

T E M I

# FILOSOFIA ANALITICA DEL CINEMA

di Enrico Terrone

*ABSTRACT - La filosofia analitica del cinema nasce e si sviluppa principalmente nel campo dell'estetica, ma finisce per riguardare anche altri ambiti filosofici. Il cinema è infatti un fenomeno culturale che, al pari del linguaggio, può sì dar vita a opere d'arte, ma non è circoscrivibile nel dominio dell'arte: non è riducibile a una forma d'arte. Nel testo che segue presenterò dunque il dibattito contemporaneo sul cinema approfondendo alcune questioni che risultano preliminari rispetto alla questione estetica: la questione ontologica (che modo di esistenza hanno i film?); la questione della definizione (quali sono le proprietà essenziali dei film?); la questione semantica (in che modo i film rappresentano?); la questione pragmatica (per quali scopi i film sono usati?).*

1. INTRODUZIONE
2. ONTOLOGIA
3. DALL'ONTOLOGIA ALLA DEFINIZIONE
4. SEMANTICA
5. TRA SEMANTICA E PRAGMATICA
6. PRAGMATICA
  - 6.1. Cinema come medium
  - 6.2. Cinema come arte
  - 6.3. Cinema come filosofia

BIBLIOGRAFIA

## 1. INTRODUZIONE

Nei primi decenni del Novecento il cinema si è costituito come forma d'arte combinando la funzione figurativa di pittura e fotografia, la dimensione ritmica della musica, la vocazione narrativa della letteratura e la tradizione drammaturgica del teatro.

Analogamente, verso la fine del secolo, la filosofia del cinema si è costituita come disciplina autonoma, nell'ambito dell'estetica analitica, combinando temi e argomenti fin lì sviluppati dalle ricerche su pittura, fotografia, musica, letteratura e teatro.

In particolare, la filosofia analitica del cinema ricava dalla filosofia della musica la propria ontologia, dalla filosofia delle immagini la propria semantica, e dalla filosofia della letteratura la propria pragmatica. L'ontologia del cinema affronta infatti la domanda 'che genere di entità sono i film?' basandosi sulla nozione di *type*, il cui caso paradigmatico – nell'estetica analitica – è l'opera musicale. Analogamente la semantica del cinema affronta la domanda 'in che modo i film significano?' basandosi sulla nozione di *depiction*, il cui caso paradigmatico è l'immagine pittorica. Infine la pragmatica del cinema affronta la domanda 'per quali scopi i film sono usati?' basandosi sulle nozioni di comunicazione e narrazione, il cui caso paradigmatico è il testo letterario.

Insomma, la filosofia analitica del cinema nasce e cresce in ambito estetico, trattando i film come opere d'arte che presentano importanti affinità, sotto differenti profili, con le opere musicali, pittoriche e letterarie. Tuttavia gli sviluppi della disciplina fanno emergere la consapevolezza che le affinità con altri ambiti artistici non sono sufficienti a fornire una trattazione filosofica soddisfacente delle specificità del cinema, e in fin dei conti è la limitazione stessa del cinema al dominio dell'arte a rivelarsi problematica.

L'attuale indagine filosofica sul cinema si alimenta proficuamente di queste spinte contrapposte, e muove alla ricerca di punti di equilibrio architettando mediazioni e compromessi che – seguendo l'impostazione meta-filosofica di Roberto Casati [2011] – si potrebbero caratterizzare come «negoziati concettuali». Nel testo che segue intendo mostrare come siffatte tensioni teoriche si siano generate, e come esse siano attualmente «negoziate» all'interno di tre ambiti fondamentali della filosofia analitica del cinema: l'ontologia, la semantica e la pragmatica.

## 2. ONTOLOGIA

Assistere a un film significa fare esperienza di un evento, non di un oggetto. I film possono infatti essere appropriatamente esperiti soltanto se proiettati, e la proiezione è un evento, non un oggetto. Sotto questo profilo il cinema si differenzia dalla letteratura e dalla pittura (ma anche dal suo antenato più prossimo: la fotografia), e risulta invece più affine a forme d'arte come il teatro e la musica. L'esistenza di un certo film, come quella di una certa sinfonia o di un certo dramma, è legata a doppia mandata alla possibilità di una serie di eventi qualitativamente simili ma quantitativamente distinti: le proiezioni dei film, le esecuzioni della sinfonia, gli allestimenti del dramma. Questi eventi – a differenza di quanto accade con la lettura di un libro o la visione di un quadro – posseggono una localizzazione spazio-temporale ben precisa, un'esteriorità e un'oggettività del tutto indipendenti dall'esperienza del singolo spettatore, ma al tempo stesso essi sono necessari perché lo spettatore possa avere un'esperienza appropriata dell'opera.

Il cinema comporta dunque una nozione elementare di ripetibilità, che non richiede la possibilità di riprodurre una serie di copie di un certo oggetto, ma soltanto la possibilità di produrre una serie di eventi a partire da un certo oggetto. Questa nozione elementare di ripetibilità sembra essere inerente alla natura stessa del film.

D'altra parte, il cinema sembra soddisfare anche la nozione di ripetibilità riferita agli oggetti: di un singolo film si possono non solo effettuare varie proiezioni, ma anche stampare varie copie (fatta eccezione per alcuni dispositivi ottici prossimi al cinema delle origini come il prassinoscopio e lo zootropio, e per alcune opere sperimentali che cineasti come Stan Brakhage hanno dipinto manualmente sulla pellicola). In questa seconda accezione di ripetibilità, riferita agli oggetti anziché agli eventi, i film risultano affini non solo alle opere musicali e teatrali, ma anche alle opere letterarie (fatta eccezione per i manoscritti) e alle fotografie (fatta eccezione per casi limite come il dagherrotipo o la polaroid). Sul versante opposto si trovano invece opere assolutamente singolari come i dipinti o le statue realizzate senza fare ricorso a uno stampo.

A partire da *Art and its Objects* di Richard Wollheim [1968], il dibattito sull'ontologia dell'arte si è concentrato sulla distinzione fra opere singolari e opere ripetibili, nel tentativo di specificare la natura dell'una e dell'altra famiglia di entità. Nel caso delle opere singolari si è cercato di stabilire se enti come i dipinti e le sculture siano o meno da identificarsi con i supporti materiali che li rendono esperibili. Un'opera multipla non può invece essere identificata con un unico ente particolare, dal momento che differenti enti particolari permettono tutti quanti l'esperienza della medesima opera. Che genere di entità è dunque l'opera multipla? Che genere di entità sono opere quali la sinfonia

*Jupiter* di Mozart, *L'educazione sentimentale* di Flaubert, *Casa di bambola* di Ibsen, *Il posto delle fragole* di Bergman?

Riprendendo un lessico introdotto da Charles Sanders Peirce [1931-58], Wollheim [1968] definisce l'opera multipla come una «entità generica» denominata *type*, che sussume (raggruppa sotto di sé) una pluralità di enti particolari denominati *token*. La relazione fondamentale fra un *type* *W* e un suo *token* *X* è che *X* deve condividere con *W* tutte le proprietà che permettono a quel particolare *X* di essere un *token* di *W*. Ad esempio ogni proiezione (*token*) del *Posto delle fragole* deve condividere con l'opera (*type*) *Il posto delle fragole* una certa serie di proprietà: essere in bianco e nero, durare novantuno minuti, avere un rapporto larghezza/altezza pari a 1.37:1, raccontare la storia di un professore di medicina chiamato Isaak Borg, eccetera.

Per Wollheim l'opera intesa come *type* è il frutto di un atto creativo che non si limita a produrre un singolo ente particolare, ma comporta anche un “meccanismo di proliferazione” che permette alle proprietà individuate dall'atto creativo di manifestarsi in una molteplicità di esemplari. Questo meccanismo di proliferazione può essere regolato da un sistema di segni, come nel caso del testo letterario e della partitura musicale, oppure può basarsi su procedimenti tecnici, come nel caso della fotografia e del cinema. Tuttavia Wollheim non approfondisce questa distinzione fra modi diversi di produrre molteplici esemplari di una medesima opera, lasciando intendere che essa si possa semplicemente caratterizzare in termini di fatti empirici e stipulazioni pragmatiche.

Questa distinzione assume invece cruciale importanza in *Languages of Art* di Nelson Goodman [1968], dove viene precisata nei termini di una differenza fra opere

autografiche e allografiche. Un'opera W è *allografica* se un suo esemplare X può essere identificato come W attraverso una precedente conoscenza di W unita all'esperienza diretta di X, indipendentemente dalle informazioni riguardanti la produzione di X. Un'opera W è invece *autografica* se un suo esemplare X può essere identificato come W soltanto in base a conoscenze sulla produzione di X, che permettono di inserire X in una catena storico-causale appropriata, che ha la sua origine nella creazione di W.

Per Goodman le opere letterarie e musicali sono allografiche: possiamo identificare una copia dell'*Infinito* di Leopardi semplicemente leggendola, e possiamo identificare un'esecuzione della *Sonata al chiaro di luna* di Beethoven semplicemente ascoltandola. Questa caratteristica dipende dal fatto che la letteratura e la musica possiedono notazioni che permettono di identificare a colpo sicuro un'opera quando ci si trova di fronte a un suo esemplare. Invece nel caso delle opere autografiche l'esperienza diretta non è sufficiente: l'unico modo che ho per accertarmi che l'oggetto X di fronte a me sia davvero *La tempesta* del Giorgione (anziché un falso rasentante la perfezione) è di avere informazioni affidabili sulla storia di produzione di X.

Nel caso dei dipinti la natura autografica comporta normalmente che l'opera esista in un unico esemplare non ripetibile. Tuttavia esistono anche opere autografiche ripetibili che Goodman definisce «autografiche a due stadi», e i film – al pari di incisioni e fotografie – rientrano proprio in quest'ultima categoria. Di fronte a una proiezione di *La sortie de l'usine Lumière* non ho modo di stabilire direttamente (facendo affidamento solo su quel che vedo) che si tratta di una proiezione genuina del film dei fratelli Lumière e non di un falso che è stato prodotto in tempi successivi ricostruendo la scena originaria sul set, oppure mediante un'animazione digitale. In questo senso il film è un'opera

autografica. Al tempo stesso, come sappiamo, il film è anche un'opera ripetibile. Ma il fatto che la ripetibilità del film sia garantita da un procedimento tecnico, anziché da una notazione, fa sì che la certezza nell'identificazione di un film, al cospetto di una proiezione, possa essere assicurata soltanto da conoscenze sul procedimento tecnico (storico-causale) che ha generato la copia proiettata, anziché dalla mera esperienza percettiva coniugata con competenze generali concernenti la notazione. Dunque i film sono opere allografiche a due stadi.

*Art and its Objects* di Wollheim e *Languages of Art* di Goodman, pubblicati entrambi nel 1968, inaugurano un dibattito filosofico sull'ontologia dell'arte che ha come terzo riferimento imprescindibile *Works and Words of Art* di Nicholas Wolterstorff [1980]. La principale novità introdotta da Wolterstorff nell'ontologia dell'arte è l'idea che le opere multiple come le sinfonie, i romanzi o i film non siano semplicemente *type*, bensì *type normativi*. Vale a dire che la creazione dell'opera (*type*) non comporta la mera individuazione di proprietà che dovranno essere possedute dagli esemplari (*token*), bensì l'individuazione delle proprietà che dovranno essere possedute dagli esemplari *corretti*.

In questo modo Wolterstorff tiene conto di un importante aspetto delle pratiche culturali che era stato sottovalutato sia da Wollheim sia da Goodman: le opere multiple possono avere esemplari corretti ma anche esemplari scorretti. Un'esecuzione della *Jupiter* può avere qualche nota sbagliata rispetto allo spartito stabilito da Mozart, eppure le nostre intuizioni ci suggeriscono che quell'evento resta comunque un'esecuzione della *Jupiter*, seppure scorretta. Analogamente, dato un film come *Il posto delle fragole*, siamo soliti distinguere fra proiezioni corrette, che rispettano le proprietà individuate da Bergman

all'atto dalla creazione dell'opera, e proiezioni scorrette, che tradiscono alcune di queste proprietà senza però impedirci di fruire comunque il film (si pensi alle vecchie VHS o a certi DivX ultracompressi, oppure a copie manipolate rispetto all'originale per finalità commerciali o censorie). Di fronte al riconoscimento della normatività come tratto costitutivo delle opere multiple, si pongono due questioni principali: 1) Quali sono le proprietà normative? 2) Come si esercita la loro normatività? (Ovvero, come fanno queste proprietà a guidare la produzione e la valutazione degli esemplari dell'opera?)

Le due questioni sono state affrontate principalmente nel campo della filosofia della musica, suscitando un dibattito fra 'platonisti' e 'creazionisti'. I *platonisti* attribuiscono alle opere musicali un'esistenza astratta e universale, accettando la conseguenza, apparentemente controintuitiva, che le opere sarebbero scoperte anziché create. I *creazionisti* ancorano invece l'esistenza dell'opera alla sua creazione in un contesto storico, e cercano di spiegarne la normatività in termini di pratiche sociali, evitando così di postulare un "terzo regno" platonico popolato da conglomerati normativi di proprietà cui spetta governare la produzione e la valutazione degli esemplari che ha luogo nel nostro mondo terreno, composto soltanto di fatti fisici e stati psichici. Il più importante esponente contemporaneo del platonismo in musica è Julian Dodd [2007], che radicalizza la concezione delle opere come universali eterni, insita nell'ontologia di Wolterstorff. Al platonismo si contrappongono invece filosofi come Jerrold Levinson [1980], Guy Rohrbaugh [2003] e David Davies [2013], che reputano la storicità un tratto irrinunciabile delle opere musicali e più in generale delle opere d'arte.

In un'ottica platonista, i film si prestano a venir trattati alla stessa stregua delle opere musicali. In particolare, Wolterstorff [1980 p. 94] e Dodd [2007 p. 16] considerano il



film come un *type* normativo che specifica una sequenza temporale di proprietà visive (ed eventualmente sonore) che dovranno essere rese manifeste dalle singole proiezioni. Certo, permane una differenza importante: l'opera musicale è individuata da una partitura notazionale che può essere eseguita creativamente da quei musicisti che a giusto titolo sono chiamati interpreti, mentre il film è individuato da un oggetto materiale – definito da Wolterstorff «production-artifact» (ad esempio, la copia stampata su pellicola) – che viene “eseguito” meccanicamente dall'apparato di proiezione. Tuttavia, in una prospettiva platonista, questa differenza si riduce a una mera contingenza, che riguarda soltanto il modo in cui nel mondo terreno si è soliti scoprire e condividere le opere che risiedono nel regno platonico, non la natura stessa di queste opere. In tal senso un platonista potrebbe sfruttare a proprio favore la novità del cinema digitale, per cui l'identità dell'opera cinematografica non è più affidata esclusivamente a un oggetto materiale come la pellicola, ma è codificata notazionalmente come una “partitura” di valori cromatici e sonori che il cineasta “scopre” una volta per tutte, e che il proiettore potrà poi “eseguire” innumerevoli volte garantendo – come mostrato da John Zeimbekis [2012] – una serie di proiezioni tutte perfettamente identiche quanto alle proprietà fenomeniche rilevanti.

Sul fronte opposto, creazionisti come Rohrbaugh [2003] e Davies [2013] sostengono che nel caso di opere visive riproducibili quali fotografie e film il platonismo risulta persino più controintuitivo che nel caso delle opere musicali. Si potrebbe infatti concedere ai difensori del platonismo musicale di concepire il compositore come una specie di scienziato che, solo di fronte allo spartito, esplora uno spazio astratto di possibilità sonore in cui scopre forme e strutture che meritano di essere importate nel

mondo terreno. Ma, date le imponenti determinazioni empiriche, tecniche e sociali che entrano solitamente in gioco nella realizzazione di un film, concepire i cineasti come esploratori di uno spazio astratto di configurazioni visive e sonore è un'idea che si pone talmente in contrasto le intuizioni condivise da risultare intollerabilmente assurda.

Per spiegare la natura delle opere multiple senza avallare il platonismo, Rohrbaugh propone di trattare entità come i film alla stregua di «individui storici» la cui esistenza si dipana attraverso una catena causale di «incorporamenti» (le copie) e «occorrenze» (le proiezioni), sotto il controllo di una «combinazione di fattori fisici e sociali» che svolge un ruolo analogo a quello che il DNA svolge nella preservazione di una specie biologica. Analogamente, Davies propone di ritornare alla nozione pragmatica di *type* come l'avevano concepita originariamente Peirce e Wollheim, rinunciando alla reificazione platonista dell'agglomerato di proprietà, e intendendo invece la normatività del *type* cinematografico (il suo prescrivere quali siano le proiezioni corrette) come strettamente dipendente dalle pratiche sociali al cui interno agiscono tanto i cineasti quanto gli spettatori.

### 3. DALL'ONTOLOGIA ALLA DEFINIZIONE

Nel rispondere alla domanda 'che genere di entità sono i film?', l'ontologia analitica del cinema traccia un confine entro il quale dovranno trovarsi tutte le cose che si prestano a essere classificate come film. Tuttavia, se si vuole circoscrivere con maggiore precisione la classe dei film, occorre integrare la caratterizzazione ontologica con condizioni più specifiche, la cui individuazione è stata perseguita sistematicamente da Noël Carroll [1996]. Per contare come film – o per meglio dire, nella locuzione preferita

da Carroll [1996 p. 70], come «immagine in movimento» – una certa entità X deve soddisfare cinque condizioni necessarie: 1) X deve consistere nella visualizzazione di uno spazio che lo spettatore esperisce come disconnesso dal proprio spazio; 2) X deve avere la potenzialità di indurre nello spettatore l'impressione di movimento; 3) gli esemplari di X (le proiezioni) devono essere generati da artefatti a loro volta riproducibili (le copie); 4) gli esemplari di X non sono valutabili di per sé come opere d'arte; 5) X deve essere bidimensionale.

Le condizioni (3) e (4) corrispondono alla caratterizzazione ontologica dei film che abbiamo discusso nella prima parte di questa sezione. Carroll non prende posizione nel dibattito fra platonisti e creazionisti, ma si limita a riconoscere che i film sono opere multiple ontologicamente affini alle opere musicali e teatrali (condizione 3); a differenza di musica e teatro, tuttavia, il cinema non lascia margini di creatività nella fase di “esecuzione” che rende manifeste le proprietà dell'opera (condizione 4).

Le condizioni (1), (2) e (5) entrano invece nel merito delle proprietà che l'opera prescrive in quanto *type*, e che essa rende manifeste attraverso le sue proiezioni-*token*. La condizione (1) ci dice che il film presenta uno spazio nel quale lo spettatore può sì vedere delle cose, ma non può orientare il proprio corpo rispetto a quelle cose – non può ad esempio avvicinarvisi o allontanarvisi, a differenza di quanto accade con le cose che si vedono attraverso un vetro, un cannocchiale o uno specchio.

La condizione (2) aggiunge che l'esperienza del display può produrre nello spettatore l'impressione che le cose visualizzate si muovano; Carroll caratterizza questa proprietà in termini di possibilità (un film potrebbe *in linea di principio* produrre l'impressione di movimento, ma non è detto che *di fatto* la produca) perché vuole tener conto anche di

quelle opere della storia del cinema (come ad esempio *One Second in Montreal* di Michael Snow) che sono composte esclusivamente di immagini fisse eppure sono comunemente considerate film. Infine, la condizione (5) precisa che il display deve avere la proprietà oggettiva di essere bidimensionale; Carroll ritiene questa proprietà cruciale per evitare la conseguenza controintuitiva in base alla quale le statue animate (ad esempio quelle che si trovano nei carillon o negli orologi a cucù), soddisfacendo le condizioni (1), (2), (3) e (4), potrebbero essere trattate alla stregua di film.

In un testo successivo Carroll [2008] ha sostenuto che queste cinque condizioni si possono considerare non solo singolarmente necessarie, ma anche congiuntamente sufficienti, così da costituire una vera e propria definizione delle immagini in movimento. Alcuni filosofi hanno però messo in dubbio che le cinque condizioni di Carroll siano il modo più appropriato di caratterizzare il cinema. In una prospettiva anti-essenzialista, Thomas Wartenberg [2011] ha sostenuto che le nostre pratiche culturali sono storicamente situate e possono cambiare in modo imprevedibile, per cui le cinque condizioni di Carroll riescono al più a caratterizzare quel che il cinema è stato ed è attualmente, ma non quel che il cinema sarà. All'opposto, in un'ottica essenzialista, Trevor Ponech [2006] ha argomentato che le condizioni (1), (2) e (5) di Carroll – quelle che entrano nel merito delle proprietà manifestate dalle proiezioni dei film – si possono ridurre a un'unica condizione essenziale: la proiezione di un film deve consistere in una distribuzione spazio-temporale di punti luminosi i cui valori cromatici variano (o perlomeno possono variare) regolarmente nel corso del tempo. Questa struttura di punti colorati cangianti costituisce secondo Ponech, indipendentemente da qualsiasi contingenza storica e da qualsiasi esperienza degli spettatori, la «sostanza del cinema».

In ultima analisi, la definizione di Carroll è più che altro un tentativo di combinare le specificità ontologiche dei film – codificate dalle condizioni (3) e (4) – con le specificità fenomenologiche ed epistemologiche dell’esperienza dello spettatore – codificate dalle condizioni (1) e (2). L’unica proprietà genuinamente oggettiva del film che emerge dalla definizione di Carroll è la bidimensionalità codificata dalla condizione (5), a proposito della cui essenzialità, tuttavia, lo stesso Carroll [2008 p. 73] sembra nutrire seri dubbi quando riconosce che in linea di principio anche gli ologrammi andrebbero classificati come immagini in movimento.

#### 4. SEMANTICA

Nell’estetica analitica la questione del significato dei film è solitamente discussa nel quadro di un dibattito più generale sulla significazione delle immagini, alla quale ci si riferisce tecnicamente con il termine *depiction* (raffigurazione). La questione della *depiction* consiste nello spiegare come sia possibile che un’immagine P sia in grado di rappresentare – di “stare per”, di “vertere su” – un’altra entità X. Storicamente ci sono due spiegazioni che si contendono il campo. Da una parte un paradigma *oggettivista* che risale a Platone, per cui P raffigura X in virtù di una condivisione di proprietà oggettive fra P e X. Dall’altra, un paradigma *soggettivista* che risale a Cartesio, per cui P raffigura X in virtù della capacità di P di suscitare nello spettatore il riconoscimento di X. Secondo gli oggettivisti possiamo riconoscere X in P solo perché X e P si somigliano, mentre secondo i soggettivisti X e P sembrano davvero simili solo perché riconosciamo X in P.

Per le teorie soggettiviste della *depiction*, si tratta innanzitutto di stabilire quali siano le condizioni che rendono possibile allo spettatore il riconoscimento dell'entità raffigurata dall'immagine. Goodman [1968] ha sostenuto che il riconoscimento di X al cospetto di P dipenda da un sistema di convenzioni cui lo spettatore aderisce, ma nel dibattito attuale si tratta di una posizione nettamente minoritaria. Maggiore successo riscuotono le teorie *percettiviste* per cui riconoscere X al cospetto di P dipende dalle caratteristiche del sistema percettivo degli spettatori: dalla capacità di alternare la visione di P e la visione di X, secondo la teoria del «vedere-come» di Ernst Gombrich [1960]; dalla capacità di vedere simultaneamente P e X, secondo la teoria del «vedere-in» di Wollheim [1987]; dalla capacità di attivare i processi di riconoscimento di X in seguito alla visione di P, secondo la *recognition theory* introdotta da Flint Schier [1986] e sviluppata da Dominic Lopes [1996].

Robert Hopkins [2009] ha discusso l'applicazione delle teorie del vedere-in alle immagini cinematografiche, notando che, nel caso del cinema, l'esperienza della superficie dell'immagine ha un ruolo meno importante che nel caso della pittura, perché sullo schermo non ci sono di solito corrispettivi delle pennellate su cui lo spettatore possa focalizzare l'attenzione. La simultaneità dell'esperienza di P e X, che secondo Wollheim costituisce la specificità del vedere-in, nel caso del cinema risulta sbilanciata sul versante di X.

Questo sbilanciamento ci aiuta a capire perché i trattati di filosofia del cinema più influenti nel dibattito contemporaneo – *Image and Mind* di Gregory Currie [1995], *The Philosophy of Motion Pictures* di Noël Carroll [2008], *A Philosophy of Cinematic Art* di Berys Gaut [2010] – prediligano la *recognition theory*: quest'ultima, rispetto alle

classiche teorie del «vedere-in» e del «vedere-come», attribuisce un peso inferiore all'esperienza della superficie dell'immagine, riducendola a un innesco del riconoscimento della scena raffigurata. Currie, Carroll e Gaut notano inoltre che le immagini cinematografiche si distinguono da quelle pittoriche per la capacità di innescare il riconoscimento non solo di proprietà spaziali relative a colori e forme, ma anche di proprietà temporali concernenti la durata e il movimento della scena raffigurata.

Mentre le teorie soggettiviste fanno dipendere il significato direttamente dall'esperienza dello spettatore, le teorie oggettiviste ambiscono a ridurre questa esperienza all'effetto secondario di una più fondamentale condivisione di proprietà oggettive fra l'immagine P e l'entità raffigurata X. In particolare filosofi come John Hyman [2006] e John Kulvicki [2006] attribuiscono un ruolo cruciale alle proprietà geometriche condivise da P e X. Tuttavia Hyman e Kulvicki si focalizzano sulle immagini fisse senza affrontare esplicitamente il caso specifico del cinema. Pertanto, se vogliamo una teoria oggettivista che tratti esplicitamente della *depiction* cinematografica, dobbiamo rivolgerci all'oggettivismo *sui generis* di James Gibson.

Nel quadro generale di una teoria «ecologica» della percezione come attività di estrazione di informazioni dall'ambiente, Gibson [1979] concepisce le immagini come surrogati degli assetti di luce che normalmente permettono al sistema visivo di estrarre informazione dalla luce ambientale. La teoria ecologica della *depiction* si basa dunque su una somiglianza oggettiva che non riguarda direttamente l'immagine P e la scena X, ma la struttura geometrica dei raggi di luce che P riflette verso lo spettatore, e la corrispondente struttura che X rifletterebbe verso lo spettatore se costui si trovasse

davvero nel punto di vista stabilito dalla prospettiva dell'immagine. Si tratta insomma di una somiglianza oggettiva fra due strutture di luce: i raggi reali riflessi da P e i raggi ipotetici riflessi da X.

Nel capitolo di *The Ecological Approach to Visual Perception* dedicato al cinema, Gibson mostra che un film è in grado di emulare non solo la struttura della luce in un dato istante ma anche il cambiamento di questa struttura in funzione di tempo e movimento, con la possibilità ulteriore di integrare nel flusso percettivo informazioni di tipo sonoro. Insomma per Gibson [1979 p. 438] il cinema è in grado di supportare un'esperienza che si approssima alla percezione genuina, mentre le immagini fisse offrono soltanto una percezione, per così dire, congelata: «di conseguenza noi dovremmo considerare il cinema come la forma fondamentale di raffigurazione, e la pittura e la fotografia come una sua forma particolare».

La concezione gibsoniana del cinema è sviluppata in chiave cognitivista da Joseph Anderson [1996] nel volume *The Reality of an Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Avvalendosi dell'analogia fra mente e computer su cui si basano le scienze cognitive, Anderson concepisce i film come «programmi» che sono eseguiti dal cervello umano. Questi «programmi» sfruttano i meccanismi di funzionamento del cervello per suscitare effetti percettivi analoghi a quelli che sarebbero suscitati dalla percezione genuina della scena raffigurata.

Da una parte, la posizione ecologico-cognitivista di Anderson si rivela affine alle tesi soggettiviste: entrambe fanno dipendere la raffigurazione cinematografica del funzionamento della mente dello spettatore. D'altra parte, la posizione di Anderson esibisce anche una spiccata componente oggettivista, perché la capacità di produrre



determinate reazioni nella mente dello spettatore è spiegata nei termini di proprietà oggettive dei film intesi come «programmi» eseguibili dal cervello. Insomma, Anderson spiega la *depiction* cinematografica come la capacità di ingannare una macchina (il sistema percettivo) fornendole un input (la luce riflessa dall'immagine) simile a quello che essa si aspetterebbe (la luce proveniente dalla scena raffigurata). Colin McGinn [2005 p. 200] ha sintetizzato in maniera brutale ma efficace questo effetto ingannevole, caratterizzando il cinema come una forma di «mind fucking» paragonabile ai processi onirici. In una prospettiva assai affine a quella di Gibson, Anderson e McGinn, Torben Grodal [1997 e 2009] ha analizzato la varietà di effetti che i film come «programmi» possono produrre sul «biocomputer umano», con l'obiettivo di imbastire una teoria generale del cinema.

##### 5. TRA SEMANTICA E PRAGMATICA

Indipendentemente dal fatto che si scelga un'impostazione soggettivista o oggettivista, la teoria della *depiction* necessita di un'integrazione pragmatica. La visione di un'immagine P non è infatti sufficiente, in linea di principio, a individuare *univocamente* quale sia l'entità X raffigurata da P. Un'immagine può condividere le sue proprietà oggettive con varie scene e può suscitare gli stessi effetti percettivi che sarebbero suscitati da varie scene. Per individuare univocamente la scena, l'immagine deve dunque essere “disambiguata”. A questo scopo, sia le teorie oggettiviste sia quelle soggettiviste necessitano di essere integrate da uno *standard di correttezza* che faccia riferimento alla storia di produzione di P – una storia riguardante le azioni intenzionali dei realizzatori, oppure processi causali come quelli fotografici. Insomma, l'immagine P

raffigura l'entità X non solo perché P assomiglia a X (oggettivismo) o perché P suscita un effetto analogo a quello suscitato da X (soggettivismo), ma anche perché la storia di produzione di P stabilisce che P debba rappresentare X.

Nel caso del cinema, lo standard di correttezza serve innanzitutto a stabilire se le immagini cui lo spettatore sta assistendo vadano intese come immagini di entità reali oppure di entità fittizie. In linea di principio non c'è infatti modo di stabilire se un film vada trattato come traccia fotografica o come finzione basandosi soltanto su quello che si percepisce. Occorrono conoscenze relative alla storia di produzione. Dal momento che la modalità (reale/fittizia) delle scene raffigurate influisce notevolmente non solo sulla comprensione dei film, ma anche sul coinvolgimento emotivo dello spettatore, si può concludere che le conoscenze sulla storia di produzione svolgono un ruolo decisivo nell'esperienza del film.

In quest'ottica Kendall Walton [1984] ha sostenuto che le fotografie e i film realizzati con procedimenti fotografici inducono un'esperienza peculiare di «vedere-attraverso» che risulta affine alla visione di scene attraverso finestre, specchi e telescopi (assai più di quanto non sia affine alla visione di scene raffigurate nei disegni e nei dipinti). L'idea di Walton è che la catena causale fotografica (quella che conduce dalla scena raffigurata allo sguardo dello spettatore attraverso la mediazione dell'immagine) sia in grado di mettere letteralmente in contatto lo spettatore con la scena, generando un senso di intimità che non ha eguali nelle altre forme di raffigurazione. Filosofi come Currie [1995], Carroll [1996 e 2008] e Gaut [2010] hanno criticato la teoria della trasparenza di Walton osservando che l'immagine fotografica, a differenza di superfici come vetri e specchi, non permette allo spettatore di localizzare la scena raffigurata e di orientare il

proprio corpo nei suoi confronti. Tuttavia Hopkins [2012] ha proposto una riformulazione della trasparenza in termini di «fattività» (un'immagine fotografica è tale da permettere allo spettatore di accertare dei fatti), che sembra in grado di fronteggiare questo genere di obiezioni.

In parallelo al dibattito sulla trasparenza fotografica si è sviluppato un dibattito altrettanto vivace sulla raffigurazione di entità fittizie, di cui fornisce una sintesi illuminante il volume di George Wilson [2011] *Seeing Fictions in Film: The Epistemology of Movies*. Al centro del dibattito c'è la domanda: in che senso possiamo vedere entità che sappiamo *non esistere*? Wilson risponde argomentando che, al cospetto dello schermo su cui si proietta un film di finzione, lo spettatore immagina di vedere un film immaginario che rappresenta fotograficamente gli eventi fittizi. Insomma, il film di finzione è esperito dallo spettatore come se fosse un documentario immaginario sul mondo fittizio.

Le tesi di Wilson sono state criticate in particolare da Currie [1995 pp. 170-179], Carroll [2009 pp. 196-206] e Gaut [2010 pp. 207-217], che hanno puntato il dito contro l'assurdità di dover immaginare non solo il film immaginario, ma anche un cineasta immaginario e una cinepresa immaginaria presenti sulla scena fittizia, in modo da poterla documentare. Ad esempio quando assistiamo a un film come *Cast Away* e vediamo il naufrago sull'isola deserta, non siamo particolarmente inclini a immaginare che, sull'isola stessa, ci sia qualcuno o qualcosa che di nascosto sta filmando il naufrago in modo da farcelo poi vedere sullo schermo. Tuttavia Wilson replica a queste obiezioni appellandosi a una clausola di indeterminatezza: lo spettatore immagina soltanto *che* il film immaginario sia stato fatto, senza dover immaginare nulla su *come* esso sia stato

fatto; al limite, potrebbe essersi generato spontaneamente per cause naturali o addirittura per virtù magiche, ma nulla è dato sapere.

L'idea di Wilson per cui lo spettatore di un film di finzione ha l'*impressione* di assistere a una registrazione di eventi fittizi è stata sviluppata anche da Hopkins [2008 e 2010], il quale tuttavia attribuisce questa *impressione* non all'attività dell'immaginazione ma a una più elementare illusione percettiva – uno iato fra sensazioni e credenze. Lo spettatore del film di finzione *sa di* assistere a una raffigurazione fotografica di una rappresentazione teatrale del mondo fittizio, ma *ha la sensazione di* assistere direttamente a una raffigurazione fotografica del mondo fittizio, perché la rappresentazione teatrale viene illusoriamente rimossa nella costruzione del contenuto dell'esperienza.

Al di là del fatto che la si formuli in termini di immaginazione (seguendo Wilson) o di illusione percettiva (seguendo Hopkins), la tesi per cui lo spettatore ha l'impressione di percepire in prima persona gli eventi fittizi cattura un aspetto importante dell'esperienza dei film di finzione che sembra invece sfuggire alla tesi per cui lo spettatore si limita a immaginare l'accadere di eventi fittizi. Il punto è che spesso, nell'assistere a un film di finzione, ci rappresentiamo la relazione fra un certo personaggio e una certa scena attraverso la nostra percezione di questa stessa scena. Se però vogliamo attivare questa modalità di rappresentazione, dobbiamo avere davvero l'impressione di percepire la scena, anziché limitarci a immaginare che essa accada. Analizzando questa modalità di rappresentazione dell'esperienza del personaggio nei film di Ingmar Bergman – in particolare *Passione* – Currie [2010 p. 334] ha rinegoziato la sua netta contrapposizione

alle tesi di Wilson nel dibattito sull'esperienza dello spettatore, spingendosi con ammirevole onestà intellettuale sino al punto di «ammettere la sconfitta».

## 6. PRAGMATICA

Si parla in generale di pragmatica quando il significato di una rappresentazione R (sia questa una frase o un'immagine) non dipende soltanto dalle proprietà generali di R ma anche dal contesto specifico in cui R si produce. Abbiamo già avuto modo di notare che la *depiction* comporta di per sé un'elementare componente pragmatica: quel che un film raffigura dipende non solo dalle proprietà manifeste ma anche dal contesto di produzione, in base a cui si stabilisce innanzitutto se un film raffigura entità reali oppure entità fittizie. Tuttavia, nelle nostre pratiche culturali, la dimensione pragmatica del cinema non si riduce a un semplice “commutatore” tra il reale e il fittizio, e comporta invece strati ulteriori di significato.

L'idea che sta alla base della pragmatica del cinema è che i film non servano soltanto a far vedere scene (sia reali sia fittizie), ma anche a comunicare pensieri. A partire da questa idea, filosofi come Paisley Livingston [1997] e Beatrice Kobow [2007] sviluppano la pragmatica del cinema nel quadro di una concezione intenzionalista della comunicazione che si ispira alla teoria del significato di Paul Grice [1957]. Sebbene cinema e linguaggio presentino profonde differenze al livello semantico (il cinema si basa su reazioni percettive, il linguaggio su stipulazioni convenzionali), essi rivelano una notevole affinità al livello pragmatico. Tanto i proferimenti e le iscrizioni linguistiche quanto le proiezioni cinematografiche sono infatti considerati, nelle nostre

pratiche sociali, come esiti di azioni comunicative che intendono provocare determinate reazioni mediante il riconoscimento dell'intenzione di provarle.

In una conversazione, l'autore di una frase comunica inducendo nei suoi interlocutori certi effetti mediante il riconoscimento da parte degli interlocutori della sua intenzione di usare quella frase per indurre quegli effetti. Analogamente, l'autore di un film comunica inducendo negli spettatori certe reazioni mediante il riconoscimento da parte degli spettatori della sua intenzione di usare quel film per indurre quelle reazioni. In generale una rappresentazione R – sia linguistica sia cinematografica – conta come comunicazione quando: 1) essa è usata da un artefice A per indurre reazioni in un interlocutore Z; 2) la riuscita di questa induzione di reazioni dipende non solo dalle proprietà manifeste di R, ma anche dal riconoscimento da parte di Z dell'intenzione di A di usare R per indurre reazioni.

Il fatto che il cinema e il linguaggio funzionino allo stesso modo in termini di comunicazione non vuol dire però che essi siano fatti per comunicare gli stessi tipi di pensieri, per suscitare gli stessi tipi di reazioni. Tanto Livingston quanto Kobow si guardano bene dal considerare il film come una bottiglia dentro la quale il cineasta inserisce un messaggio di cui si potrebbe fornire, in alternativa, una parafrasi linguistica. Il pensiero comunicato dal film è infatti incorporato nelle immagini e nei suoni del film stesso, e normalmente non può essere estratto dal corpo del film e tradotto in parole. Le verbalizzazioni degli spettatori e dei critici possono sì fornire descrizioni che approssimano più o meno efficacemente il pensiero incorporato in un certo film, ma siffatte descrizioni non sono normalmente capaci di afferrare nella sua pienezza questo stesso pensiero – innanzitutto perché è parte costitutiva di questo

pensiero l'essere ritenuto formulabile e comunicabile soltanto attraverso quel particolare film.

Le concezioni intenzionaliste del cinema devono fronteggiare quello che Gaut [2010 p. 98] caratterizza come il problema della «multiple authorship»: come conciliare il dato di fatto della produzione collettiva della maggior parte dei film con il tentativo filosofico di spiegare la comunicazione nei termini delle intenzioni di un singolo cineasta? I teorici intenzionalisti replicano argomentando che i pensieri incorporati nel film non devono per forza scaturire tutti quanti da un singolo agente, e possono invece essere il frutto di una coordinazione o di una negoziazione fra più agenti.

Con queste precisazioni, la concezione intenzionalista della comunicazione cinematografica sembra finalmente attrezzata per affrontare tre questioni pragmatiche (cioè relative agli usi dei film) le quali, per la loro rilevanza nel dibattito contemporaneo, meritano almeno di essere presentate in chiusura di questo saggio: 1) cinema come medium; 2) cinema come arte; 3) cinema come filosofia.

### 6.1. Cinema come medium

Posto che il film sia caratterizzato ontologicamente in termini di sequenze visive e sonore, il medium cinematografico può essere concepito – nel solco di Gaut [2010 p. 288] – come un sistema storicamente situato di norme, precetti e pratiche che governano la produzione di sequenze visive e sonore per fini comunicativi. È tuttavia importante sottolineare che queste norme non condizionano lo statuto ontologico di un film ma soltanto la sua funzione pragmatica. In linea di principio, infatti, qualsiasi sequenza di immagini e suoni può costituire un film (si pensi alle opere del cinema astratto e

sperimentale) mentre non tutte le sequenze di elementi di un linguaggio costituiscono frasi di quel linguaggio ('wegdsfj dsdsj sdededs' in tutta evidenza non è una frase – né corretta né scorretta – dell'italiano).

Sebbene il medium cinematografico non abbia il potere assoluto di stabilire quali cose sono film e quali no, esso costituisce comunque uno sfondo di procedure e aspettative condivise che influiscono sia sulla produzione dei film sia sulla loro comprensione e valutazione. Inoltre la nozione di medium permette di articolare il vasto campo delle immagini in movimento in una molteplicità di "regioni" differenti (il cinema di finzione, i documentari, le serie tv, i videoclip, i telegiornali, gli spot pubblicitari...), ciascuna delle quali si contraddistingue per un suo specifico gruppo di norme, precetti e pratiche – cioè per una specificazione del medium. Nei termini di Gaut [2010 p. 290], un medium costituisce un sistema annidato e gerarchico di pratiche normative, per cui ciascuna "regione mediale" può articolarsi internamente in una molteplicità di "province medialì" caratterizzate a loro volta da norme specifiche; così ad esempio il cinema di finzione si articola a sua volta in una molteplicità di generi cinematografici (commedia, melodramma, western, fantascienza, horror...) ciascuno dei quali specifica e dettaglia a suo modo le regole narrative generali (che restano sostanzialmente quelle individuate dalla *Poetica* di Aristotele per il "macro-medium" della drammaturgia).

## 6.2. Cinema come arte

Per Gaut [2010 p. 289] una forma d'arte è un uso peculiare di un medium. Dunque, in quanto medium, il cinema ha la possibilità di costituirsi come forma d'arte – e questa possibilità sembrerebbe attualizzata dall'evoluzione storica del cinema nel corso del



Novecento. Tuttavia Roger Scruton [1981] ha argomentato che, nonostante l'indubbia presenza di numerosi film che *sono* opere d'arte, il medium cinematografico, nella misura in cui si basa su tecniche fotografiche, *non è* una forma d'arte. Scruton ritiene infatti che le arti raffigurative (quali fotografia e cinema pretenderebbero di essere) debbano fornire all'artista la possibilità di raffigurare una certa scena X comunicando pensieri concernenti X, mentre i procedimenti fotografici con cui il cinema raffigura X, essendo meri automatismi causali, non permettono di comunicare pensieri ulteriori oltre a quelli che X comunica di per sé. Alcuni film sono sì opere d'arte (Scruton cita ad esempio *La regola del gioco* e *Il posto delle fragole*), ma lo sono esclusivamente in virtù di proprietà drammaturgiche (di scrittura e messa in scena) che il cinema si limita a registrare. Come sintetizza efficacemente Carroll [2008 p. 20], secondo Scruton il cinema sta alla drammaturgia come la scatola sta ai biscotti.

La tesi di Scruton è stata criticata da Noël Carroll [2008], Berys Gaut [2010] e Catharine Abell [2010], a partire dall'intuizione per cui la raffigurazione cinematografica offre comunque all'artista una gamma di scelte creative (concernenti ad esempio punto di vista, *texture*, cromatismi, movimenti di macchina, montaggio) che permettono di comunicare pensieri attribuendo caratteristiche distintive alle scene raffigurate mediante un processo causale. L'atto con cui il cineasta trasforma la scena recitata sul set in un'inquadratura sembra capace di indurre nella mente dello spettatore reazioni esteticamente rilevanti che la scena, di per se stessa, non sarebbe in grado di suscitare.

### 6.3. Cinema come filosofia

Il fatto che il cinema, dal punto di vista pragmatico, funzioni in maniera analoga al linguaggio, ha spinto alcuni filosofi a interrogarsi sulla possibilità di usare il cinema per svolgere una funzione storicamente assegnata in maniera esclusiva al linguaggio: la formulazione e comunicazione di pensieri filosofici. Alcuni usi filosofici del cinema appaiono tanto ovvi quanto irrilevanti; è evidente che il filmato della conferenza di un filosofo è un film con valore filosofico, ma è altrettanto evidente che quel che vi è di filosofico in questo film coincide con quel che vi era di filosofico nella conferenza. Il dibattito sul cinema come filosofia verte invece sulla possibilità di formulare pensieri filosofici originali attraverso le modalità di comunicazione distintive del medium cinematografico, e in particolare attraverso il sistema di norme, pratiche e precetti che costituiscono il cinema narrativo.

Sia Thomas Wartenberg [2007] sia Damien Cox e Michael Levine [2011] hanno sostenuto che i film narrativi possono fornire un contributo originale alla filosofia funzionando come esperimenti mentali, cioè come costruzione di scenari ipotetici utili a mettere alla prova le nostre intuizioni. Ad esempio Wartenberg [2007 p. 150] interpreta *Se mi lasci ti cancello* come un esperimento mentale che suscita intuizioni in contrasto con la tesi utilitarista per cui «un'istituzione sociale è giustificata se contribuisce, più di tutte le alternative, al benessere generale»; questo film mette infatti in scena una procedura di cancellazione tecnologica dei ricordi individuali la quale, in quanto istituzione sociale, non pare niente affatto giustificabile sebbene essa contribuisca, più di tutte le alternative, al benessere generale.

L'uso dei film come esperimenti mentali è stato criticato da Bruce Russell [2000 e 2007], Murray Smith [2006] e Paisley Livingston [2006 e 2009], che hanno insistito sulle differenze fra gli esperimenti mentali generalmente usati in filosofia e quelli che si dovrebbero invece ricavare dal cinema: gli esperimenti filosofici sono accompagnati da interpretazioni e ragionamenti sull'esperimento stesso, che nel cinema di solito mancano; gli esperimenti filosofici sono essenziali e schematici mentre quelli cinematografici abbondano di dettagli e digressioni che rischiano di essere fuorvianti; gli esperimenti filosofici sono intenzionalmente realizzati con l'obiettivo primario di sostenere tesi filosofiche mentre i film narrativi hanno di solito obiettivi primari di tutt'altro genere.

L'equiparazione dei film agli esperimenti mentali è stata criticata anche da filosofi che credono profondamente nella valenza filosofica del cinema, ma ritengono che essa si debba realizzare in modalità differenti. In particolare Stephen Mulhall [2008], nel solco dei lavori sul cinema di Stanley Cavell [1979, 1981 e 1996], ha sostenuto che i film narrativi non devono limitarsi a costituire un banco di prova per tesi filosofiche preesistenti (come nel caso degli esperimenti mentali), ma sono in grado di proporre autonomamente tesi originali – spesso impervie o inaccessibili per il linguaggio – sfruttando le peculiarità comunicative del medium cinematografico. All'obiezione di Livingston [2009 p. 22] per cui una tesi filosofica o è parafrasabile dal linguaggio (nel qual caso il film è filosoficamente superfluo) o è destinata a rimanere nella sfera idiosincratICA dell'esperienza soggettiva (nel qual caso il film è filosoficamente inservibile), Mulhall [2008 p. 151] replica che ci sono cose che il linguaggio potrà dire soltanto dopo che i film le avranno mostrate. Il fatto che una tesi sia parafrasabile

linguisticamente non esclude che questa stessa tesi sia svelabile soltanto cinematograficamente. Per capire certe cose ci vuole per forza un film, anche se poi, per spiegare quel che si è capito, possono bastare le parole.

#### BIBLIOGRAFIA

- Abell C. (2010), “Cinema as a Representational Art”, *British Journal of Aesthetics*, 50, 3, pp. 273-286.
- Anderson J. D. (1996), *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*, Southern Illinois University Press, Carbondale and Edwardsville.
- Carroll N. (1996), *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Carroll N. (2008), *The Philosophy of Motion Pictures*, Blackwell, New York. Tr. it. di J. Loreti (2011), *La filosofia del cinema – Dalle teorie del primo Novecento all'estetica del cinema dei nostri giorni*, Dino Audino, Roma.
- Carroll N. (2009), “Narration”, in Livingston P., Plantinga C. (2009), pp. 196-206.
- Casati R. (2011), *Prima lezione di filosofia*, Laterza, Roma-Bari.
- Cavell S. (1979), *The World Viewed* (enlarged edition), Harvard University Press, Boston.
- Cavell S. (1981), *Pursuits of Happiness. The Hollywood Comedy of Remarriage*, Harvard University Press, Cambridge. Tr. it. di E. Morreale (1999), *Alla ricerca della felicità. La commedia hollywoodiana del rimatrimonio*, Einaudi, Torino.

- Cavell S. (1996), *Contesting Tears. The Hollywood Melodrama of the Unknown Woman*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Cox D., Levine M. P. (2011), *Thinking Through Film: Doing Philosophy, Watching Movies*, John Wiley & Sons, Oxford.
- Currie G. (1995), *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Currie G. (2010), “Bergman and the Film Image”, *Midwest Studies in Philosophy*, 34, 1, pp. 323-339.
- Davies D. (2013), “What type of ‘type’ is a film?”, in Mag Uidhir C. (a cura di), *Art and Abstract Objects*, Oxford University Press, Oxford, pp. 263-283.
- Dodd J. (2007), *Works of Music: An Essay in Ontology*, Oxford University Press, Oxford.
- Gaut B. (2010), *A Philosophy of Cinematic Art*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Gibson J. J. (1979), *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston. Tr. it. di R. Luccio (1999), *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, il Mulino, Bologna.
- Gombrich E. H. (1960), *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Phaidon, London. Tr. it. di R. Federici (1965), *Arte e illusione. Studio sulla psicologia della rappresentazione pittorica*, Einaudi, Torino.
- Goodman N. (1968), *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*, Bobbs-Merrill, Indianapolis. Tr. it. di F. Brioschi (1991), *I linguaggi dell’arte*, il Saggiatore, Milano.

- Grice P. (1957), “Meaning”, *The Philosophical Review*, 66, pp. 377-388.
- Grodal T. K. (1997), *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Clarendon Press, Oxford.
- Grodal T. K. (2009), *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*, Oxford University Press, Oxford.
- Hopkins R. (2008), “What Do We See In Film?”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 66, 2, pp. 149-159.
- Hopkins R. (2009), “Depiction”, in Livingston P., Plantinga C. (2009), pp. 64-74.
- Hopkins R. (2010), “Moving because Pictures? Illusion and the Emotional Power of Film”, *Midwest Studies in Philosophy*, 34, 1, pp. 200-218.
- Hopkins R. (2012), “Factive Pictorial Experience: What’s Really Special about Photographs?”, *Nous*, 46, 4, pp. 709-731.
- Hyman J. (2006), *The Objective Eye: Colour, Form and Reality in the Theory of Art*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Kobow B. S. (2007), *See What I Mean – Understanding Films as Communicative Actions*, Mentis Verlag, Paderborn.
- Kulvicki J. (2006), *On Images: Their Structure and Content*, Clarendon, London.
- Levinson J. (1980), “What a Musical Work Is”, *The Journal of Philosophy*, 77, 1, pp. 5-28.
- Livingston P. (1997), “Cinematic Authorship”, in Allen R., Smith M. (a cura di), *Film Theory and Philosophy*, Oxford University Press, Oxford, pp. 132-148.
- Livingston P. (2006), “Theses on Cinema as Philosophy”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64, 1, pp. 11-18.

- Livingston P. (2009), *Cinema, Philosophy, Bergman: On Film as Philosophy*, Oxford University Press, Oxford.
- Livingston P., Plantinga C. (a cura di) (2009), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, Routledge, London.
- Lopes D. (1996), *Understanding Pictures*, Clarendon, Oxford.
- McGinn C. (2005), *The Power of Movies: How Screen and Mind Interact*, Pantheon, New York.
- Mulhall S. (2008), *On Film: Second Edition*, Routledge, London-New York.
- Peirce Ch. S. (1931-58), *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, Harvard University Press, Cambridge.
- Ponech T. (2006), “The Substance of Cinema”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64, pp. 187-198.
- Rohrbaugh G. (2003), “Artworks as Historical Individuals”, *European Journal of Philosophy*, 11-2, pp. 177-205.
- Russell B. (2000), “The Philosophical Limits of Film”, *Film and Philosophy*, 6, pp. 163-167.
- Russell B. (2007), “Film’s Limits: The Sequel”, *Film and Philosophy*, 12, pp. 1-16.
- Schier F. (1986), *Deeper into Pictures*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Scruton R. (1981), “Photography and Representation”, *Critical Inquiry*, 7, 3, pp. 577-603.
- Smith M. (2006), “Film Art, Argument, and Ambiguity”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64, 1, pp. 33-42.

- Walton K. (1984), “On the Nature of Photographic Realism”, *Critical Inquiry*, 11, 2, pp. 246-277.
- Wartenberg T. E. (2007), *Thinking on Screen. Film as Philosophy*, Routledge, London-New York. Tr. it. di M. Pagliarini (2011), *Pensare sullo schermo. Cinema come filosofia*, a cura di R. Mordacci, Mimesis, Milano-Udine.
- Wartenberg T. E. (2010), “Carroll on the Moving Image”, *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 1, 79, <http://cjpmi.ifl.pt/1-carroll-on-the-moving-image>, (28/6/2013).
- Wilson G. M. (2011), *Seeing Fictions in Film: The Epistemology of Movies*, Oxford, Oxford University Press.
- Wollheim R. (1968), *Art and Its Objects: an Introduction to Aesthetics*, Harper & Row, New York. Tr. it. di E. De Lellis (1974), *Introduzione all'estetica*, ISEDI, Milano.
- Wollheim R. (1987), *Painting as an Art*, Princeton University Press, Princeton.
- Wolterstorff N. (1980), *Works and Worlds of Art*, Clarendon, Oxford.
- Zeimbekis J. (2012), “Digital Pictures, Sampling, and Vagueness: The Ontology of Digital Pictures”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 70, 1, pp. 43-53.



---

**AphEx.it è un periodico elettronico, registrazione n° ISSN 2036-9972. Il copyright degli articoli è libero. Chiunque può riprodurli. Unica condizione: mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da [www.aphex.it](http://www.aphex.it)**

Condizioni per riprodurre i materiali --> Tutti i materiali, i dati e le informazioni pubblicati all'interno di questo sito web sono "no copyright", nel senso che possono essere riprodotti, modificati, distribuiti, trasmessi, ripubblicati o in altro modo utilizzati, in tutto o in parte, senza il preventivo consenso di AphEx.it, a condizione che tali utilizzazioni avvengano per finalità di uso personale, studio, ricerca o comunque non commerciali e che sia citata la fonte attraverso la seguente dicitura, impressa in caratteri ben visibili: "www.aphex.it". Ove i materiali, dati o informazioni siano utilizzati in forma digitale, la citazione della fonte dovrà essere effettuata in modo da consentire un collegamento ipertestuale (link) alla home page www.aphex.it o alla pagina dalla quale i materiali, dati o informazioni sono tratti. In ogni caso, dell'avvenuta riproduzione, in forma analogica o digitale, dei materiali tratti da [www.aphex.it](http://www.aphex.it) dovrà essere data tempestiva comunicazione al seguente indirizzo ([redazione@aphex.it](mailto:redazione@aphex.it)), allegando, laddove possibile, copia elettronica dell'articolo in cui i materiali sono stati riprodotti.

In caso di citazione su materiale cartaceo è possibile citare il materiale pubblicato su AphEx.it come una rivista cartacea, indicando il numero in cui è stato pubblicato l'articolo e l'anno di pubblicazione riportato anche nell'intestazione del pdf. Esempio: Autore, *Titolo*, <<[www.aphex.it](http://www.aphex.it)>>, 1 (2010).

---