

ANALISI DEI TESTI DINAMICI E MULTIMEDIALI



SEMIOTICA APPLICATA

Autore	Focus principale	Parole chiave	Cosa aggiunge alla semiotica
Lotman	Cultura come sistema di segni	<i>Semiosfera</i> , centro/margine, traduzione culturale	Studia il contesto culturale e il cambiamento
Greimas	Struttura profonda del significato narrativo	<i>Quadrato semiotico</i> , <i>modello attanziale</i>	Analizza la logica interna del racconto
Floch	Valori nei prodotti e nei testi	<i>Pragmatico</i> , <i>estetico</i> , <i>esistenziale</i> , <i>critico</i>	Analizza come i testi generano valore
Petőfi	Architettura complessa del testo	<i>Ve</i> , <i>Fo</i> , <i>Sc</i> , <i>Re</i> , <i>Bl</i>	Fornisce un modello analitico dettagliato
Eco	Interpretazione e lettura	<i>Testo aperto</i> , <i>enciclopedia</i> , <i>lettore modello</i>	Studia il rapporto autore-lettore
Barthes	Cultura e senso nei testi quotidiani	<i>Mito</i> , <i>connotazione</i> , <i>studium/punctum</i> , <i>autore/lettore</i>	Analizza il potere simbolico della cultura popolare

Petőfi propone un modello integrato per analizzare **qualsiasi tipo di testo, verbale o non verbale**

Ve (Veicolo) = parte fisica del testo (es. immagine, suono, parola).

Fo / Fc = struttura interna (es. grammatica, forma visiva).

Re / Relm = referente e immagine mentale.

Se / Sc = significato sistemico (culturale) e comunicato.

BI = base informativa (il sapere del lettore).

Esempio: Un meme, un quadro, una pubblicità possono essere analizzati come "testi", con i diversi strati (forma, contenuto, significato, contesto).



Eco si concentra su come interpretiamo i segni. Ogni testo è un meccanismo **aperto** che genera letture diverse.

Testo aperto: lascia spazio all'interpretazione.

Lettore modello: il lettore ideale previsto dall'autore.

Enciclopedia: tutto il sapere condiviso che ci permette di interpretare i testi.

Contratto comunicativo: accordo tra autore e lettore.

Esempio: Un film può essere letto in chiave politica, psicologica, religiosa... tutto dipende dal sapere del lettore.



Barthes ogni oggetto culturale (una pubblicità, un piatto, una celebrità) può diventare mito se caricato di significati ideologici.

Denotazione = significato letterale (una rosa è un fiore)

Connotazione = significati culturali e simbolici (una rosa è amore, passione, Italia, ecc.)

Studium = ciò che capiamo in una foto (es. il soggetto, il contesto).

Punctum = il dettaglio che ci colpisce emotivamente (es. lo sguardo, una ruga, un'ombra).

Morte dell'autore:

Il significato di un testo non dipende più dall'autore, ma dal lettore. (

Un testo inizia dove finisce l'autore."Per

Greimas studia il significato come una struttura profonda, nascosta dietro i racconti, i film, le pubblicità.

Schema narrativo canonico: ogni storia ha fasi come manipolazione, competenza, performance, sanzione.

MANIPOLAZIONE → Desiderio → COMPETENZA → "So / posso fare" → PERFORMANCE → Azione concreta → SANZIONE → Successo / fallimento

Esempio: Un eroe che vuole salvare il mondo (soggetto), deve superare prove (performance), grazie a un aiutante (es. mentore), contro un opponente (il cattivo).



Quadrato semiotico: schema per visualizzare le opposizioni tra concetti (es: vita/morte, luce/buio...).

Modello attanziale: ogni racconto ha attanti (funzioni), come Soggetto, Oggetto, Aiutante, Opponente...DESTINANTE → dà valore → SOGGETTO → cerca di ottenere → OGGETTO

↑ ↓ AIUTANTE OPPONENTE

↓ ↑ DESTINATARIO ← riceve il valore

Coppia	Ruolo	Spiegazione
Soggetto / Oggetto	Il protagonista e il suo scopo	Il soggetto vuole ottenere l'oggetto. L'intera storia ruota attorno a questa missione.
Aiutante / Opponente	Chi aiuta o ostacola il soggetto	Possono essere persone, oggetti, forze astratte (paura, tempo, amore, tecnologia...).
Destinante / Destinatarario	Chi dà valore all'impresa / chi riceve il valore	Il destinatario può coincidere con il soggetto. Il destinante può essere Dio, un genitore, la società, un trauma...

A (es. Vita)	~A (es. Morte)
↓	↓
B (es. Non-Morte)	~B (es. Non-Vita)

SIGNIFICATO:

- A = valore positivo (es. *vita*)
- ~A = contrario (*morte*)
- B = contraddittorio (*non-morte*: es. coma, sospensione)
- ~B = contraddittorio del contrario (*non-vita*: es. oggetto, macchina)

⚠ Il quadrato non serve solo per i concetti astratti, ma per **valori, identità, emozioni, ruoli sociali**.

Floch studia perché diamo valore alle cose (prodotti, simboli, persone) e quale tipo di valore attribuiamo.

Quattro tipi di **valorizzazioni**:

Esempio (smartphone)

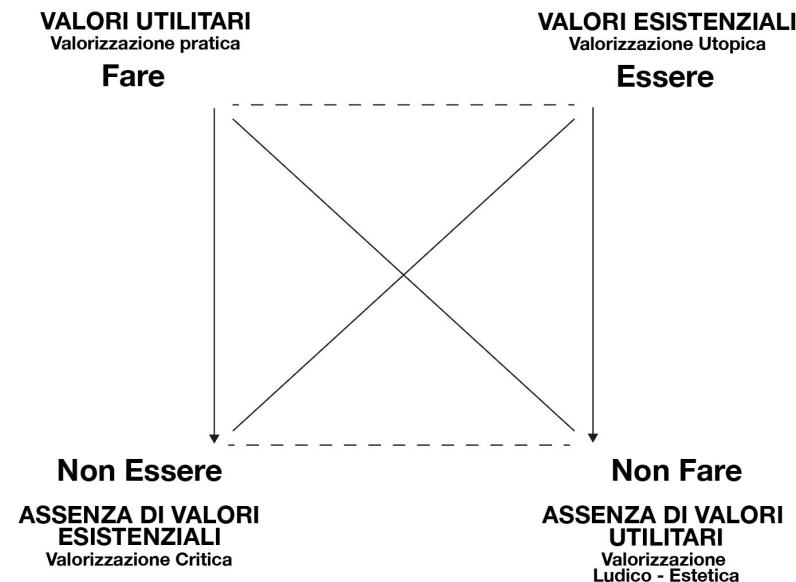
Pragmatica utile, funzionale "Serve per lavorare"

Estetica bello, piacevole "Design elegante"

Esistenziale personale, identitaria "È parte della mia vita"

Critica sociale, etica "È sostenibile, equo"

Legame con la pubblicità e i marchi: ogni prodotto può essere comunicato enfatizzando una o più di queste valorizzazioni.



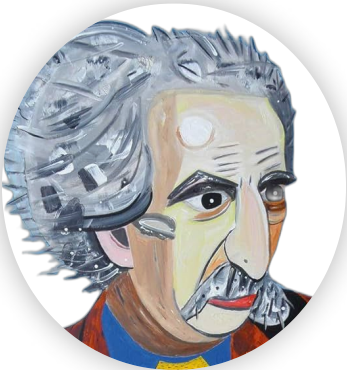
Per **Lotman** la **semiosfera** è il mondo dei segni in cui viviamo. Come la biosfera è l'ambiente naturale, la semiosfera è l'ambiente culturale fatto di testi, immagini, parole, simboli.

È uno spazio di senso: tutto ciò che comunichiamo avviene dentro la semiosfera.

Ogni cultura ha una sua semiosfera, con un centro (le norme condivise) e una periferia (i cambiamenti, le provocazioni).

I **confini** sono importanti: è lì che avviene la traduzione, lo scambio con l'altro.

Esempio: Un'opera che un tempo era considerata scandalosa può entrare nel canone e diventare classica (dal margine al centro della semiosfera).



Concetto	Spiegazione semplice	Esempio
Testo	Qualsiasi oggetto portatore di significato (non solo scritto!)	Un film, una foto, un meme
Cotesto	Gli altri testi vicini o connessi	Una saga, una serie, una trilogia
Contesto	La cultura, la situazione storica e sociale che circonda il testo	Un film ambientato negli anni '70, o prodotto in epoca Covid
Semiosfera	L'universo culturale di riferimento	Il mondo narrativo di <i>Star Wars</i> , il sistema culturale della TV italiana anni '80
Centro / periferia	I testi più codificati (centro) e quelli innovativi (periferia)	Un classico come <i>Il Gattopardo</i> al centro; una serie sperimentale ai margini
Frontiera	Luogo di passaggio e di scontro tra codici diversi	Traduzioni, remake, adattamenti interculturali











Modello	Lettura
Petőfi	Veicolo = gesto + immagine mediatica → Sc = umiltà + inclusione
Greimas	Aiutante = simbolo del servizio → Opponente = protocollo liturgico
Floch	Valorizzazione esistenziale e critica
Barthes	Trasformazione in "mito del Papa dei poveri"
Eco	Segno aperto: può essere percepito come gesto rivoluzionario o populista
Lotman	Confine tra Chiesa e società globale: nuova lingua della spiritualità contemporanea

Componente	Esempio	Analisi
Ve (veicolo)	Discorso pubblico in piazza San Pietro	Il messaggio linguistico è il veicolo fisico (parole, tono, luogo).
Fo / Fc	"Fratelli tutti" (Fo = forma scritta); tono compassionevole (Fc = forma comunicata)	Il Papa adotta un linguaggio inclusivo e dialogico.
Re / Relm	Crisi dei migranti (Re); immagine mentale della sofferenza (Relm)	Il discorso rimanda alla realtà, ma filtrata dalla coscienza morale.
Se / Sc	Se = valore cristiano della fraternità; Sc = urgenza attuale (conflitti, esclusione)	Il significato assume una valenza etica e politica nel contesto.
BI (base informativa)	Dottrina sociale della Chiesa, media, storia del pontificato	L'interprete integra il discorso con un sapere diffuso e stratificato.



Tipo di valorizzazione	Esempio analitico	Funzione comunicativa
Pragmatica	Scelte concrete: vivere in un alloggio semplice, evitare orpelli	Avvicina il Papa al "popolo"
Esistenziale	Spiritualità visibile: gesti di preghiera, silenzi, pellegrinaggi	Rappresenta valori profondi
Critica	Denunce su povertà, migranti, capitalismo selvaggio	Critica sistema ingiusto
Estetica	Simboli: croce di ferro, borsa in pelle, abiti sobri	Coerenza tra forma e contenuto





- Denotazione: Papa = leader della Chiesa cattolica
- Connotazione: simbolo di speranza, di rottura, di umiltà evangelica



📷 Esempio: Papa abbraccia un malato terminale

→ denotazione: gesto d'affetto

→ connotazione: mito dell'amore universale → la Chiesa accoglie anche chi è ai margini.

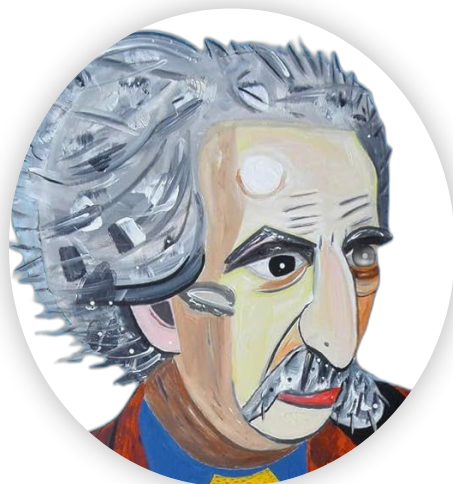
📖 *Il Papa come figura mitica* nel senso barthesiano: trasforma il religioso in segno ideologico leggibile nel quotidiano.

- Testo aperto: Il Papa viene interpretato in modo polisemico:
 - come riformatore (per i progressisti),
 - come rischio per la tradizione (per i conservatori),
 - come voce morale (per i laici).



- Enciclopedia: Ogni spettatore/interprete attiva un sapere enciclopedico diverso (Bibbia, notizie, memi, cultura pop).

Elemento	Esempio	Analisi
Centro	Lingua cattolica, tradizione pontificia	Il Papa rappresenta la "grammatica" del centro simbolico della Chiesa
Periferia	Dialogo con culture non cristiane, con media, con giovani	Il Papa traduce il linguaggio teologico in codici accessibili
Traduzione culturale	Laudato si', incontri interreligiosi, uscite "dal centro"	Mediazione tra codici diversi: spirituale ↔ sociale ↔ mediatico



Elemento	Esempio
Soggetto	Il Papa, come portatore di senso
Oggetto	Una Chiesa aperta, misericordiosa
Aiutanti	Vangelo, credenti attivi, media
Opponent	Conservatori, scandali, indifferenza globale
Destinante	Missione spirituale, Cristo, storia della Chiesa
Destinatario	Credenti, popolo, umanità



Isotopie principali:

- Etica (giustizia, equità, inclusione)
- Fede (Dio, misericordia, amore)
- Umanità (solidarietà, ecologia, pace)



Componente	Esempio nella foto AI	Significato
Ve (Veicolo)	Immagine AI generata, condivisa sui social	Supporto visivo digitale, il "segno" percepito
Fo / Fc	Papa con piumino firmato → Fo = composizione visiva, Fc = stile glamour, realistico, virale	Forma "reale" costruita digitalmente
Re / Relm	Re = Papa Francesco reale (non rappresentato direttamente); Relm = immagine mentale del pontefice tradizionale	Rottura tra immagine canonica e reinterpretazione
Se / Sc	Se = autorità spirituale, umiltà; Sc = ambiguità: icona pop, ironia, fashion, destabilizzazione	Il senso cambia: l'immagine veicola un messaggio ambivalente
BI (Base informativa)	Cultura cattolica, abiti papali, estetica streetwear, fenomeni virali	Il pubblico interpreta secondo il proprio sapere visivo-culturale

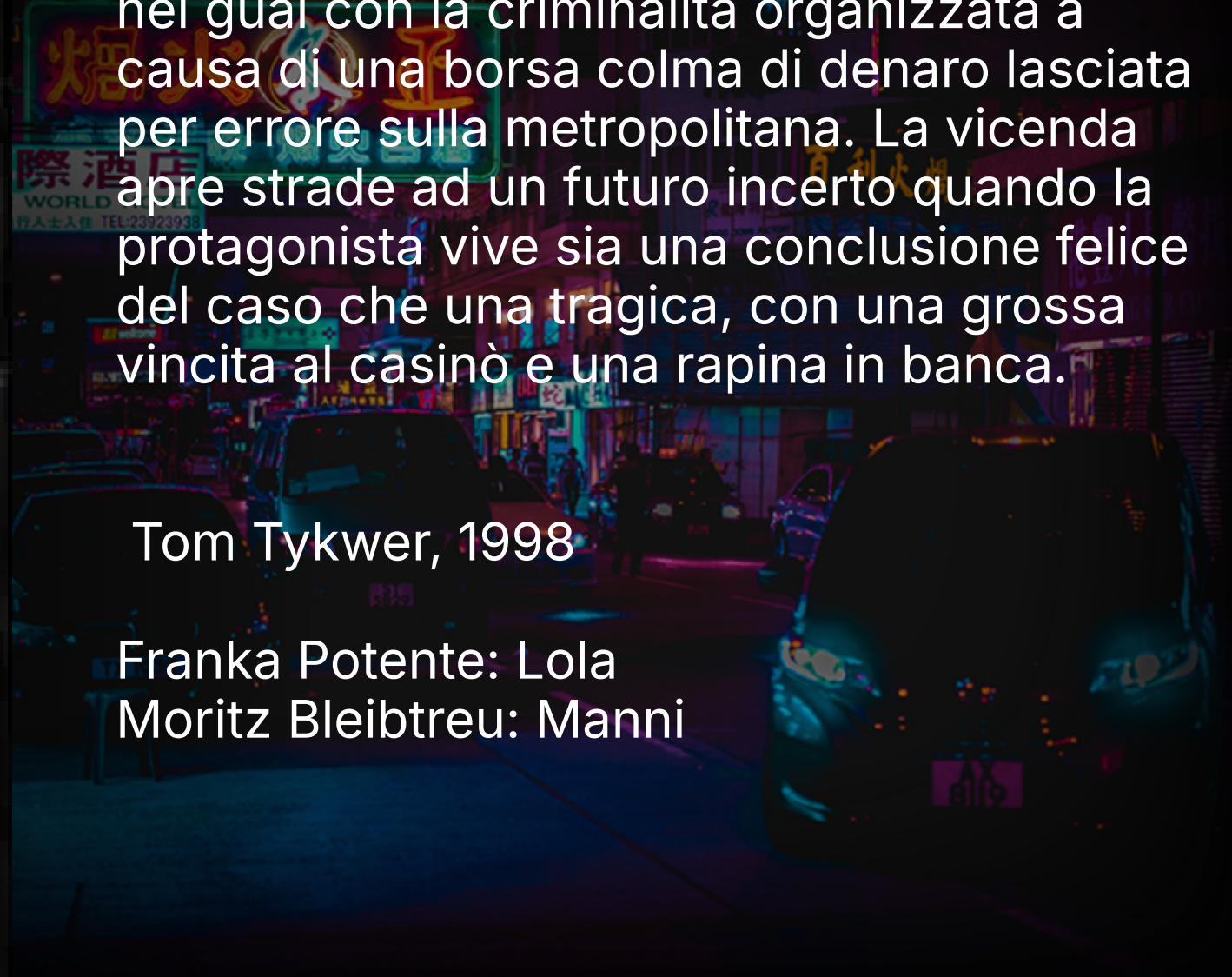
Punto chiave	Spiegazione
L'immagine è falsa	Ma ha prodotto effetti reali di discussione, ironia, panico
Il Papa come testo	Riformulato visivamente dall'AI, entra in un circuito di significazione pop e postmoderno
Semioticamente fertile	Perché gioca con identità, autenticità, autorità, e contesto



Lola, ragazza berlinese, tenta di correre in aiuto del fidanzato Manni, che si è messo nei guai con la criminalità organizzata a causa di una borsa colma di denaro lasciata per errore sulla metropolitana. La vicenda apre strade ad un futuro incerto quando la protagonista vive sia una conclusione felice del caso che una tragica, con una grossa vincita al casinò e una rapina in banca.

Tom Tykwer, 1998

Franka Potente: Lola
Moritz Bleibtreu: Manni





Elemento	Descrizione
Ve (Veicolo)	L'immagine filmica, i suoni frenetici, il montaggio veloce.
Fo / Fc	Fo: la struttura tripartita a iterazione narrativa. Fc: variazioni visive, cromatiche e sonore.
Re / Relm	Re: il tempo e il destino nel mondo reale. Relm: la corsa come simbolo di urgenza esistenziale.
Se / Sc	Se: il concetto sistemico di "tempo che decide il destino". Sc: il valore concreto delle scelte nella singola corsa.
BI	Lo spettatore comprende per iterazione: interpreta "il tutto" come metafora del libero arbitrio e della causalità.

● Greimas – Struttura attanziale e narrativa

- **Attanti:** Lola = soggetto; Manni = oggetto del desiderio; ostacoli = destino, tempo, banca, incidenti.
- **Quadrato semiotico:** Vita / Morte; Azione / Inazione; Causalità / Caso.
- **Schema narrativo canonico:** manipolazione (telefonata iniziale), competenza (coraggio), performance (la corsa), sanzione (esito della corsa).

● Lotman – Dinamica semiosferica

- **Testo dinamico** che rompe l'aspettativa temporale.
- **Frontiera semiosferica** tra realtà e possibilità: il film presenta tre mondi possibili divergenti.
- Il significato si genera **dalla variazione iterata**, non dalla coerenza.



- **Testo chiuso:** una narrazione compatta, lineare ma tragica.
- **Semiosfera:** spazio narrativo dominato dal caso, dal caos urbano, dal determinismo.
- **Confine:** Lola non riesce a oltrepassare il confine tra impotenza e agency.
- **Codice dominante:** tempo meccanico, inesorabile → *non trasformabile*.

Prima corsa

Fase	Descrizione
Manipolazione	Manni chiama Lola al telefono: ha perso 100.000 marchi, la supplica di aiutarlo. Motivazione: salvare la vita di Manni (che minaccia di rapinare un supermercato).
Competenza	Lola ha determinazione , ma pochi strumenti: corre senza pianificare, confusa, impulsiva. Il padre non la aiuta.
Performance	Corre fino al supermercato, ma non riesce a fermare Manni. Partecipano entrambi alla rapina.
Sanzione	Fallimento: Lola viene uccisa da un colpo di pistola. ❌

Componente	Descrizione
Ve (Veicolo)	Fotogrammi convulsi, montaggio rapido, colonna sonora techno, soggettive e disegni animati
Velm	Immagine mentale caotica, urgenza e disorientamento
Fo	Struttura visiva lineare, ma con salti onirici e flashforward
Fc	Corsa frenetica, incontri accidentali, urto con le regole della realtà
Re (Relatum)	Realtà urbana quotidiana alterata dall'urgenza
Relm	Visione del mondo dominata dal rischio, dalla perdita, dalla colpa
Se (Senso sistemico)	Il tempo come minaccia: se non si agisce, si muore
Sc (Senso comunicato)	Azione disperata, esito tragico, senso di impotenza
BI (Base informativa)	Il vissuto emotivo di Lola e dello spettatore si fondano su schemi classici d'azione drammatica
Sm (Significato globale)	Il primo tentativo fallisce: il mondo non è pronto ad accogliere il cambiamento se si agisce senza controllo

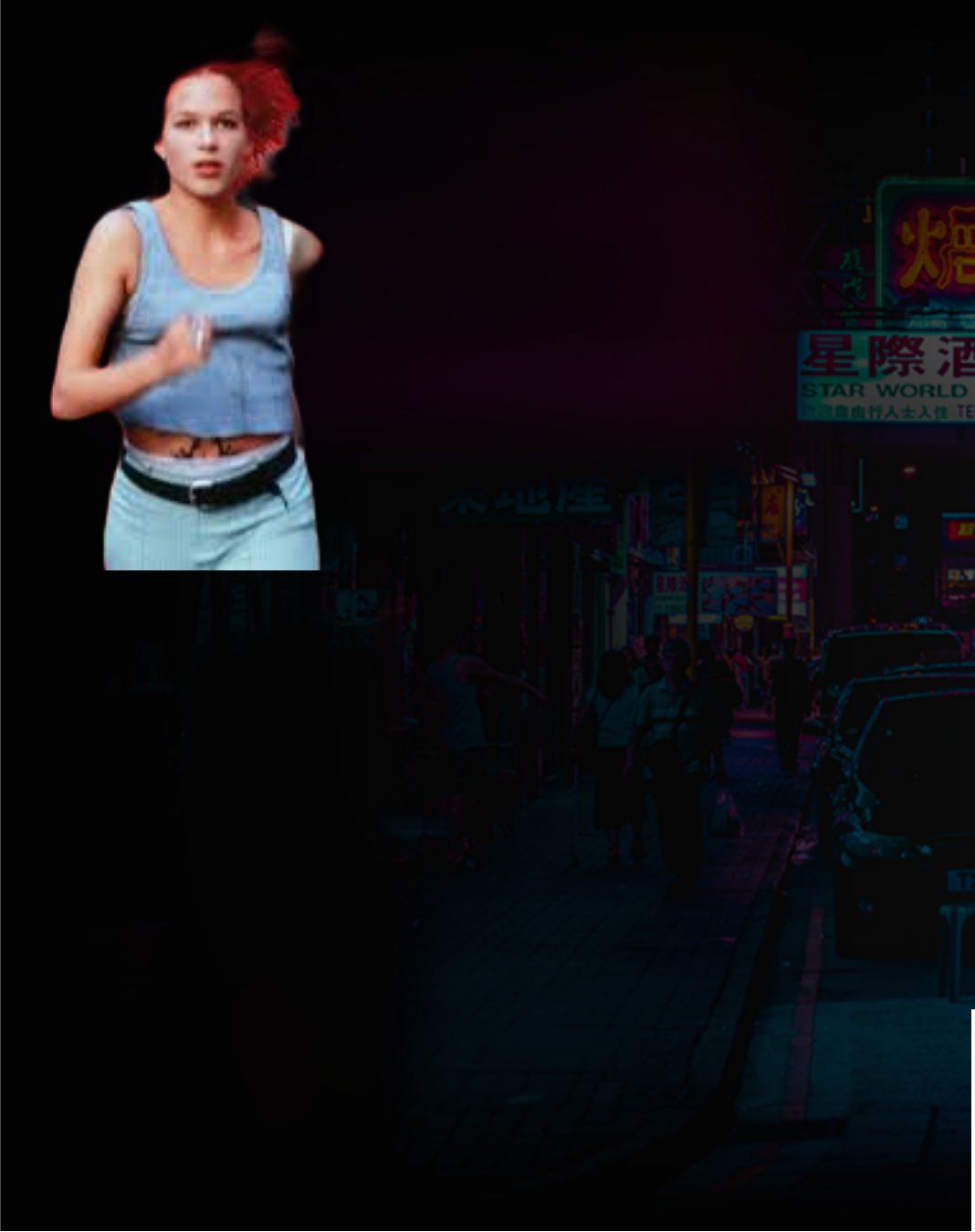


🏃 Seconda corsa

Fase	Descrizione
Manipolazione	Stessa chiamata, ma il montaggio cambia dettagli causali. Lola riparte da zero, motivata e più consapevole.
Competenza	Ha più resilienza , usa strategie, prova a convincere il padre, ma lo sorprende con una rivelazione familiare.
Performance	Si impossessa di una pistola, compie una rapina da sola in banca per ottenere il denaro.
Sanzione	Fallimento di nuovo: Manni viene ucciso da un'ambulanza . ❌

Componente	Descrizione
Ve / Fc	Maggiore padronanza: Lola agisce con più determinazione, ma gli incontri restano imprevedibili
Fo	La struttura è più simmetrica, più cinematografica (es. la rapina)
Re / Relm	Il mondo risponde con maggiore durezza, ma Lola esercita potere
Se / Sc	"Chi agisce con forza può cambiare il mondo", ma ancora fallisce
BI / Sm	L'esperienza della prima corsa modifica la percezione, lo spettatore nota le micro-variazioni che cambiano tutto

- **Testo riscritto:** il mondo è (apparentemente) lo stesso, ma i codici si sono *trasformati*.
- **Confine:** si intravede la possibilità di riscrittura del destino, ma non ancora compiuta.
- **Semiosfera:** il testo esplora lo scarto tra *ripetizione* e *variazione*.



Terza corsa

Fase	Descrizione
Manipolazione	Ancora una volta, la spinta motivazionale è salvare Manni. Ma ora Lola agisce in autonomia e lucidità .
Competenza	Ha sviluppato una competenza esperienziale , impara dal passato, gestisce meglio le interazioni e i tempi.
Performance	Vince soldi giocando alla roulette (inverosimile, simbolico), corre a salvare Manni, che intanto ha risolto tutto da solo .
Sanzione	Successo: Lola e Manni si ritrovano salvi , con i soldi. 

Componente	Descrizione
Ve / Fc	Estrema fluidità visiva, rallentamenti, dettagli significativi
Velm / Relm	Le immagini mentali del film (e dello spettatore) si stabilizzano: riconosciamo pattern
Se / Sc	“La scelta consapevole genera alternative reali”
Sm	L'azione genera il cambiamento: la corsa diventa linguaggio di libertà
Bl	L'esperienza cumulata da spettatore e protagonista trasforma la ricezione del finale
Fo / Re	Tempo flessibile, realtà meno rigida, apertura verso l'imprevisto positivo

- **Il confine è attraversato:** la protagonista ha appreso il codice del mondo, e *riscrive* la realtà.
- **Semiosfera rigenerata:** lo spazio narrativo si trasforma da dominio del caos a zona di possibilità.
- **Testo dinamico:** la variazione diventa senso, e lo spettatore comprende che il testo è un *campo di gioco semantico*.



A 30 secondi dalla fine (Runaway Train) Andrej
Končalovskij, 1985

Due evasi in fuga restano
intrappolati su un treno lanciato
a tutta velocità e senza più
conducente attraverso l'Alaska.

Tema del tempo che sfugge, del movimento frenetico, del viaggio irrefrenabile.



Sliding Doors, Peter Howitt, 1988

struttura narrativa alternativa:
piccoli eventi cambiano il
destino.

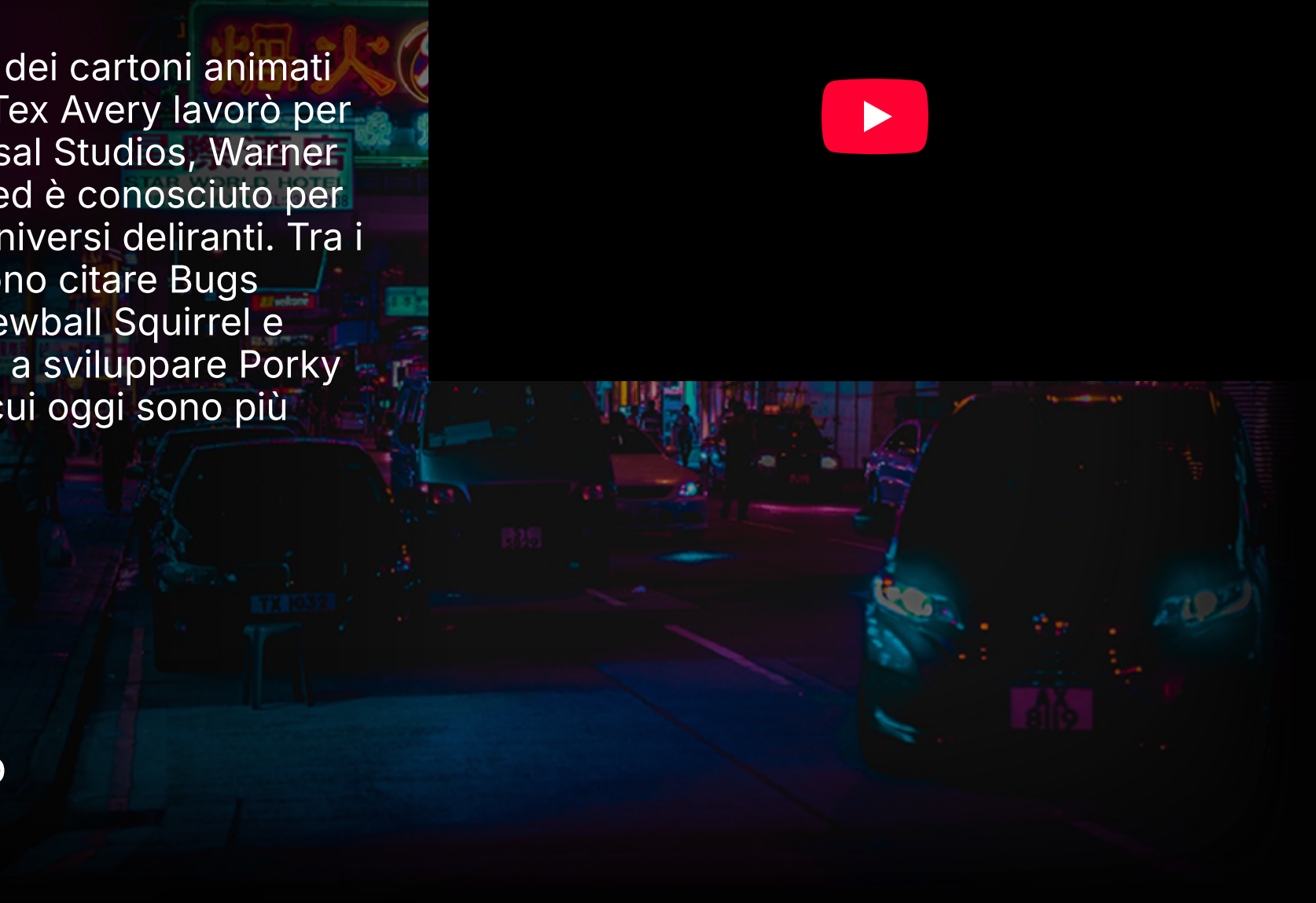


Helen arriva tardi in ufficio e
viene licenziata. Decide di
tornare in anticipo a casa ma
arrivata alla metropolitana la
storia si sdoppia: c'è Helen che
perde il treno e che viene
aggredata ma c'e' anche la Helen
che riesce a salire sulla metro.

Frederick Bean Avery, detto Tex (Taylor, 26 febbraio 1908 – Burbank, 26 agosto 1980), è stato un regista, animatore e doppiatore statunitense.

Inventore dello stile stravagante dei cartoni animati della Hollywood anni quaranta, Tex Avery lavorò per gli studi di animazione di Universal Studios, Warner Bros. e Metro-Goldwyn-Mayer, ed è conosciuto per le sue creazioni di situazioni o universi deliranti. Tra i personaggi da lui creati si possono citare Bugs Bunny, Daffy Duck, Droopy, Screwball Squirrel e George and Junior, mentre aiutò a sviluppare Porky Pig e Chilly Willy nella forma in cui oggi sono più conosciuti.

La fisicità del corpo, la corsa iperbolica, il tempo elastico → stile slapstick da cartone animato.





Super Mario Bros. (スーパーマリオブラザーズ?, Sūpā Mario Burazāzu) è un videogioco a piattaforme sviluppato e pubblicato nel 1985 da Nintendo per il Nintendo Entertainment System.

Il 21 febbraio 1986 il gioco fu convertito per Famicom Disk System, l'unità floppy disk proprietaria di Nintendo.

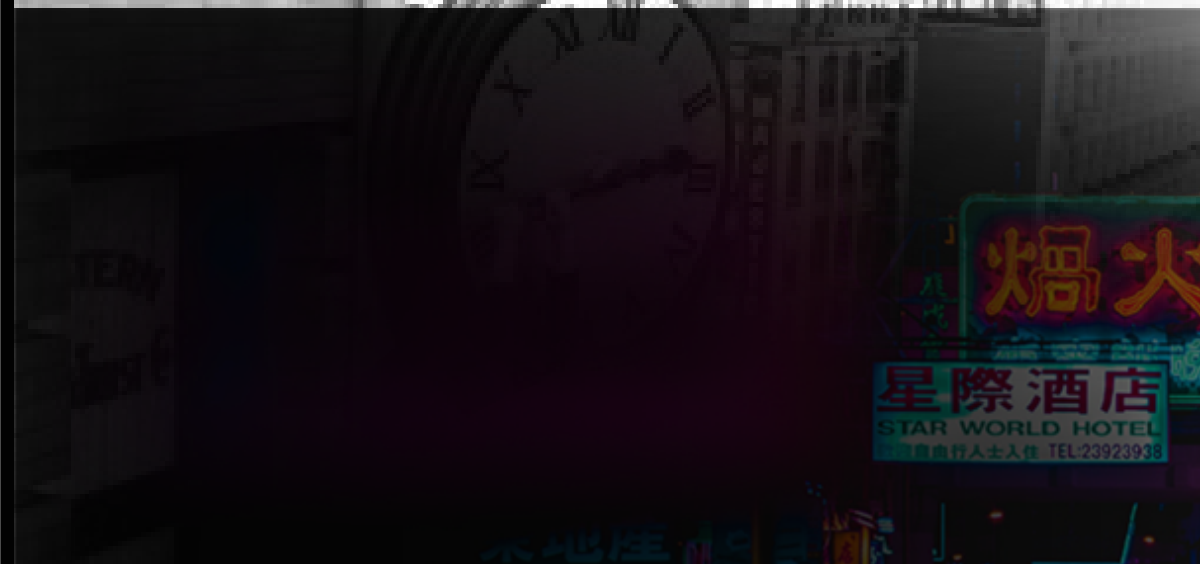
Ideato da Shigeru Miyamoto come seguito di Mario Bros., è il primo capitolo della serie di videogiochi Super Mario.

È il videogioco più venduto e giocato della storia

Ogni errore porta a una nuova possibilità narrativa = logica ipertestuale.



The Clock è un film del videoartista Christian Marclay . È un supercut video in loop di 24 ore (montaggio di scene di film e televisione) che presenta orologi o cronometri. L'opera d'arte stessa funziona come un orologio : la sua presentazione è sincronizzata con l'ora locale, con il risultato che l'ora mostrata in una scena è l'ora effettiva.

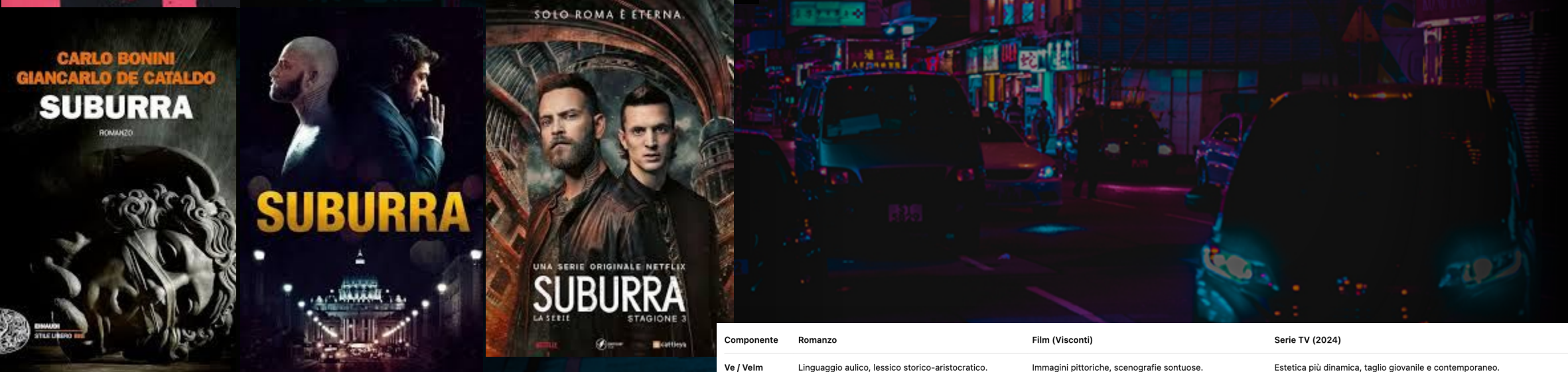


Attante	Funzione nel testo
Soggetto	L'individuo che cerca di dare senso al fluire del tempo.
Oggetto	Comprendere o vivere il "tempo reale".
Opponente	L'infinita frammentazione, l'ansia da scorrere del tempo.
Aiutante	Il cinema stesso come archivio e mappa del tempo umano.
Destinante	La cultura moderna ossessionata dalla puntualità e dal controllo del tempo.
Destinatario	Il pubblico stesso, che vive l'esperienza di riconnessione tra memoria e presenza.

Termini	Relazione
Tempo vissuto	vs. Tempo rappresentato
Durata fluida	vs. Tempo cronometrico

Componente	Analisi
Ve (Vehiculum)	I fotogrammi, suoni e immagini dei film montati da Marclay.
Fo (Formatio sistemica)	Codice cinematografico frammentato ma ordinato cronologicamente.
Fc (Formatio comunicata)	Montaggio che sincronizza i frammenti con il tempo reale dello spettatore.
Velm (Immagine mentale del veicolo)	Ogni spettatore ricostruisce mentalmente legami tra i vari spezzoni.
Re (Relatum)	Il tempo reale vissuto mentre si guarda l'opera.
Relm (Immagine del relatum)	L'immagine mentale del tempo vissuto-scandito-guardato.
Se (Sensus sistemico)	Il tempo come esperienza umana universale.
Sc (Sensus communicatus)	Tempo personale che si intreccia alla memoria culturale cinematografica.
Sm (Significato complessivo)	Una riflessione esistenziale sul tempo, il cinema e l'esperienza del vivere.
BI (Base Informativa)	Conoscenza dei film, dell'idea di "tempo" nella cultura occidentale.

Concetto Lotmaniano	Applicazione a "The Clock"
Testo	Il film stesso come ipertesto audiovisivo.
Contesto	La società contemporanea ossessionata dalla gestione del tempo.
Cotesto	Tutta la storia del cinema citata attraverso i frammenti.
Semiosfera	"The Clock" crea una semiosfera temporale dove la cultura cinematografica e l'esperienza reale si fondono.
Centro / Periferia	Il concetto di "tempo" è il centro; le storie frammentarie sono la periferia.
Frontiera	La frattura tra tempo narrativo classico e tempo reale vissuto.



Componente	Romanzo	Film (Visconti)	Serie TV (2024)
Ve / Velm	Linguaggio aulico, lessico storico-aristocratico.	Immagini pittoriche, scenografie sontuose.	Estetica più dinamica, taglio giovanile e contemporaneo.
Fo / Fc	Narrazione ellittica e riflessiva.	Fo: struttura lineare. Fc: messa in scena teatrale.	Fo: struttura seriale (flashback e focus su Tancredi). Fc: drammatizzazione relazionale.
Re / Relm	Re: Sicilia unificata. Relm: decadenza nobiliare.	Re: trasformazione estetica e politica.	Re: contesto ideologico ibrido (memoria e attualità).
Se / Sc	Se: identità, tempo, morte. Sc: fine di un'epoca.	Se: passaggio tra classi. Sc: malinconia visiva e sociale.	Se: identità fluide. Sc: ridefinizione dei valori e degli eredi.
Bi	Richiede conoscenze storiche, letterarie, linguistiche.	Attiva la cultura visiva e l'estetica neorealista/storica.	Attiva codici emotivi e contemporanei (generazionali e politici).

TRANSMEDIALITÀ



Il Vecchio Mondo

Media Franchise Tradizionale

Film



Videogioco



Libro



Il tutto è meno della somma delle parti:
consumare tutti i media è
scarsamente soddisfacente



Il Nuovo Mondo

Franchise Transmediale

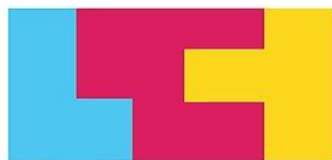
Film



Videogioco



Libro



Il tutto è più della somma delle parti:
il ricomponimento dei pezzi è
un'esperienza entusiasmante

Ogni medium, veicolando nuove e distinte informazioni, contribuisce allo sviluppo della storia e alla comprensione del mondo narrato. In questo modo l'utente è chiamato a ricostruire il significato complessivo di un'opera integrando vari media.

TRANSMEDIALITÀ



TRANSMEDIALITÀ



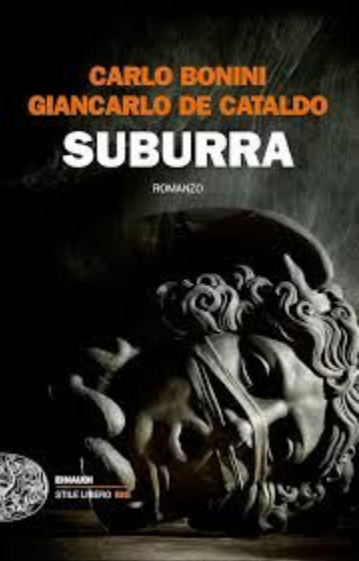


Ruolo	Romanzo	Film	Serie TV
Soggetto	Principe Fabrizio	Fabrizio + Tancredi	Tancredi (protagonista principale)
Oggetto	Stabilità, identità nobiliare	Accettazione del cambiamento	Ridefinizione dei ruoli (discendenza)
Opponente	Tempo, borghesia, cambiamento	Repubblica, società nuova	Famiglia, identità, memoria
Aiutante	Saggezza, introspezione, morte	Bellezza, ritualità, eleganza	Donnafugata, valori residuali
Quadrato semiotico	Tradizione / Modernità – Identità / Trasformazione – Onore / Opportunismo		

Dimensione	Romanzo	Film	Serie TV
Testo	Opera letteraria chiusa, carica di autoriflessività culturale .	Cinema d'autore: testualizzazione storica + estetica della decadenza.	Testo seriale aperto, pluralizzazione di punti di vista.
Semiosfera	Cultura aristocratica in disfacimento	Cultura estetica e politica italiana (anni '60)	Cultura identitaria postmoderna
Frontiere	Lingua ↔ memoria, nobiltà ↔ borghesia	Cinema ↔ pittura, romanzo ↔ film storico	Serialità ↔ riscrittura generazionale

Componente	Romanzo	Film (Visconti)	Serie TV (2024)
Ve / Velm	Linguaggio aulico, lessico storico-aristocratico.	Immagini pittoriche, scenografie sontuose.	Estetica più dinamica, taglio giovanile e contemporaneo.
Fo / Fc	Narrazione ellittica e riflessiva.	Fo: struttura lineare. Fc: messa in scena teatrale.	Fo: struttura seriale (flashback e focus su Tancredi). Fc: drammatizzazione relazionale.
Re / Relm	Re: Sicilia unificata. Relm: decadenza nobiliare.	Re: trasformazione estetica e politica.	Re: contesto ideologico ibrido (memoria e attualità).
Se / Sc	Se: identità, tempo, morte. Sc: fine di un'epoca.	Se: passaggio tra classi. Sc: malinconia visiva e sociale.	Se: identità fluide. Sc: ridefinizione dei valori e degli eredi.
BI	Richiede conoscenze storiche, letterarie, linguistiche.	Attiva la cultura visiva e l'estetica neorealista/storica.	Attiva codici emotivi e contemporanei (generazionali e politici).





Ruolo	Romanzo	Film	Serie TV
Soggetto	Principe Fabrizio	Fabrizio + Tancredi	Tancredi (protagonista principale)
Oggetto	Stabilità, identità nobile	Accettazione del cambiamento	Ridefinizione dei ruoli (discendenza)
Opponente	Tempo, borghesia, cambiamento	Repubblica, società nuova	Famiglia, identità, memoria
Aiutante	Saggezza, introspezione, morte	Bellezza, ritualità, eleganza	Donnafugata, valori residuali
Quadrato semiotico	Tradizione / Modernità – Identità / Trasformazione – Onore / Opportunismo		
Dimensione	Romanzo	Film	Serie TV
Testo	Opera letteraria chiusa, carica di autoriflessività culturale .	Cinema d'autore: testualizzazione storica + estetica della decadenza.	Testo seriale aperto, pluralizzazione di punti di vista.
Semiosfera	Cultura aristocratica in disfacimento	Cultura estetica e politica italiana (anni '60)	Cultura identitaria postmoderna
Frontiere	Lingua ↔ memoria, nobiltà ↔ borghesia	Cinema ↔ pittura, romanzo ↔ film storico	Serialità ↔ riscrittura generazionale

CORMAC McCARTHY
LA STRADA



CONCORSO





Aspetto	Romanzo (2006) – McCarthy	Film (2009) – Hillcoat	Fumetto (2024) – Lacernet
📖 Forma (Ve - Petőfi)	Linguaggio scarno, dialoghi spogli	Immagini desaturate, silenzi visivi e sonori	Disegno essenziale in bianco/nero, pannelli ariosi
🏠 Referente (Re - Petőfi)	Mondo apocalittico non nominato, simbolico	Spazi devastati, rovine, natura morta	Oggetti minimi: fuoco, carezze, pistola
🧠 Immagine mentale (ReIm)	Memoria del lettore: archetipi, silenzio, fame	Visione emozionale, ricordi in flashback	Simboli grafici mentali, come l'ombra e la mano
💬 Senso sistemico/contestuale (Se/Sc)	Sopravvivenza come atto etico	Amore genitoriale, paura e cura	Sopravvivenza come gesto poetico e silenzioso
👤 Soggetto (Greimas)	Il padre	Il padre (poi il figlio nel finale)	Il figlio come nuovo soggetto simbolico
🎯 Oggetto del desiderio	Proteggere il figlio, "portare il fuoco"	Mantenere umanità e dignità	Continuare a trasmettere il fuoco (come gesto)
👊 Opponente	Fame, freddo, silenzio, disumanizzazione	Il paesaggio stesso, i cannibali, la morte	Il vuoto grafico, il bianco, l'assenza di parola
🌱 Aiutante	Memoria della madre, affetto, parola	Musica, carezze, ricordi	Oggetti: fuoco, mano, un disegno, una traccia
🌐 Semiosfera (Lotman)	Testo chiuso, stile rituale, frontiera etica	Traduzione visiva del dolore, memoria come cotesto	Nuova semiosfera visuale: etica disegnata, essenza
🏠 Frontiera narrativa	La strada come passaggio tra vita e morte	La spiaggia finale come simbolo del limite	La soglia è nella pagina vuota, nella pausa grafica

1. **Introduction**

QUARTO POTERE

WILLIAM ORSON WELLES



© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 105–112

**TORNA AL CINEMA
DAL 24 MARZO**



Orson Welles, 1941





Componente	Analisi
Ve	Il film come oggetto visivo-sonoro: regia innovativa, profondità di campo, montaggio simbolico.
Fo / Fc	Fo: struttura a narrazione circolare e polifonica . Fc: singoli stili visivi a seconda dei narratori.
Re / Relm	Re: vita di Charles Foster Kane come concatenazione di eventi. Relm: immagine pubblica vs intima del protagonista.
Se / Sc	Se: parabola sul potere, il desiderio e l'infanzia perduta. Sc: ogni flashback offre una versione alternativa di Kane .
Bi	Lo spettatore costruisce una rappresentazione soggettiva dell'uomo Kane (non univoca). "Rosebud" diventa un metasegno .

● Lotman – Semiosfera e frontiera

- Il testo è **interamente metadiscorsivo**: parla di comunicazione e memoria.
- **Struttura binaria**: **vita pubblica (simbolica) vs segno privato (Rosebud)**.
- La verità è **non trasmissibile**: il testo si costruisce sulla **negatività del segno**, sull'impossibilità di piena significazione.
- Il significato si genera **nella tensione tra i linguaggi**: giornalismo, potere, affetti.

● Greimas – Schema narrativo e attanti

- **Attanti**:
 - **Soggetto**: il giornalista che cerca il significato di "Rosebud".
 - **Oggetto**: la verità su Kane.
 - **Aiutanti**: testimonianze, archivi, flashback.
 - **Opponent**: opacità della memoria, visione parziale.
- **Quadrato semiotico**:
 - **Verità / Ignoranza – Privato / Pubblico – Desiderio / Possesso**
- **Narratività complessa**: multipli percorsi narrativi non convergenti.



A NETFLIX LIMITED SERIES

Stephen
Graham

Ashley
Walters

Erin
Doherty

Introducing
Owen
Cooper

A child accused.
Everyone left to answer.

ADOLESCENCE

ONLY ON **NETFLIX** | MARCH 13

Una giovane studentessa, Katie, viene trovata morta e il caso, che viene subito considerato un omicidio, porta l'intera comunità scolastica e il piccolo paese inglese a mobilitarsi per trovare la verità. Miniserie televisiva britannica del 2025, ideata da Jack Thorne e Stephen Graham e diretta da Philip Barantini. Utilizzando un unico piano sequenza per episodio, segue da diverse prospettive il caso di omicidio di una adolescente, di cui è accusato un compagno di classe.



La polizia sfonda la porta e arresta Jamie con l'accusa di omicidio. La famiglia, sconvolta, non si capacita dell'accaduto; Jamie, in lacrime e terrorizzato, proclama ripetutamente la sua innocenza durante il suo trasporto alla vicina stazione di polizia.

● Greimas

- **Soggetto:** ragazzo che cerca riconoscimento
- **Oggetto:** costruzione di un sé "presentabile"
- **Opponent:** paura, corpo, immagine pubblica
- **Aiutanti:** filtri, follower, messaggi

● Lotman

- Testo si apre su **frontiera tra intimità e esposizione**
- La camera dello smartphone diventa **porta semiotica**
- L'identità è testualizzata, reso "altro" da sé



Componente	Analisi
Ve / Fo / Fc	Video selfie, feed social, chat – linguaggi misti. Fc = estetica frammentata.
Re / Relm	Re: l'adolescente che si osserva. Relm: la propria immagine riflessa e pubblicata.
Se / Sc	Se: identità adolescenziale come ricerca. Sc: paura del giudizio, insicurezza.
BI	Codici visuali e social tipici della Gen Z. Lettore-attivo interpreta da dentro.



Dedicato al personaggio del detective Luke Bascombe, del quale il pubblico scopre altre sfaccettature. Oltre a essere un poliziotto scrupoloso, Bascombe nasconde una relazione travagliata con il proprio figlio. Bascombe è sicuramente turbato dal caso Miller, essendo Jamie poco più giovane di Adam



Ve	Conversazioni, silenzi a tavola, audio interni/esterni
Fo / Fc	Fo = schema familiare, Fc = fratture relazionali
Re / Relm	Re: legame familiare. Relm: aspettative sociali, modelli genitoriali
Se / Sc	Se: famiglia come sistema. Sc: incomunicabilità
BI	Lettore deve decodificare tra parole e gesti

● Greimas

- Soggetto: figlio che cerca autonomia
- Oggetto: riconoscimento affettivo
- Opponente: padre/madre (non ascoltano)
- Aiutante: sorella, amici

● Lotman

- La casa è **semiosfera chiusa**
- I ruoli sono **scritti ma possono essere sovvertiti**



Sette mesi dopo l'omicidio, la psicologa Briony Ariston fa visita a Jamie nel centro d'istruzione sicuro di Standling, una struttura psichiatrica minorile in cui è rinchiuso in attesa del processo, dovendo preparare un profilo dettagliato sulla sua salute mentale.

Componente	Descrizione nell'episodio
Ve (Vehiculum)	Le notifiche, gli alert visivi, i suoni delle app, le interfacce. Elementi concreti e percepibili del testo visivo.
Velm (immagine del veicolo)	La rappresentazione mentale dell'uso compulsivo dello smartphone, interiorizzata come "dipendenza quotidiana".
Fo / Fc	Fo: il linguaggio dei social e delle app, con icone, emoji, feed. Fc: il modo in cui il personaggio vive lo schermo, con ansia e immersione.
Re / Relm	Re: il telefono come oggetto fisico e simbolico. Relm: la sua percezione mentale come "portale", "bolla", "gabbia".
Se / Sc	Se: il senso sistemico della connessione (piattaforme come normalità). Sc: il significato emotivo che assume nel racconto – un dispositivo che logora, isola, ingabbia.
BI (base informativa)	Le conoscenze digitali e culturali dei personaggi e degli spettatori: uso dei social, ansia da notifica, FOMO.
Sm (significato complessivo)	Il dispositivo non è solo tecnologia, ma costruisce una realtà emotiva e cognitiva che disgrega l'identità.

● **Analisi secondo Greimas (modello attanziale + quadrato semiotico)**

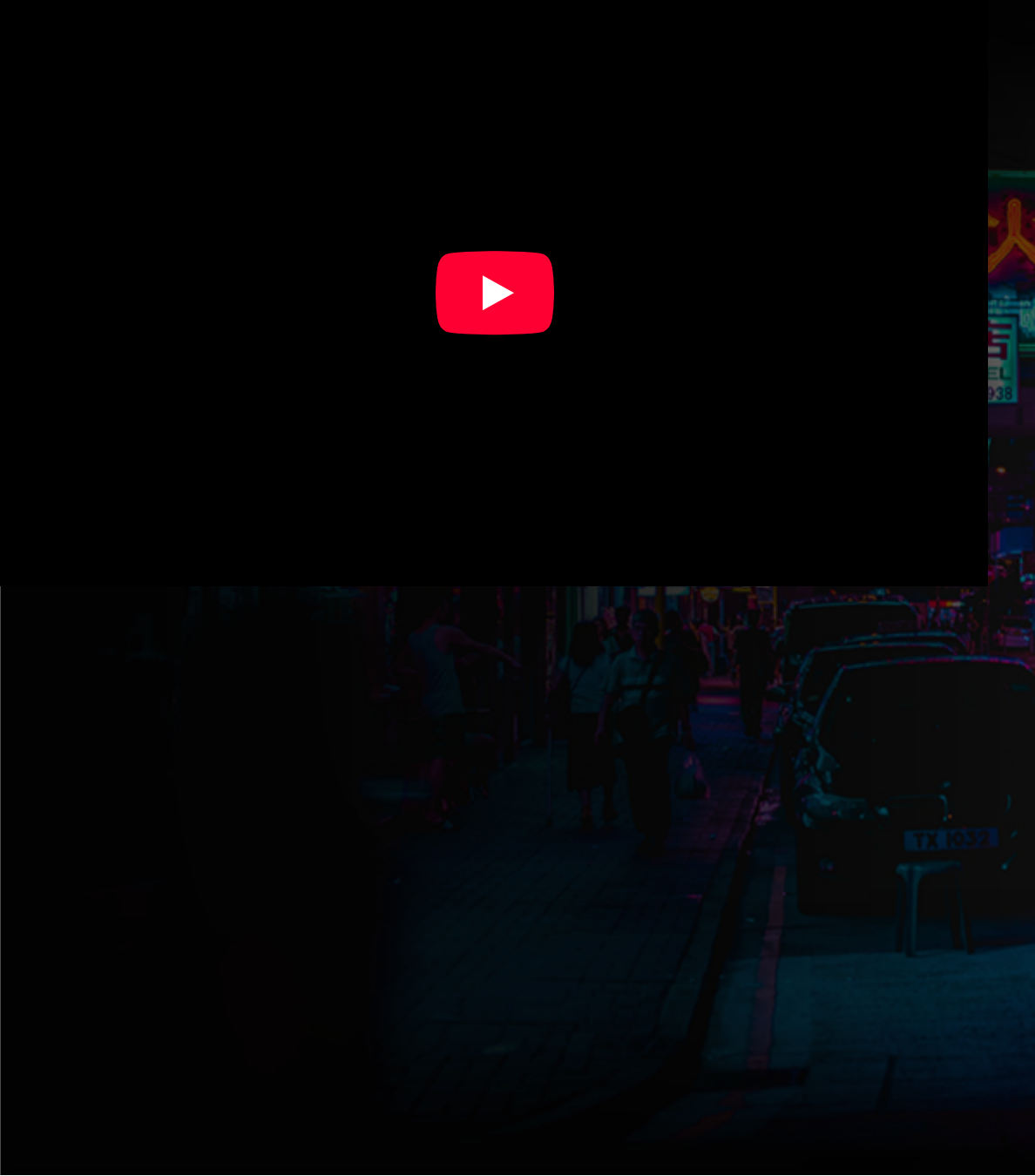
Ruolo	Funzione nell'episodio
Soggetto	Il protagonista (o i protagonisti) che si rende conto di aver perso il controllo del proprio tempo e della propria attenzione.
Oggetto	Riconquistare la presenza : vivere il "qui e ora", riprendere contatto con il reale.
Opponente	L'algoritmo, la notifica, il flusso continuo di contenuti, che funziona come antagonista invisibile .
Aiutante	Una app di mindfulness, una voce interiore, un'azione rituale (es. disattivare il telefono, respirare).
Manipolazione	I personaggi inizialmente credono che la connessione li renda più vivi → ma scoprono che li aliena.
Quadrato semiotico	
- Connessione / Disconnessione	
- Autenticità / Alienazione	



Sette mesi dopo l'omicidio, la psicologa Briony Ariston fa visita a Jamie nel centro d'istruzione sicuro di Standling, una struttura psichiatrica minorile in cui è rinchiuso in attesa del processo, dovendo preparare un profilo dettagliato sulla sua salute mentale.

● Analisi secondo Lotman (semiosfera, testo e frontiera)

Elemento	Descrizione
Testo	L'episodio si comporta come una micro-narrazione chiusa , con un inizio in medias res (immerso nel digitale) e una crisi che porta al tentativo di rifiuto.
Semiosfera dominante	La cultura digitale: il mondo dei feed, delle notifiche, degli input continui è la nuova realtà simbolica in cui si vive.
Frontiera	Tra reale e virtuale. Il personaggio è sospeso tra due universi semiotici: quello fisico (scuola, corpo, voce) e quello digitale (profili, immagini, like).
Traduzione	Il soggetto tenta di tradurre il linguaggio del virtuale in esperienza reale , ma fallisce o si perde.
Auto-riflessione	L'episodio induce lo spettatore a chiedersi: chi domina chi? – io il dispositivo o lui me?



Il giorno del 50° compleanno di Eddie, il suo furgone viene vandalizzato da degli adolescenti che con dello spray giallo scrivono la parola nonse (che nello spelling che ne fa nella versione italiana Manda, la mamma di Jamie, diviene devato, cioè deviato scritto male).

Ruolo	Funzione nell'episodio
Soggetto	L'adolescente al centro della narrazione, pronto a compiere un gesto di passaggio (fisico, affettivo, simbolico).
Oggetto	Accettare la propria storia personale, con le sue ombre e le sue perdite.
Aiutante	I ricordi, i gesti lasciati da persone care, un oggetto simbolico (es. una foto, una lettera, una stanza).
Opponente	La paura: di cambiare, di dimenticare, di diventare altro. Anche il corpo e l'identità in trasformazione.
Manipolazione	La pressione del tempo e dell'ambiente: qualcosa spinge il personaggio a decidere.
Competenza	L'adolescente prende coscienza di sé e acquisisce strumenti emotivi per affrontare il nuovo.
Quadrato semiotico	
Valori in gioco:	
- Infanzia / Maturità	
- Dipendenza / Autonomia	
- Ricordo / Oblio	
→ La soglia è ciò che connette e separa questi valori opposti.	



Analisi secondo Lotman (semiosfera, frontiera, cultura)

mento	Descrizione
to	L'episodio è una soglia narrativa: costruito come una sequenza liminale , che sta tra due mondi simbolici.
niosfera dominante	Si passa da un sistema di senso infantile (gioco, casa, dipendenza) a un sistema adulto (memoria, decisione, separazione).
ntiera	Il momento decisivo è una soglia visiva e narrativa : un luogo (una porta, un sogno), ma anche un tempo (notte, silenzio) in cui i codici cambiano.
duzione	Il soggetto traduce il proprio vissuto emotivo in una nuova identità culturale .
o-riflessione	Lo spettatore rilegge il proprio vissuto adolescenziale alla luce della trasformazione del personaggio: la soglia è transpersonale .

Il giorno del 50° compleanno di Eddie, il suo furgone viene vandalizzato da degli adolescenti che con dello spray giallo scrivono la parola nonse (che nello spelling che ne fa nella versione italiana Manda, la mamma di Jamie, diviene devato, cioè deviato scritto male).

● Analisi secondo Greimas (modello attanziale + quadrato semiotico)

Ruolo	Funzione nell'episodio
Soggetto	L'adolescente al centro della narrazione, pronto a compiere un gesto di passaggio (fisico, affettivo, simbolico).
Oggetto	Accettare la propria storia personale, con le sue ombre e le sue perdite.
Aiutante	I ricordi, i gesti lasciati da persone care, un oggetto simbolico (es. una foto, una lettera, una stanza).
Opponente	La paura: di cambiare, di dimenticare, di diventare altro. Anche il corpo e l'identità in trasformazione.
Manipolazione	La pressione del tempo e dell'ambiente: qualcosa spinge il personaggio a decidere.
Competenza	L'adolescente prende coscienza di sé e acquisisce strumenti emotivi per affrontare il nuovo.
Quadrato semiotico	
Valori in gioco:	
- Infanzia / Maturità	
- Dipendenza / Autonomia	
- Ricordo / Oblio	
→ La soglia è ciò che connette e separa questi valori opposti.	



Componente	Analisi
Ve / Velm	Ve: montaggio continuo di frammenti cinematografici; Velm: lo spettatore percepisce un flusso lineare e cronologico.
Fo / Fc	Fo: struttura circolare, basata sulla unità di misura del tempo . Fc: variazione stilistica radicale da clip a clip.
Re / Relm	Re: il concetto di tempo reale ; Relm: lo spettatore sovrappone il proprio tempo al tempo del film.
Se / Sc	Se: rappresentazione universale del tempo come fenomeno. Sc: esperienza soggettiva del tempo "in diretta".
BI	Richiede un bagaglio di conoscenze cinematografiche e culturali per attivare il riconoscimento e la partecipazione attiva.

● Lotman – Semiosfera e frontiera del linguaggio

- L'opera è un **meta-testo**, che **raccoglie** e **trasforma** altri testi.
- È una semiosfera che lavora sul principio di **ripetizione e riconoscimento**.
- La **frontiera semiotica** è tra:
 - visione passiva vs attiva,
 - montaggio narrativo vs montaggio "funzionale",
 - arte museale vs narrazione cinematografica.

● Greimas – Struttura simbolica e senso

- Non c'è narrazione lineare, ma ogni clip ha:
 - un **soggetto implicito** (lo spettatore),
 - un **oggetto**: il tempo che passa,
 - **opponenti/aiutanti**: dispositivi di visione, stanchezza, ritmo.
- **Quadrato semiotico**:
 - Presente / Assente
 - Reale / Finzionale
 - Tempo vissuto / Tempo rappresentato

Luigi Serafini

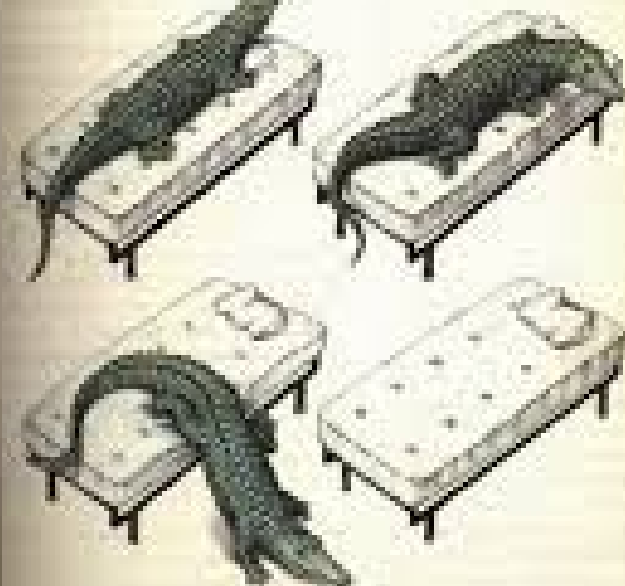
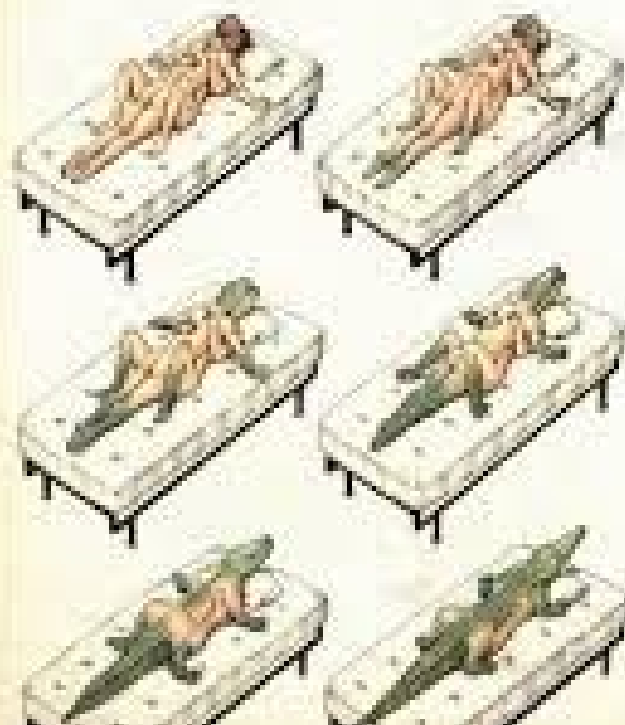
CODEx SERAPHINIANUS



Il libro è un oggetto che cambia forma e colore a seconda della luce che lo illumina. La luce che lo illumina è la luce del sole, la luce della luna, la luce delle stelle. La luce che lo illumina è la luce della vita, la luce della morte, la luce dell'amore. La luce che lo illumina è la luce della conoscenza, la luce della saggezza, la luce della verità.

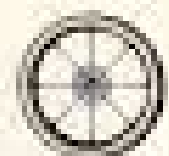
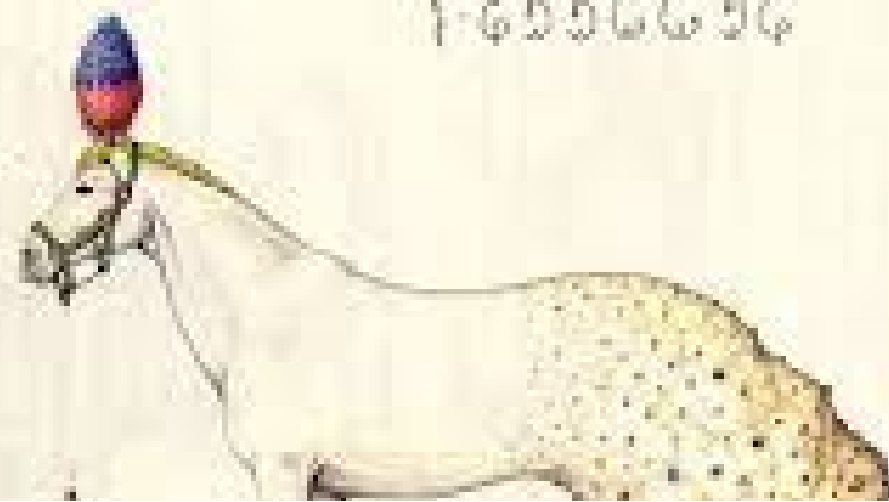


Rizzoli



Il libro è un oggetto che cambia forma e colore a seconda della luce che lo illumina. La luce che lo illumina è la luce del sole, la luce della luna, la luce delle stelle. La luce che lo illumina è la luce della vita, la luce della morte, la luce dell'amore. La luce che lo illumina è la luce della conoscenza, la luce della saggezza, la luce della verità.

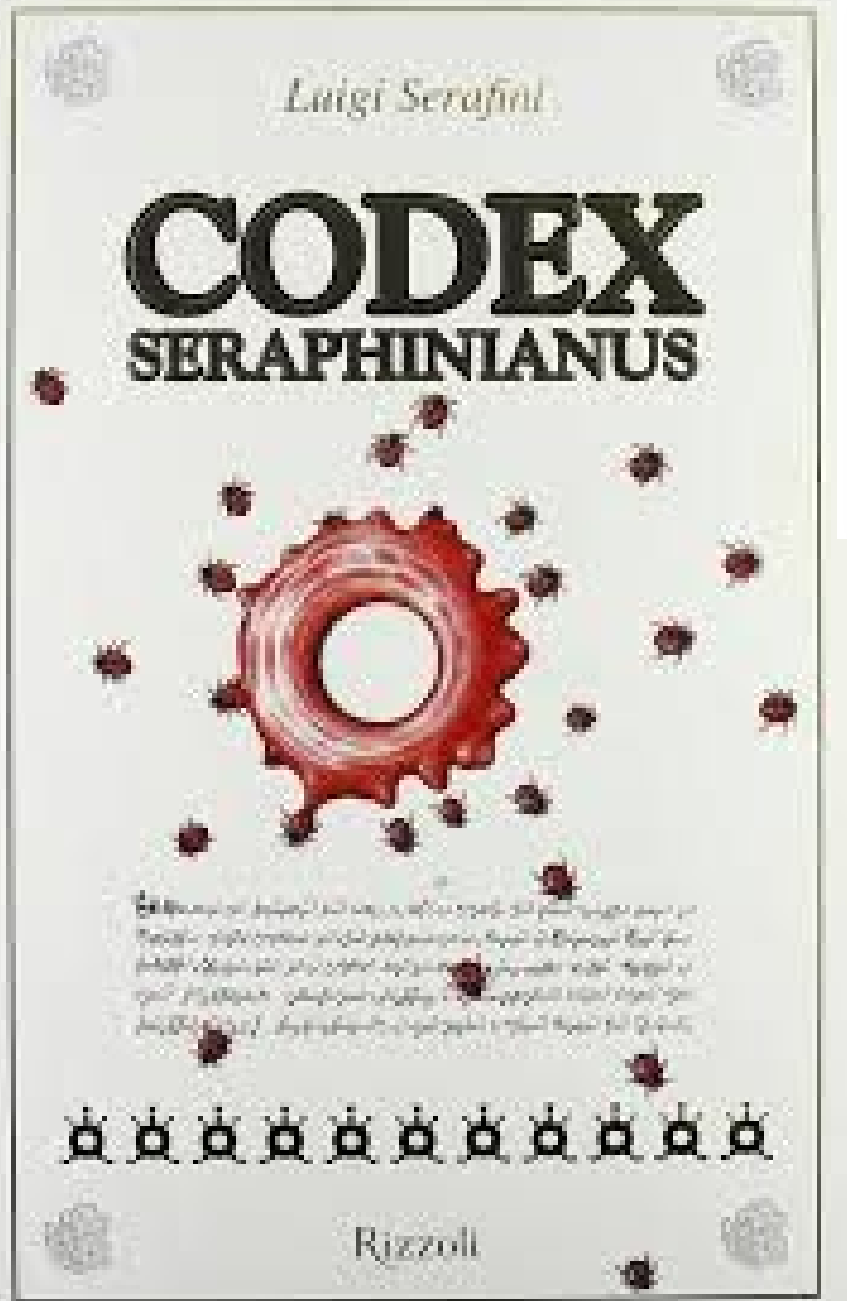
1-6556636



Il libro è un oggetto che cambia forma e colore a seconda della luce che lo illumina. La luce che lo illumina è la luce del sole, la luce della luna, la luce delle stelle. La luce che lo illumina è la luce della vita, la luce della morte, la luce dell'amore. La luce che lo illumina è la luce della conoscenza, la luce della saggezza, la luce della verità.



Il libro è un oggetto che cambia forma e colore a seconda della luce che lo illumina. La luce che lo illumina è la luce del sole, la luce della luna, la luce delle stelle. La luce che lo illumina è la luce della vita, la luce della morte, la luce dell'amore. La luce che lo illumina è la luce della conoscenza, la luce della saggezza, la luce della verità.



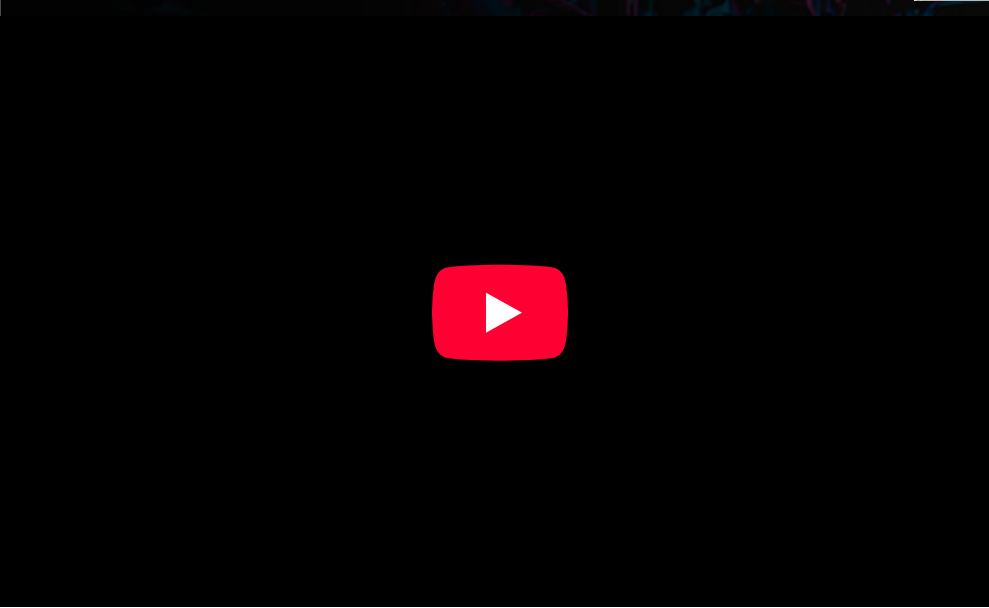
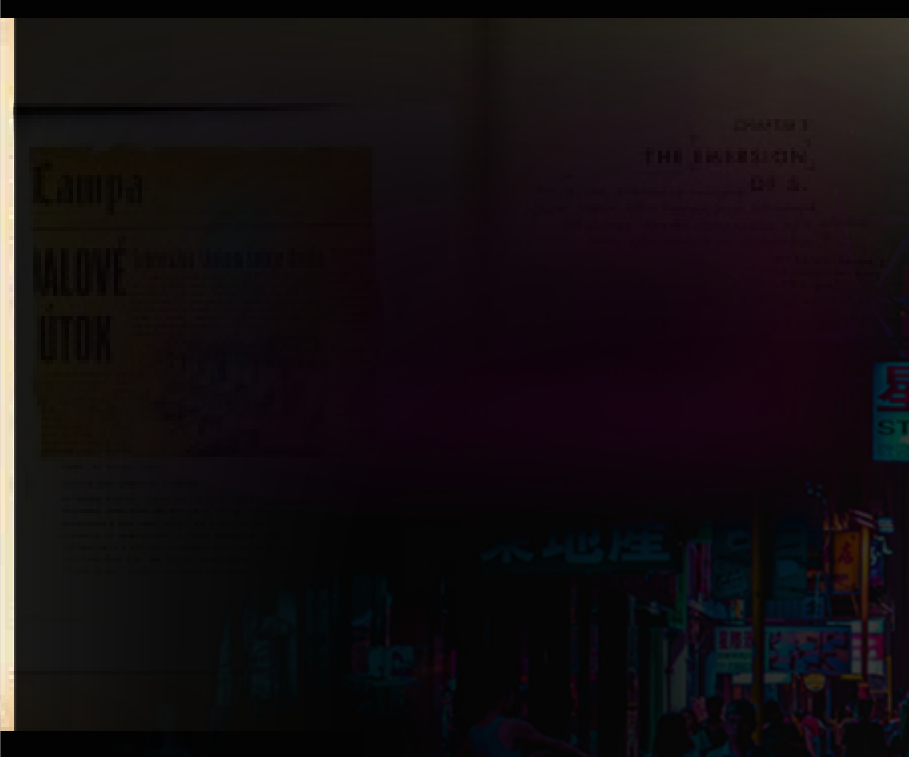
Elemento	Descrizione
Ve / Velm	Segni grafici simili a scritture. La BI dello spettatore li decodifica come <i>pseudo-testi</i> .
Fo / Fc	Fo: struttura di enciclopedia. Fc: illustrazioni oniriche.
Re / Relm	Re = mondo inesistente, ma percepito come "scientifico". Relm = universo surreale e logico-assurdo.
Se / Sc	Se: idea di <i>conoscenza alternativa</i> . Sc: <i>enciclopedia impossibile</i> , decostruzione del linguaggio.
BI	Lettore attiva conoscenze visuali, linguistico-semiotiche e artistiche. Nessuna traduzione è completa: solo ipotesi.

● Greimas – Isotopie e attanti impliciti

- Isotopia visiva: biomorfismo, ibridazioni, regole assurde ma coerenti.
- Nessun attante esplicito, ma il lettore stesso diventa **soggetto in cerca di senso**.
- Testo come **labirinto semantico**.

● Lotman – Testo autosufficiente

- Il Codex è una **semiosfera autonoma**, chiusa.
- La sua funzione è quella di **escludere la traduzione diretta**, generando una cultura altra.
- Il lettore costruisce il proprio "mondo" per leggere il testo.



Elemento	Descrizione
Ve	Libro cartaceo con annotazioni, inserti, fotografie: veicolo materiale multisemiotico.
Fc / Fo	Fo: romanzo + note marginali. Fc: struttura aumentata dalla lettura non lineare.
Re / Relm	Re: opera fittizia + indagine reale. Relm: libro misterioso, oggetto investigativo.
Se / Sc	Se: testo come palinsesto. Sc: significato si genera nel dialogo tra i livelli narrativi.
BI	Richiede competenze letterarie, grafiche, archivistiche. Il lettore è anche autore.

● Greimas – Polivocità e dialogismo

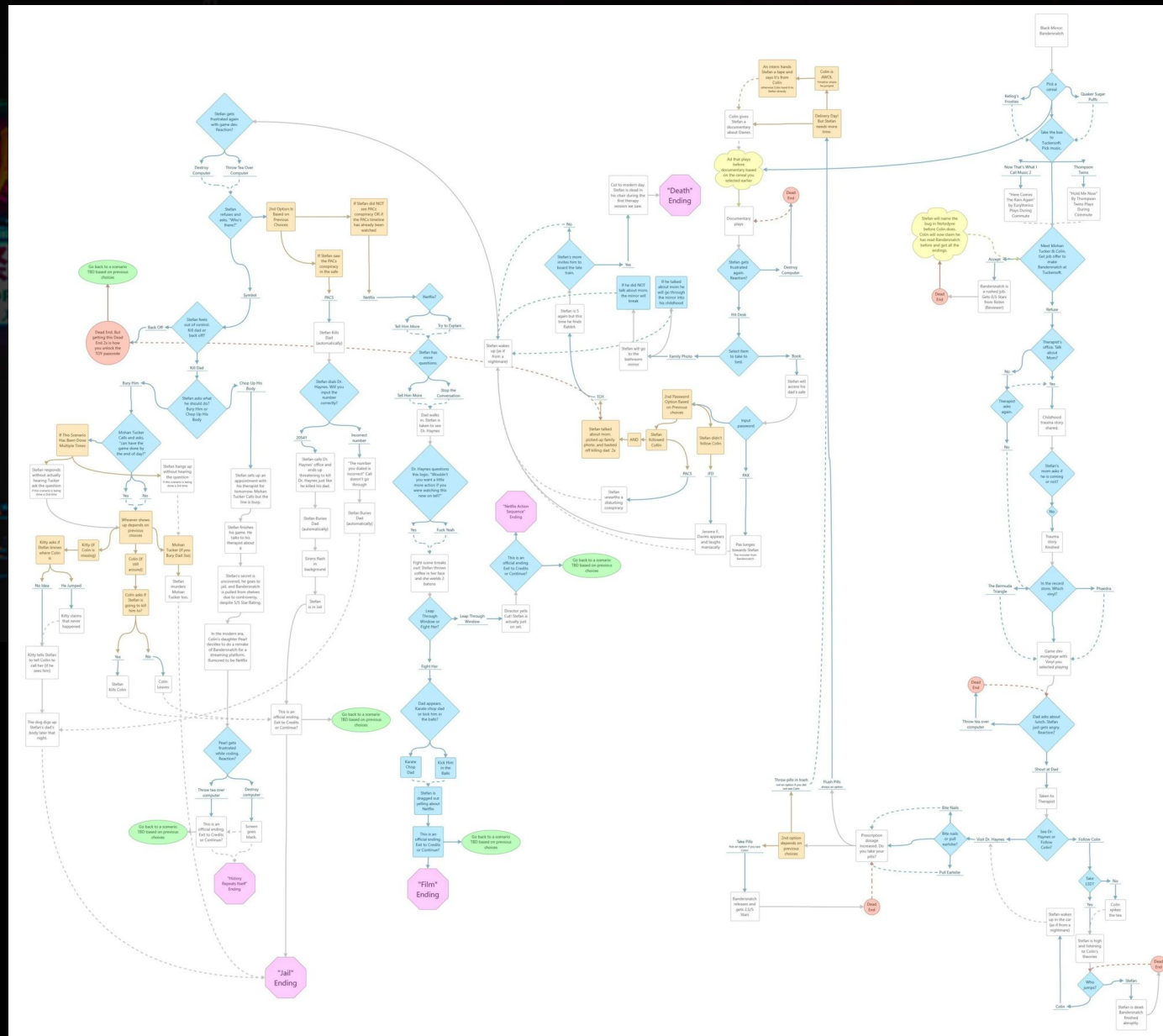
- Soggetto = il lettore stesso che agisce come detective.
- Attanti = autore fittizio (Straka), editori, lettori marginali.
- Quadrato: Autore vero / falso, Storia / Testo, Verità / Interpretazione.

● Lotman – Testo ipertestuale e metatestuale

- La struttura del libro riflette la **semiosfera editoriale e archivistica**.
- È un testo che simula **la cultura come costruzione**, dove ogni paratesto diventa parte della significazione.



Nel 1984, un giovane programmatore vuole creare un videogioco basato su un oscuro romanzo di fantasia, realizzato da uno scrittore psicopatico. Tuttavia, durante questa attività, si ritrova a mettere in discussione la realtà



- **Lotman – Testo e semiosfera**
- *Bandersnatch* è **meta-semiotico**: parla di codici dentro un codice.
 - Il passaggio tra realtà e finzione (schermo vs vita di Stefan) rompe la semiosfera del racconto lineare.
 - Il testo è un **simulacro**, un sistema che si autodistrugge per rigenerarsi → ogni scelta genera un nuovo universo.



Componente	Descrizione
Ve (Veicolo)	Le immagini video, gli input dello spettatore, le scelte testuali a schermo.
Velm (immagine mentale del veicolo)	Lo spettatore riconosce di essere dentro un sistema decisionale simulato.
Fo / Fc (formazione / forma comunicata)	La struttura ramificata (Fo) viene percepita come un flusso narrativo con varianti (Fc) – la scelta tra opzioni influenza lo stile del racconto.
Re / Relm (Relatum e immagine del relatum)	Il mondo degli anni '80, l'estetica retro-gaming, l'ambiente aziendale: tutto è veicolato come ricostruzione culturale.
Se / Sc (Sensus)	Se = "la libertà è illusoria", Sc = lo spettatore partecipa a un sistema chiuso che simula la libertà.
BI (Base informativa)	Cultura pop, videogame retrò, paranoia, storia della programmazione, teoria dei multiversi.
Sm (significato complessivo)	Il film è una riflessione meta-narrativa sul libero arbitrio e sul ruolo di autore e spettatore in una narrazione algoritmica.

Ruolo	Funzione
Soggetto	Stefan, il programmatore di videogiochi.
Oggetto	Completare il videogioco "Bandersnatch", trovare il senso.
Aiutante	Il padre, la psicologa, il personaggio Colin (in alcune linee narrative).
Opponente	Il controllo (Netflix, il programmatore stesso, il padre?), la follia, il trauma infantile.
Manipolazione	Le forze esterne (incluso lo spettatore!) influenzano Stefan.
Competenza	La capacità di codificare e decodificare il mondo.
Performance	Le scelte portano a uno o più finali, alcuni autodistruttivi, altri rivelatori.

A NETFLIX ORIGINAL



A BLACK HORROR EVENT
BANDERSNATCH

28 DEC | NETFLIX

● Barthes – Mito e autore

- Testo come costellazione di percorsi → *Bandersnatch* è un esempio di *testo scrittore*, non lettore.
- L'autore è decentrato: **chi scrive la storia?** Lo spettatore? Il codice? Netflix?
- Come nel *mito*, ogni finale ha un valore simbolico (il gesto violento = rottura col padre = liberazione simbolica).

● Eco – Lettore modello e contratto comunicativo

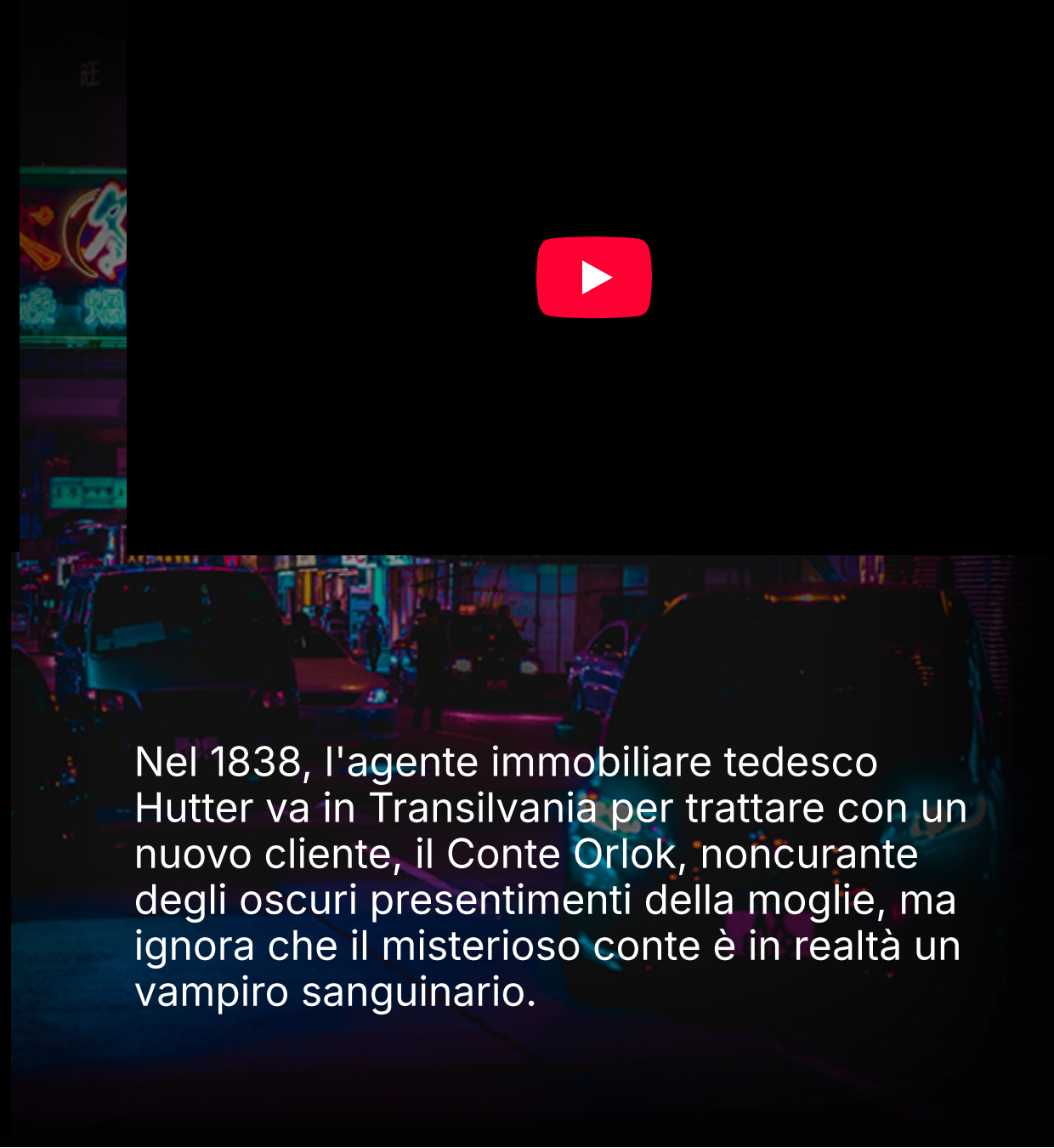
- **Lettore modello:** attivo, digitale, capace di interagire con il testo.
- Il film gioca con l'**enciclopedia del fruitore** (anni '80, fantascienza, videogiochi).
- Eco parlerebbe di un *testo aperto* nel senso tecnico, ma **formalmente chiuso** (il numero di percorsi è finito e programmato).

🧩 Il **contratto comunicativo è instabile**: lo spettatore pensa di scegliere, ma in realtà è guidato da strutture predeterminate.





Opera	Codex Seraphinianus – Serafini	La Nave di Teseo – Straka / Abrams	Bandersnatch – Black Mirror
Forma testuale	Libro illustrato in una lingua inventata (semilingua)	Romanzo annotato con più livelli narrativi intrecciati	Film interattivo (Netflix), multitrama
Ruolo dell'autore	Cancellazione ironica dell'autore – Serafini è creatore, ma si finge traduttore di un mondo alieno	Autore fittizio (Straka), il cui ruolo è costruito e decostruito nel paratesto	Autore reale (Brooker) crea l'illusione che lo spettatore scriva la storia
Ruolo del lettore	Il lettore diventa interprete puro, costretto a immaginare ogni significato	Il lettore è anche personaggio, coinvolto nella decodifica e nella fiction d'autore	Il lettore/spettatore è anche decisore, ma in una struttura predefinita
Testo chiuso o aperto?	Apertissimo: senza traduzione possibile, produce senso con ogni lettura	Polistrato: il testo è stratificato, ogni lettura cambia il rapporto autore-lettore	Formalmente chiuso, ma narrativamente aperto: scelta controllata
Eco – Lettore modello	Lettore che crea senso dal nulla, senza codice condiviso	Lettore come co-autore, basato su enciclopedia + interpretazione del paratesto	Lettore come utente interattivo, ma vincolato al codice (Netflix = autore)
Barthes – Morte dell'autore	Totale: l'autore scompare, vive solo nel disegno e nella lingua asemica	L'autore è una maschera, un dispositivo narrativo (Straka = mito)	L'autore è un codice che parla al lettore ("Sei controllato da Netflix?")
Dispositivo metanarrativo	Illeggibilità come forma di riflessione sul senso	Annotazioni e traduzioni come costruzione del metatesto	Scelte narrative che mettono in crisi il concetto di libero arbitrio
Funzione semiotica	Testo = segno puro, senza referente, senza traduzione	Testo = iper-testo, dove forma, contenuto e interpretazione si confondono	Testo = simulazione, segno controllato che finge di essere aperto



Nel 1838, l'agente immobiliare tedesco Hutter va in Transilvania per trattare con un nuovo cliente, il Conte Orlok, noncurante degli oscuri presentimenti della moglie, ma ignora che il misterioso conte è in realtà un vampiro sanguinario.

Componente	Murnau (1922)	Herzog (1978)	Egger (2014)
Ve / Velm	Immagini in bianco e nero, ombre deformate, intertitoli.	Colori cupi, uso del suono diegetico e non.	Estetica digitale e iper-realismo gotico.
Fo / Fc	Fo: struttura silenziosa e mitica. Fc: visione deformata del male.	Fo: narrazione poetica. Fc: tempo sospeso, silenzio.	Fo: thriller onirico. Fc: frammentazione e immersione.
Re / Relm	Re: la Morte, la Peste. Relm: vampiro = minaccia sociale.	Re: natura/morte. Relm: vampiro come figura romantica e tragica.	Re: trauma, destino. Relm: creatura interiorizzata e disturbante.
Se / Sc	Se: paure collettive, decadenza. Sc: mostro come proiezione della modernità.	Se: nostalgia per il gotico. Sc: decadenza e bellezza.	Se: inquietudine postumana. Sc: corpo e desiderio come patologia.
BI	Lo spettatore proietta paure storiche (peste, guerra).	Attiva lettura estetica e storica del gotico.	Attiva lettura filosofica, psicologica e politica del mostro.

Elemento	Murnau	Herzog	Egger
Soggetto	Hutter (protagonista umano), la città	Jonathan	Da confermare (probabile prospettiva interiore)
Oggetto	Salvezza dalla peste, amore	Liberazione dell’anima	Comprendere l’orrore
Opponente	Nosferatu come minaccia esterna	Nosferatu come bisogno di eternità	Nosferatu come simbolo del trauma
Aiutante	Ellen (sacrificio), la croce, luce	Il paesaggio, l’amore umano	Il corpo stesso (come limite e campo di senso)
Quadrato semiotico	Vita / Morte – Umano / Mostruoso – Puro / Contaminato		

Concetto	Murnau	Herzog	Egger
Testo	Cinema muto come frontiera linguistica: segni visivi puri	Opera “letteraria”, intertestuale (Goethe, Stoker)	Meta-cinema: post-horror come lingua della paura collettiva
Semiosfera	Costruzione del mito visivo (il vampiro come codice culturale)	Cultura del desiderio romantico, attrazione per la morte	Cultura del trauma e dell’inquietudine
Frontiera	Mostro come soglia tra umano e inumano	Vampiro come limite tra finito e eterno	Vampiro come dispositivo simbolico (paura, corpo, inconscio)





Componente	Hitchcock	Van Sant
Ve	Bianco e nero, montaggio invisibile, colonna sonora atonale.	Colore, stesso script, stessi movimenti di macchina.
Fo / Fc	Fo: suspense, mistero, linguaggio simbolico. Fc: ambiguità percettiva.	Fo: replicato. Fc: inquietudine nel déjà-vu.
Re / Relm	Re: madre, perversione, identità frammentata. Relm: paura borghese.	Re: remake come esperimento. Relm: spaesamento e ironia.
Se / Sc	Se: dramma psichico e colpa. Sc: tensione.	Se: memoria del testo originale. Sc: dubbio sul senso della replica.
BI	Hitchcock attiva convenzioni del thriller. Van Sant attiva una riflessione sul remake come <i>forma</i> .	

● Greimas – Struttura narrativa replicata

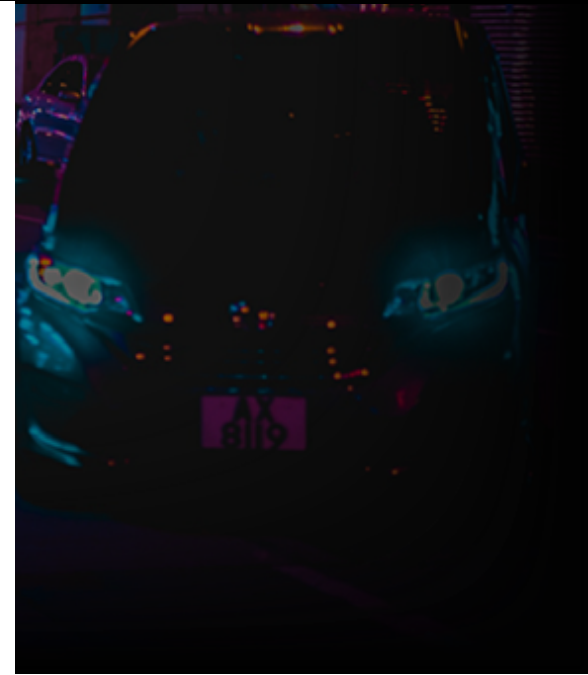
- Entrambi i film seguono lo stesso schema:
 - Soggetto: Marion, poi Norman
 - Oggetto: fuga / equilibrio mentale
 - Opponente: segreti, doppio
 - Aiutante: detective, psicoanalisi
- Van Sant però diventa un **meta-soggetto**: esplora la narrazione **come oggetto stesso**.

● Lotman – Meta-narrazione e riscrittura

- Hitchcock crea un testo con **alta carica simbolica** e iconografica.
- Van Sant riscrive **la forma come contenuto**: il remake diventa **oggetto critico**.
- È un **testo di seconda generazione**: parla del cinema e dei suoi archetipi.



Tipologia	Definizione sintetica	Esempio cinema	Esempio serie TV
 Citazione	Riferimento esplicito o implicito a un'opera precedente, come omaggio o segnale di senso.	<i>Kill Bill</i> (Tarantino) cita <i>Lady Snowblood</i> o <i>Pulp Fiction</i> e <i>Godard</i>	<i>Stranger Things</i> cita <i>E.T.</i> , <i>The Goonies</i> , <i>Alien</i>
 Remake	Nuova versione (parziale o totale) di un'opera preesistente, con aggiornamenti estetici o culturali.	<i>Psycho</i> (Van Sant, 1998) → remake shot-by-shot dell'originale di Hitchcock	<i>La Piovra</i> vs <i>Gomorra</i> (remake concettuale del modello del crimine)
 Found Footage	Narrazione costruita come se il materiale video fosse stato "ritrovato" o "autentico".	<i>The Blair Witch Project</i> , <i>REC</i> , <i>Cloverfield</i>	<i>Archive 81</i> (Netflix): archivi video come base della narrazione
 Remix	Fusione creativa di elementi visivi e narrativi da testi differenti, creando una nuova opera .	<i>Everything Everywhere All at Once</i> o <i>Ready Player One</i>	<i>WandaVision</i> mescola sitcom e Marvel <i>Legion</i> usa generi e stili in continuo remix



Componente	Potëmkin	Gli Intoccabili
Ve	Montaggio analogico, inquadrature corte, pathos rivoluzionario.	Rallenty, suspense alla Hollywood, estetica neo-noir.
Fo / Fc	Fo: costruzione ideologica del popolo e del nemico. Fc: tensione dinamica, dialettica di classe.	Fo: suspense e drammaticità classica; Fc: scena madre reinventata.
Re / Relm	Re: evento simbolico della rivoluzione. Relm: martirio collettivo.	Re: omaggio cinefilo. Relm: il cinema come mito autoreferenziale.
Se / Sc	Se: simbolo di rivolta e sacrificio. Sc: pathos della madre colpita.	Se: memoria del cinema; Sc: riscrittura ironica/epica dell'originale.
BI	Lettore sovietico legge in chiave politica; spettatore postmoderno attiva la memoria cinefila.	

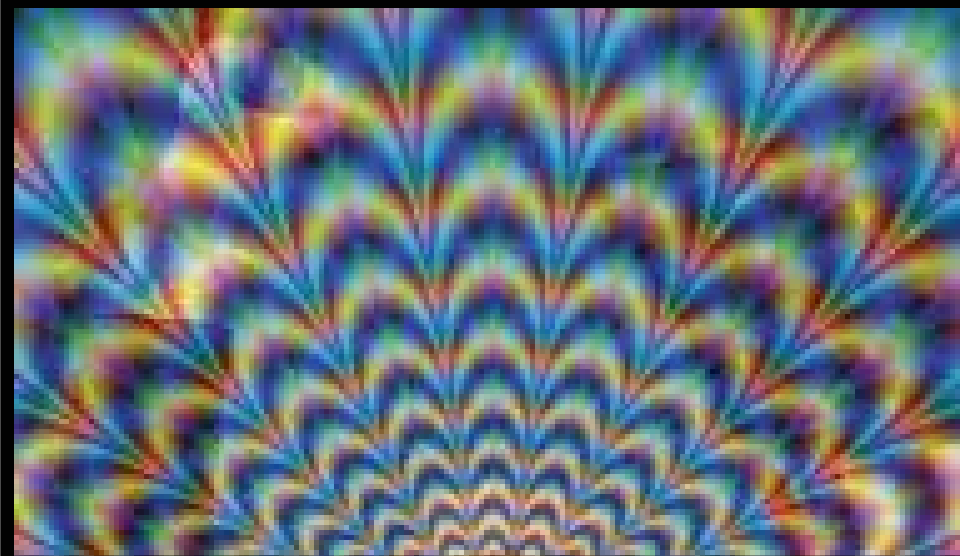
● Greimas – Narrazione e funzione

- **Potëmkin:**
 - Soggetto: popolo → rivolta
 - Oggetto: giustizia / liberazione
 - Opponente: potere zarista
 - Aiutante: solidarietà
- **Gli Intoccabili:**
 - Soggetto: Ness (poliziotto)
 - Oggetto: salvare il bambino
 - Citazione = **trasformazione narrativa e tematica**: da lotta sociale a dramma personale

● Lotman – Cultura e intertestualità

- Il testo postmoderno (De Palma) **dialoga con il classico**.
- **Frontiera semiosferica** tra:
 - iconografia ideologica (Potëmkin)
 - e **citazionismo estetico** (De Palma).
- Il significato nasce **nella tensione tra omaggio e reinvenzione**.





JIANWEI XUN

IPNOCRAZIA

TRUMP, MUSK E LA NUOVA
ARCHITETTURA DELLA REALTÀ



HYPNOCRACY



Componente	Analisi
Ve / Velm	Il testo si presenta con un linguaggio saggistico-narrativo: ibrido tra documento, cronaca e finzione. Il lettore costruisce un'immagine mentale (Velm) fortemente influenzata dall'attualità mediale.
Fo / Fc	Fo: struttura modulare, divisa in scene, capitoli, testimonianze simulate. Fc: costruzione retorica dell'allarme e della tensione cognitiva.
Re / Relm	Re: il controllo algoritmico sulla realtà sociale. Relm: la manipolazione invisibile, la sorveglianza mentale.
Se / Sc	Se: ipnosi mediatica, delega del pensiero, disattivazione critica. Sc: dipendenza dalla narrazione unica, confusione tra verità e spettacolo.
BI	Il lettore attiva conoscenze di sociologia, filosofia politica, cultura digitale. Viene richiesta una lettura transdisciplinare e attiva.

Elemento	Analisi
Testo	Testo ibrido e polisemico: fonde saggio, distopia, pamphlet. Agisce come detonatore di riflessione critica.
Semiosfera	Il testo si colloca nella semiosfera della cultura digitale, della cognizione algoritmica e del pensiero critico contemporaneo.
Frontiera	Pensiero individuale ↔ pensiero collettivo mediato. Testualità ↔ realtà. Finzione ↔ iper-realtà.
Traduzione culturale	Il testo può essere tradotto in arte, educazione, politica. Funziona come nucleo mitico della cultura post-verità.

Ruolo	Ipnocrazia
Soggetto	L'individuo cosciente / la coscienza critica
Oggetto	La verità / la libertà mentale
Opponente	Algoritmi, IA, media ipnotici, potere invisibile
Aiutante	Etica, conoscenza, dubbio, senso critico
Valori	Controllo vs emancipazione – percezione vs realtà
Quadrato semiotico	Libertà / Controllo – Ipocrisia / Trasparenza – Verità / Costruzione



Elemento	Funzione semiotica	Esempio nel testo / potenziale didattico
Autore	Enunciatore ambiguo: umano? IA? collettivo?	L'autore firma, ma chi genera davvero il senso? È un gesto di delega o simulazione autoriale.
Intelligenza Artificiale	Mezzo e soggetto implicito del testo	L'IA è narrata, ma anche “agisce” nel testo: come medium, filtro, manipolatore.
Lettore	Interprete attivo, chiamato a decifrare e resistere	Il lettore deve scegliere se “farsi ipnotizzare” o “rompere il frame”. È co-creatore del significato.
Testo	Campo di forze simboliche	Funziona come esercizio di lettura critica, interattiva, multi-livello.







EXIT ↘

A glowing blue neon sign with the word "EXIT" in a stylized, outlined font. To the right of the word is a directional arrow pointing downwards and to the right. The sign is mounted on a dark horizontal bar. To the left of the sign, a black electrical box is visible, with a white conduit pipe running vertically down from it. The entire scene is set against a dark, black background.