

19. Storia e teoria dei media 0-Z

Raccontare storie

- Universo narrativo parte della cultura di massa
 - Storytelling
- P. Ortoleva, *Miti a bassa intensità*

- Miti nati nella società occidentali ma diffusi ormai quasi ovunque
- Narrazioni consumate nel tempo libero, basate su fatti accertati o finzionali, legate all'abitudine

Premesse

- Tutte le società prevedono una forma di racconto mitico
- L'intensità con cui queste storie si presentano nella società varia
- I miti vanno compresi e non soltanto sfatati

Che cos'è un mito?

- Un mito è un racconto che fa da ponte tra il vissuto e il cosmo.
 - Ineliminabilità del mito
 - Il mito agisce nel tempo

Questione di intensità

ALTA intensità:

- distanza temporale
- sistema di obblighi e divieti (Durkheim)
- figure diverse da esseri umani

BASSA intensità:

- contemporaneità
- consumo personale e libero
- esseri umani

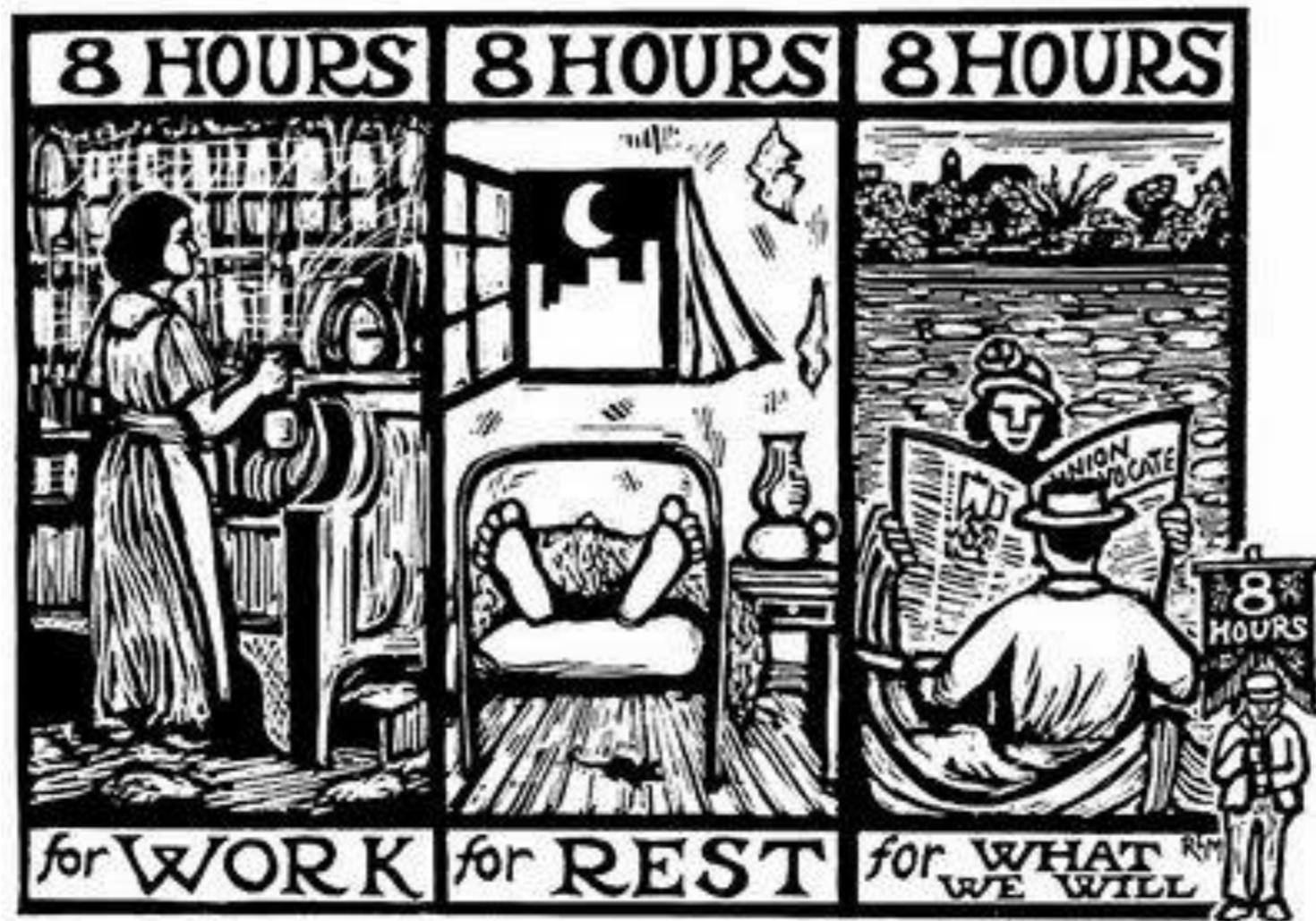
Racconto e industria

- Industria letteraria (1840, A. de Toqueville)
- Industria culturale (1947, Adorno e Horkheimer)
- Racconto come merce
- Generi nella cultura di massa
- Narrazioni interiorizzate dalla ripetizione

- Coesistenza con miti ad alta intensità (vecchie e nuove religioni, vecchie e nuove ideologie)
- Le credenze sono un fatto privato e modificabile, legato alla frantumazione delle rappresentazioni
- Separatezza tra mondi divisi tra desiderio di quotidianità e aspirazione al mistero

Condivisione

- Storie veicolate dal mercato, legate al tempo libero e alle scelte di consumo
- Storie includenti che mirano a un pubblico ampio
- Organizzate attorno ai nuovi ritmi industriali del lavoro: tempo di vacanza, non vincolato da riti
- La santificazione delle feste è una scelta privata
- Lo spazio vuoto si è esteso a una giornata libera ma non festiva come il sabato



- Il racconto dà un senso al tempo vuoto
- Mito classico come incontro di due dimensioni temporali, *chronos* e *aion* (Philippson, 1949)
- Mito contemporaneo è feriale

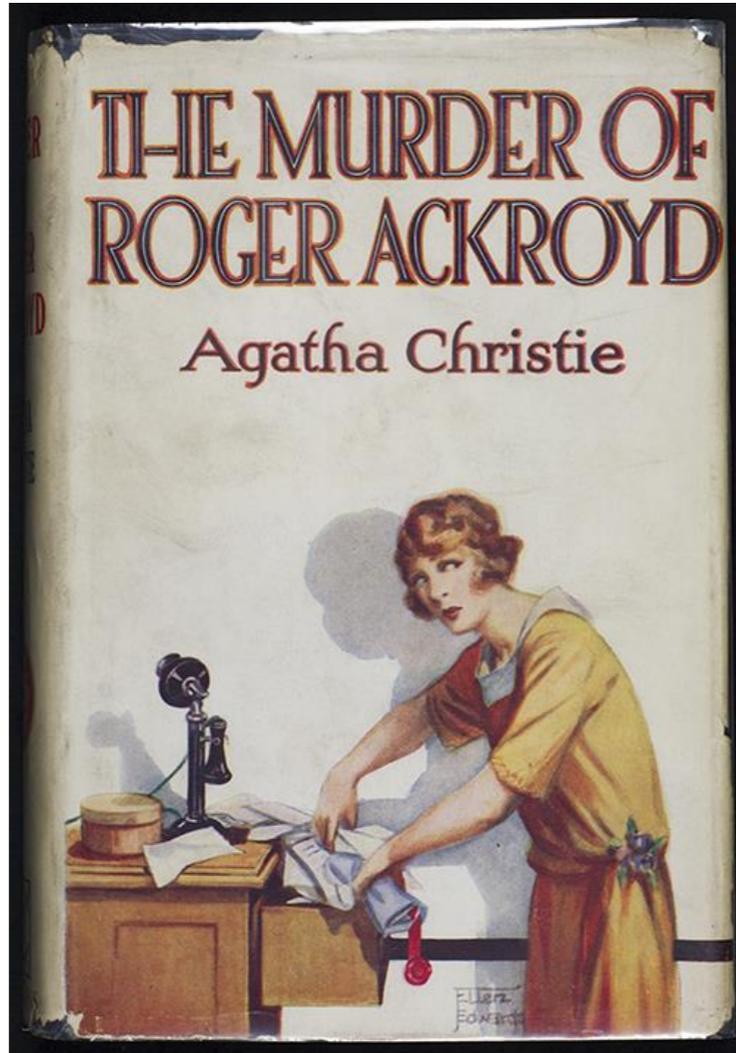
Industria culturale

- Democratizzazione
- Pubblico di massa
- Crescita del consumo culturale

- Domanda di nuovo e sempre uguale (Adorno, 1954)
- Serializzazione delle narrazioni

- Testi al contempo riconoscibili e attuali

- Narrazioni meno autorevoli e più soggette ai desideri volubili del pubblico
- Riconoscibili non perché parte della tradizione ma bensì dell'abitudine
- “Forza dell'abitudine” (W. James)
- Mediatrice tra scelta individuale e consumo di massa
- Duplice tendenza verso il basso e verso l'alto tra quotidiano e mitico



Who cares who killed
Roger Ackroyd?
(Wilson, *The New
Yorker*, 1945)

Reading of detective
stories is simply a kind
of vice that, for
silliness and minor
harmfulness, ranks
somewhere between
smoking and crossword
puzzles.

Tu, al centro

- Narrazioni scelte dal pubblico che decide fino a che livello lasciarsi coinvolgere
- Avvicinamento dei mezzi espressivi
- Antropocentrismo dei miti
- Ritualità fluidi

Una nebulosa

- Realtà
- Informazion
e
- Cronaca

Invenzione

Fiction

Leggenda
urbana

Fiction e generi

- Formule rassicuranti nella ripetizione
- Grandi temi: amore, conflitto, paura
- L'originalità è accolta nella misura in cui rafforza la formula
- Il genere non deve avere connessione con la realtà del pubblico ma con esperienze pregresse della formula stessa
- Genere come convenzione che si è imposta nella coscienza del pubblico

- Nel *mythos* che è alla base di ogni genere si trova la forza coesiva che tiene insieme i singoli esiti con l'unità dei temi e dei simboli.
- Esempio: storie di spionaggio (segreto, omicidio, sacrificio)
- Macchina per produrre racconti
- Regole per la produzione e per la fruizione
- Tensione tra rispetto e deviazione delle norme

Personaggi mitici

- Alcuni personaggi hanno la forza di ergersi a mito non da un genere, ma da un singolo testo o da un gruppo di testi: Dracula, il mostro di Frankenstein, Don Giovanni, lo zombi
- Processo di costruzione dei miti è adattativo e complesso
- Punto di tensione riconosciuto dalla società
- Molteplicità di significati che producono



- Differenti livelli di intensità
- Bachtin: cronotopo
- Elaborazione artistica dello spazio e del tempo della realtà. Generi dotati di un proprio spazio/tempo
- Linee di tensione del vampiro:
 - Radici nella tradizione
 - Autorialità / Narrazioni orali
 - Tempo arcaico / Modernità: contaminazione
 - Spazio scarsamente antropizzato / Città industriale

Tra cronaca e leggenda

- Coesistenza tra realtà e invenzione sui media (*feuilletons*)
- Selezione delle notizie in base a modelli di racconto conosciuti (Lippmann)
- Serializzazione della cronaca
- *Chronos* è il tempo del giornalismo
- Proiettare la cronaca oltre alla ordinarietà delle notizie
- Ripetizione rituale delle notizie
- Riaffermare la dimensione mitologica del contemporaneo
- Leggende metropolitane (Brunvand, 1987)
- Complotti

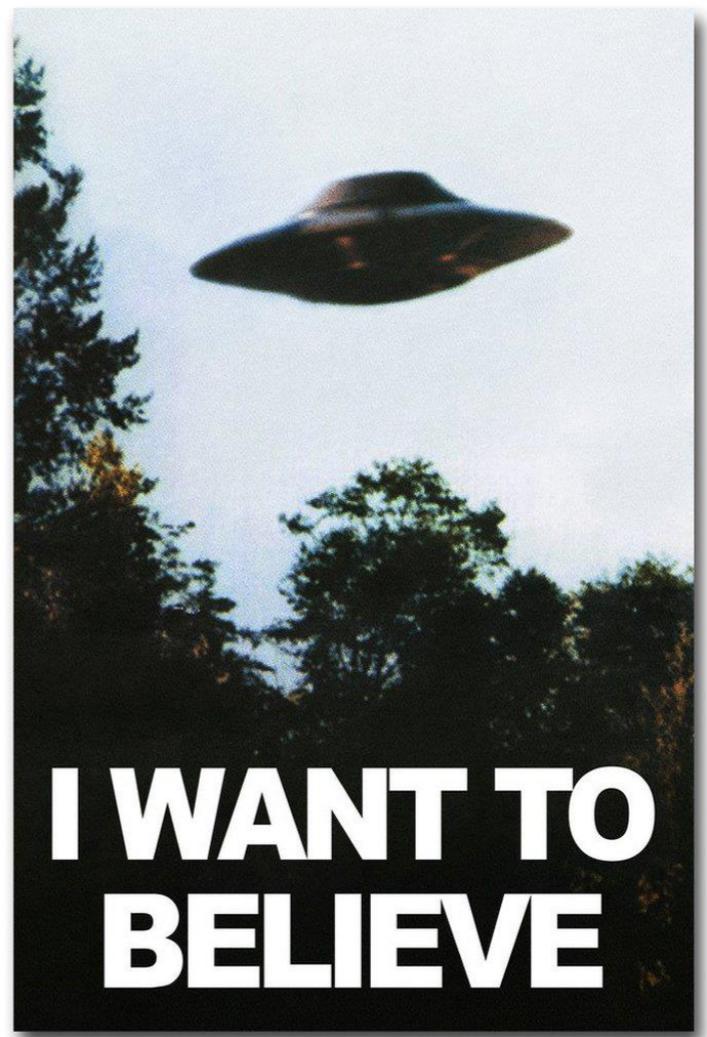


- Oralità di ritorno dei media digitali
 - Tra cronaca e leggenda operano due tendenze di movimento opposto:
 - ricerca di significati mitici nella cronaca
- vs
- attualizzazione di narrazioni ricorrenti
 - Miti cospirativi e controverità

Crederci?

- Credere vs Abbandonarsi al racconto
- Mito classico come ambiente condiviso e poco discusso. Sfondo più che centro dell'attenzione.
- Convivenza del cristianesimo con altre forme di credenza
- Fede poetica (Coleridge): conferire verità a caratteri ed eventi sovranaturali
- Oscillazione tra coinvolgimento e scetticismo (Ejzenštein)

- Rapporto con l'informazione
- Temporalità limitata del flusso di informazioni
- Ideale di narrabilità del mondo
- Tessitura di fatti nel "segno dei telegiornali"
- Ricerca di conferme



Uso strumentale dei miti

- Tecnicizzazione del mito (Kerényi, Jesi) a fini politici: deformazione per fini estranei
- Mito dello Stato (Cassirer): forme di pensiero mitico negli stati autoritari
- Regressione a modelli « pre-logici »
- Mito come strumento di sopraffazione



Uso strumentale dei miti

- Connotazioni negative della tecnica
- Strumentalizzazione del mito
- Distinzione tra miti autentici e quelli contemporanei

- Per l'obbedienza alle leggi e per ragioni di utilità (Aristotele)
- Racconti di fondazione
- Narrazioni come parte di conflitto sociale
- Mito come argomento di persuasione

Storie per vendere

- Propaganda-> storie strutturate
- Pubblicità-> storie nel « flusso »
- Contrapposizioni concettuali e prestiti reciproci

Prestiti reciproci







Consigli per gli acquisti

- Narrazioni interstiziali al flusso comunicativo ma pervasive
 - Comunicazione fredda
 - Microstorie e narrazioni contratte: da Carosello agli spot
 - Limiti che sono sfide creative
-
- Uso dei divi
 - Ripresa stilemi di genere
 - Seduzione e innamoramento

Miti politici



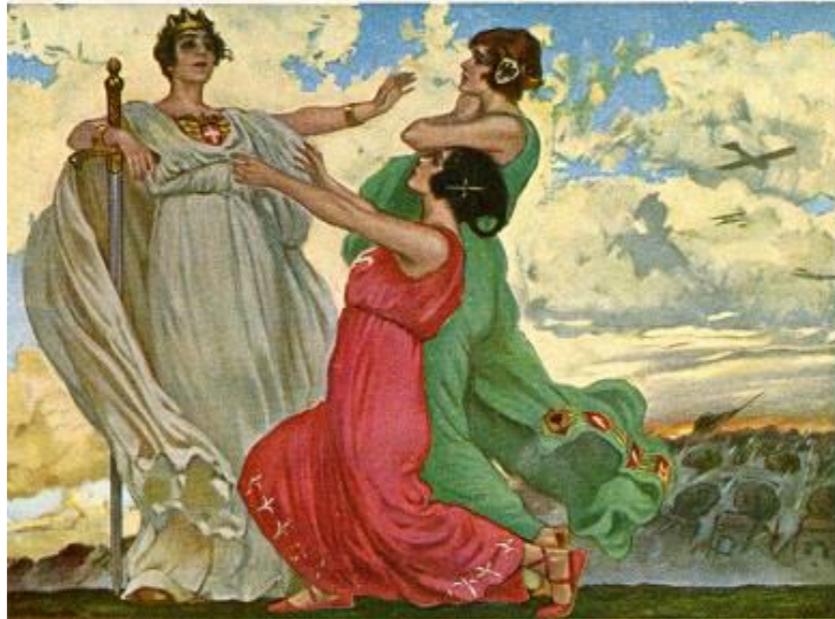
- Miti fondativi e racconti della rivoluzione
- Storie di apparato o contro di esso
- Legittimazione vs opposizione

- Valori per cui sacrificare la vita, ma a bassa intensità:
- Racconti radicati nella storia e antropocentrici

- Miti fondativi: Eneide
- Miti personali: Augusto o Napoleone

Mito nazionale

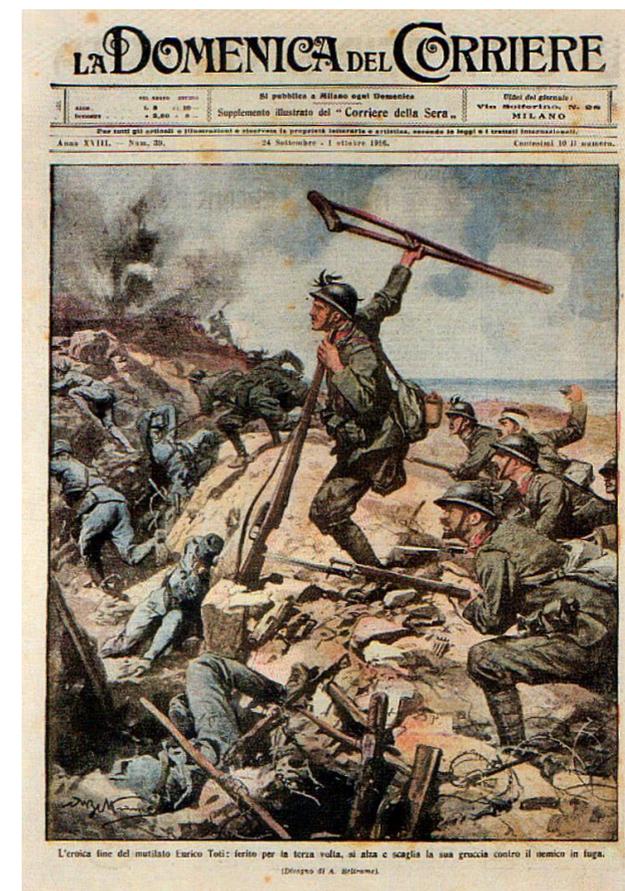
- Sul nazionalismo: Hobsbawm, Gellner, Anderson
- Idealizzazione identità e processi storici



- Unione di comunità già unite da elementi comuni (lingua, tradizioni, cultura)
- Separazione da un'unione vissuta come forzata

- Billing: nazionalismo sta nelle manifestazioni implicite della narrazione nazionale
- Herzfeld: radicato nelle narrazioni personali

1. Storie delle origini: padri della nazione
2. Ricostruzione storica su modelli ricorrenti di eventi storici
3. Uso di narrazioni della cultura di massa: romanzo storico, biografia popolare



- Progressiva deintensificazione?



- Neonazionalismi tra cultura e difesa dei confini



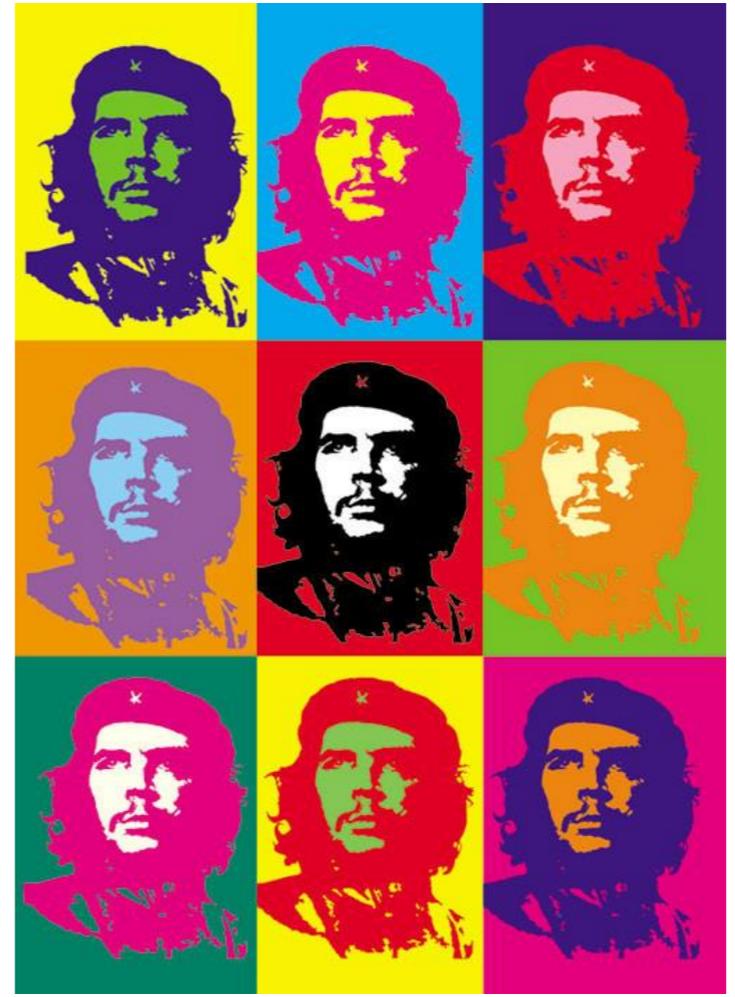
Viva la rivoluzione!

Il socialismo [...] è principalmente la questione della Torre di Babele, costruita senza Dio, non già per raggiungere il cielo dalla terra ma per portare il cielo sulla terra.

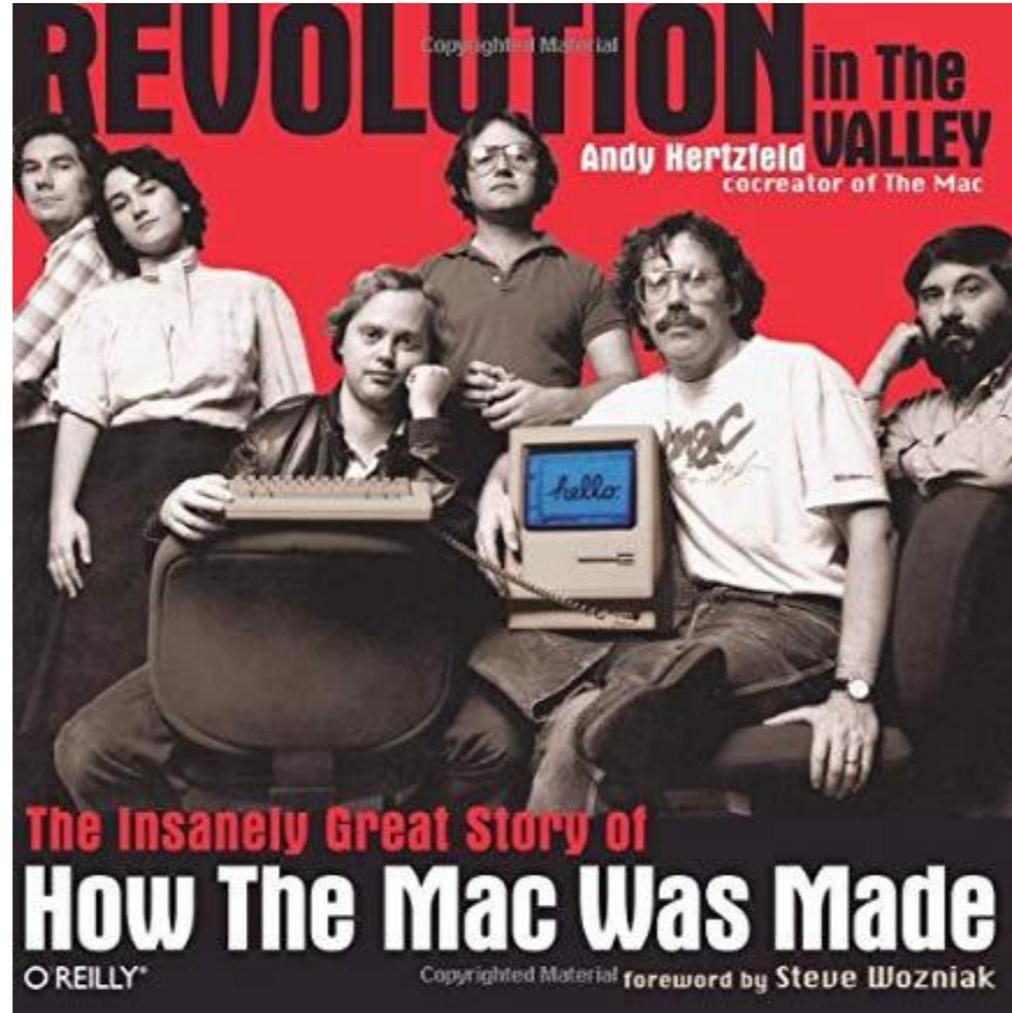
F. Dostoevskij



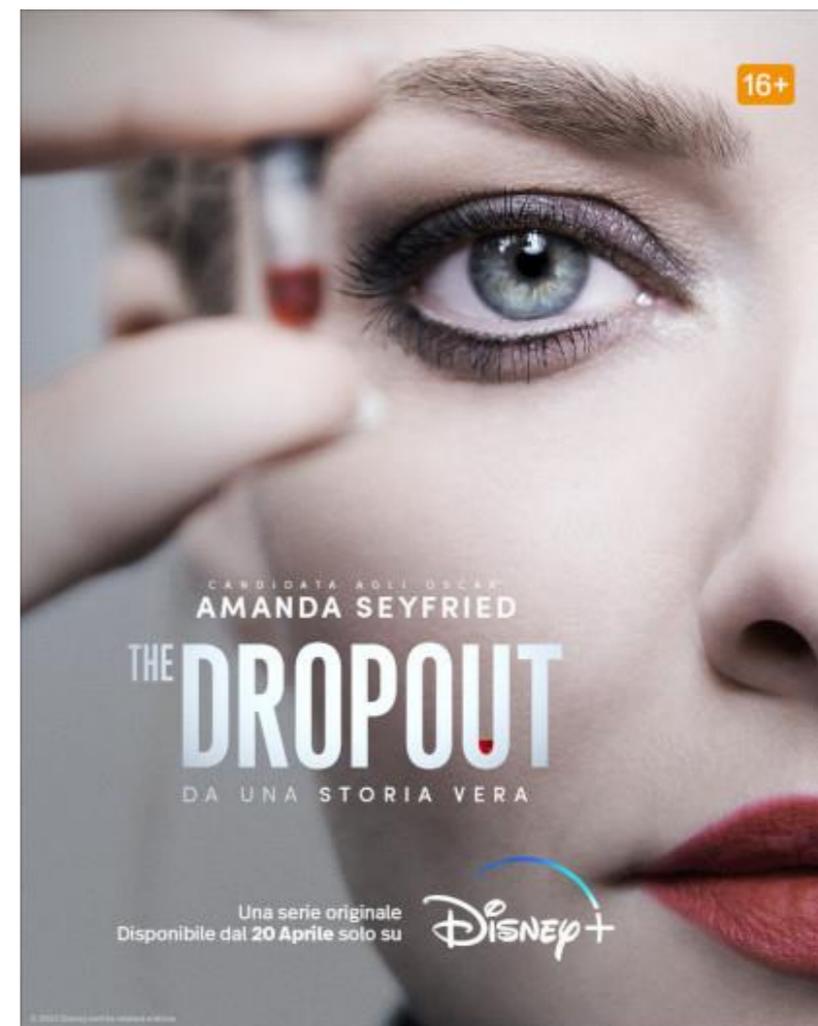
- Rompere il tessuto della storia: storia che trascende il chronos
- « Giorni che valgono anni » (Lenin)
- Progetto per il futuro su copioni del passato
- Mobilitazione permanente
- Mito rivoluzionario come ideologia di stato
- Narrazione incompiuta



Rivoluzioni contemporanee



- Mito dell'inventore
- Edison in *Eva Futura* di Villiers De L'Isle-Adam (1892)
- Biografie aneddotiche
 - Infanzia del genio
 - Difficoltà e miseria
 - Incomprensione
 - Aiuto del caso
- Fascino e timore
- Narrazioni costanti



Miti e media

I racconti esistono perché vengono trasmessi

Miti passano attraverso diversi media e grazie ad essi sono conservati

Narrazioni che si «travasano» da una forma all'altra

Media influenzano le forme del racconto

«Sincronia dell'asincronico» (Bloch)

Convivenza e tensione tra oralità e scrittura

Le storie e le macchine