

DINAMICA DI FORMAZIONE DELL'ARTEFATTO COMUNICATIVO

Che cos'è un artefatto di narrativa audiovisiva? Quali sono le sue caratteristiche e come si sono formate?

Abbiamo già visto che ogni fenomeno produttivo nasce da un'esigenza umana, da un bisogno; si produce per soddisfare un bisogno. Nel nostro caso, si tratta del bisogno di relazione mirabilmente definito da Fromm:

L'uomo – di qualsiasi età e civiltà – è messo di fronte alla soluzione di un **eterno problema: come superare la solitudine e raggiungere l'unione.**

È un problema che nasce da un unico terreno: la situazione umana, le condizioni dell'esistenza umana. Le soluzioni sembrano molteplici ma in realtà sono limitate, e sono soltanto quelle proposte dall'uomo nelle varie civiltà in cui è vissuto.¹

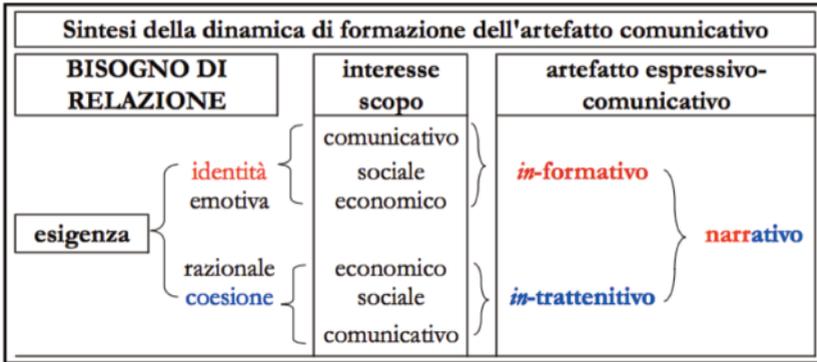
Quel che dobbiamo fare, dunque, è riflettere su come tale bisogno nasce nell'Uomo. Quali sono le spinte (razionali/emotive) che lo muovono, qual è la natura di questa sua esigenza (identità/coesione), da quali interessi è spinta e con quali scopi si manifesta (comunicativo, sociale, economico).

Una volta identificata l'esigenza d'identità, possiamo mettere a fuoco anche il bene (in questo caso comunicativo) in grado di soddisfarla, l'artefatto *in*-formativo, che è in grado di formare dentro il soggetto la percezione della propria identità.

Altrettanto possiamo fare relativamente all'esigenza di coesione identificando nell'artefatto *in*-trattenitivo il bene in grado di delineare il senso di appartenenza del soggetto all'interno di un gruppo sociale (tribù, patria, squadra di calcio ecc.).

Dalla commistione tra questi due tipi di artefatti, nasce l'artefatto narrativo che è in grado di riassumere e soddisfare l'eterna esigenza umana di superare la solitudine e di raggiungere l'unione, così come sommariamente rappresentato nello schema che segue.

¹ Erich Fromm, *L'arte d'amare*, il Saggiatore, Milano 1963. Il grassetto è mio.



L'intera gamma di artefatti audiovisivi può, infatti, trovare collocazione (anche se non esaustiva) all'interno di questi tre grandi generi.

TAVOLA SOMMARIA DEI GENERI AUDIOVISIVI			
In-formazione		In-trattenimento	
Cronache	Documentari	Riti	Giochi
TG	Naturalistico	Religiosi	Individuali
Inchieste	Storico	Militari	Collettivi
Tribune	Scientifico	Politici	Elettronici
Speciali	Industriale	Sociali	
Eventi sociali e culturali		Avvenimenti sportivi	
contingenti	eccezionali	periodici	sporadici
interni	esterni	nazionali	internazionali
<i>Commissioni dirette</i>			
Talk Show	Rubriche	Varietà	Telepromozioni
in diretta	di moda	musicali	dirette
registrati	di sport	sketch	indirette
	di scienze	comici	attinenti
	culturali	satirici	indifferenti
	religiose		
Lotterie	Spot pubblicitari	Trailer	Contenitori
single	di prodotti	di narrativa	di giochi
multiple	di comportamenti	di eventi	di eventi
atipiche	ideologici		misti
Narrativa			
a carattere		di genere	
sociale	politico	<i>avventura</i>	<i>psicologico</i>
scientifico	fantastico	<i>giallo</i>	<i>fantascienza</i>
mitico	storico	<i>horror</i>	<i>thriller</i>
drammatico	comico	<i>storico</i>	<i>mitologico</i>
con tecnica		<i>commedia</i>	<i>musical</i>
tradizionale	cartoon	<i>war game</i>	<i>misti</i>
Cortometraggio			
Lungometraggio			
Tv movie	Pilota	Film	Miniserie
Serie	Telenovela	Soap Opera	Sit com

