questo lavoro sono legati alle forme d'arte narrative, mentre un genere come il ritratto potrebbe essere legato alle forme d'arte visive come pittura e scultura). Ciò implica che esistano famiglie di forme d'arte legate da una qualche caratteristica comune (come appunto, per esempio, la narrazione, che accomuna letteratura, cinema e teatro). Un altro aspetto che distingue i generi dalle forme d'arte è che i primi sono legati a un elemento di natura tematica, che può essere il tipo di storia raccontata (nel caso delle forme d'arte narrative) o il tipo di soggetto rappresentato (nel caso di pittura e scultura). Una forma d'arte, invece, all'interno del suo grappolo, non contiene elementi tematici: non esiste un tipo di storia specifica che un film debba raccontare per rientrare nella forma d'arte "cinema", mentre deve raccontarne un tipo specifico per rientrare nel genere "western". Similmente, una forma d'arte ha l'obiettivo di suscitare una reazione estetica nel fruitore, ma non di produrre qualche emozione in particolare (come il riso nella commedia). Infine, le forme d'arte precedono, concettualmente, i generi. Questo perché, banalmente, si può concepire una forma d'arte priva di generi, mentre, sebbene si possa astrarre dalle versioni dei generi associate a certe forme d'arte per trovare caratteristiche comuni al genere in tutte le sue istanziazioni, è impossibile immaginare un genere che non si istanzi in alcuna forma d'arte.

## Conclusioni

In questo lavoro ho cercato di chiarire i concetti di genere e di medium artistico e di descrivere alcuni dei modi in cui queste due categorie dell'arte interagiscono tra di loro e con il concetto di forma d'arte. Nel fare ciò, mi sono concentrato soprattutto sull'ambito cinematografico, sia per interesse personale, sia perché il medium del cinema bene si presta a un'analisi che parta dai generi. Tuttavia, ritengo che l'idea di associare a ciascun genere un insieme di caratteristiche formali sia applicabile anche alle altre forme d'arte, narrative e non, così come ad forme d'espressione non necessariamente considerate artistiche, ma che indubbiamente presentano dei generi, come i videogiochi o certi giochi da tavolo. Poiché il mio interesse principale, nel primo capitolo, era prendere in esame proposte che tentassero di definire e spiegare il concetto di genere a livello teorico, non mi sono soffermato a lungo sulle funzioni sociali dei generi: queste, tuttavia, ricoprono sicuramente un ruolo importante nello svolgersi della loro storia. Non ho dedicato molto tempo nemmeno a quest'ultimo aspetto, poiché l'intento di questo lavoro non era descrivere la storia dei generi o di un singolo genere, ma certamente, come suggerito dall'ultimo capitolo, uno studio più approfondito dell'evolversi del rapporto tra generi, media e forme d'arte nel corso del tempo sarebbe utile per definire meglio la teoria delle caratteristiche formali associate ai generi. Infine, la comparsa di nuove tecnologie, e di conseguenza di nuove forme d'arte come mezzi per fruire delle opere narrative, crea nuove possibilità di interazione e di associazione tra medium, forma d'arte e genere.



## Bibliografia

- Abell, C. (2014), “Genre, Interpretation and Evaluation”, The Aristotelian Society, *Proceedings of the Aristotelian Society, Vol. CXV, Part 1*, pp. 31-38
- Aristotele, Pesce, D., traduzione e a cura di (2000), *Poetica*, Milano, Bompiani, pp. 65-67
- Caldarola, E. (2020), *Filosofia dell'arte contemporanea: installazioni, siti, oggetti*, Macerata, Quodlibet, pp.
- Currie, G. (2004), *Arts and Minds*, Oxford, Oxford Scholarship Online, p.
- Davies, D. (2003), “Medium in art”, in Levinson, J. (2003), *The Oxford Handbook of Aesthetics*, New York, Oxford University Press, p. 185
- Evnine, S. J. (2015), ““But Is It Science Fiction?”: Science Fiction and a Theory of Genre”, *Midwest Studies in Philosophy, XXXIX*, pp.
- Friend, S. (2012), “Fiction as a Genre”, The Aristotelian Society, *Proceedings of the Aristotelian Society, Vol. CXII, Part 2*, p. 187
- Gaut, B. (2010), *A Philosophy of Cinematic Art*, Cambridge, Cambridge University Press, p.
- Lopes, D. (2014), *Beyond Art*, New York, Oxford University Press, pp.
- Moine, R. (2002), Cortese, R., traduzione di (2005), *I generi del cinema*, Torino, Lindau, pp. 125-247
- Nannicelli, T. (2016), *Appreciating the Art of Television: A Philosophical Approach*, New York, Routledge, p.
- Terrone, E. (2021), “Science Fiction as a Genre”, *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 79 (1), pp. 1-8
- Todorov, T. (1970), Imberciadori, E. K., traduzione di (1977), *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti, pp. 11-

Wittgenstein, L. (1953), Trinchero, M. e Piovesan, R., traduzione di (1967), *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi, p. 41

## **Filmografia**

*2001: Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey, 1968)* di Stanley Kubrick

*Barry Lyndon (id., 1975)* di Stanley Kubrick

*Blood Feast (id., 1963)* di Herschell Gordon Lewis

*Blue (id., 1993)* di Derek Jarman

*Buono, il matto e il cattivo, Il (Joheun nom nabbeun nom isanghan nom, 2008)* di Kim Ji-woon

*Caduta di casa Usher, La (La Chute de la Maison Usher, 1928)* di Jean Epstein

*Cattivi vicini (Neighbors , 2014)* di Nicholas Stoller

*Chinatown (id., 1974)* di Roman Polanski

*Come vinsi la guerra (The General, 1926)* di Buster Keaton

*Corazzata Potëmkin, La (Броненóсец «Потёмкин», 1925)* di Sergej Michajlovič Ėjzenštejn

*Febbre dell'oro, La (The Gold Rush, 1925)* di Charlie Chaplin

*First Man - Il primo uomo (First Man, 2018)* di Damien Chazelle

*Frankenstein Junior (Young Frankenstein, 1974)* di Mel Brooks

*Grande sonno, Il (The Big Sleep, 1946)* di Howard Hawks

*Guerre Stellari (Star Wars, 1977)* di George Lucas

*Incontri ravvicinati del terzo tipo (Close Encounters of the Third Kind, 1977)* di Steven Spielberg

*Jetée, La (id., 1962)* di Chris Marker

*Jurassic Park (id., 1993)* di Steven Spielberg

*Matrix (The Matrix, 1999)* di Lana e Lilly Wachowski

*Mistero del falco, Il (The Maltese Falcon, 1941)* di John Huston

*Niagara (id., 1953)* di Henry Hathaway

*Primer (id., 2004)* di Shane Carruth

*Salvate il soldato Ryan (Saving Private Ryan, 1998)* di Steven Spielberg

*Schindler's List - La lista di Schindler (Schindler's List, 1993)* di Steven Spielberg

*Sciopero (Stacka, 1924)* di Sergej Michajlovič Ėjzenštejn

*Scream (id., 1996)* di Wes Craven

*Shining (The Shining, 1980)* di Stanley Kubrick

*So dove vado (I Know Where I'm Going!, 1945)* di Michael Powell e Emeric Pressburger

*Sottile linea rossa, La (The Thin Red Line, 1998)* di Terrence Malick

*Uomo che non c'era, L' (The Man Who Wasn't There, 2001)* di Joel ed Ethan Coen

*Uomo con la macchina da presa, L' (Человек с киноаппаратом, Čelovek s kinoapparatom, 1929)* di Dziga Vertov

*Velluto blu (Blue Velvet, 1986)* di David Lynch

*Viaggio nella Luna (Le Voyage dans la lune, 1902)* di Georges Méliès

## Sitografia

[https://www.imdb.com/title/tt1213641/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt1213641/?ref_=nv_sr_srsrg_0) (ultima consultazione: 17/02/2023)

[https://www.imdb.com/title/tt0901487/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0901487/?ref_=nv_sr_srsrg_0) (ultima consultazione: 17/02/2023)

[https://www.imdb.com/title/tt0072431/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/title/tt0072431/?ref_=nv_sr_srsrg_0) (ultima consultazione: 17/02/2023)

[https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_good\\_the\\_bad\\_the\\_weird](https://www.rottentomatoes.com/m/the_good_the_bad_the_weird) (ultima consultazione: 17/02/2023)

[https://www.rottentomatoes.com/m/young\\_frankenstein](https://www.rottentomatoes.com/m/young_frankenstein). (ultima consultazione: 17/02/2023)