



SCUOLA HOLDEN

CONTEMPORARY HUMANITIES

LA NARRAZIONE

Daniele De Cicco

In ogni sistema di comunicazione
operano due fattori (un mittente e un destinatario)
fra i quali passa un messaggio.

Nel sistema della narrazione operano
il **narratore** (mittente) e il **narratario** (destinatario),
fra i quali passa il **tema** (messaggio).

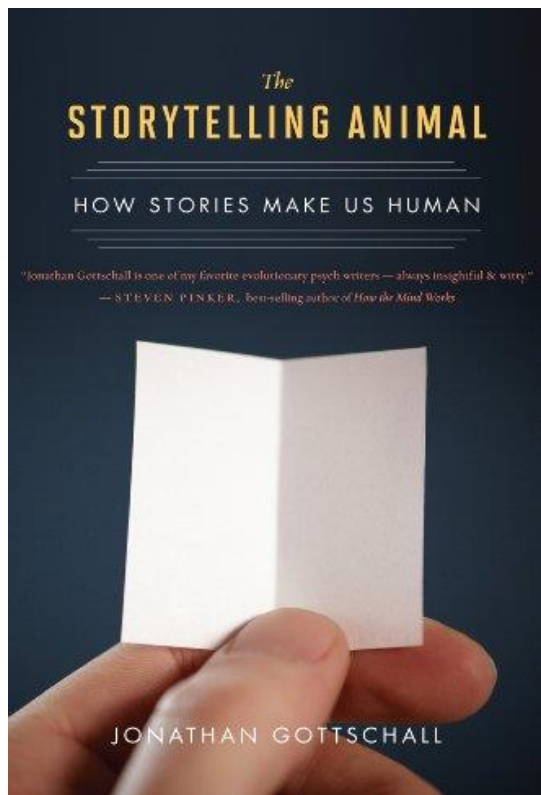


Raccontare una storia significa
selezionarne gli elementi più significativi
e disporli in una trama coinvolgente,
capace di suscitare interesse ed emozione.

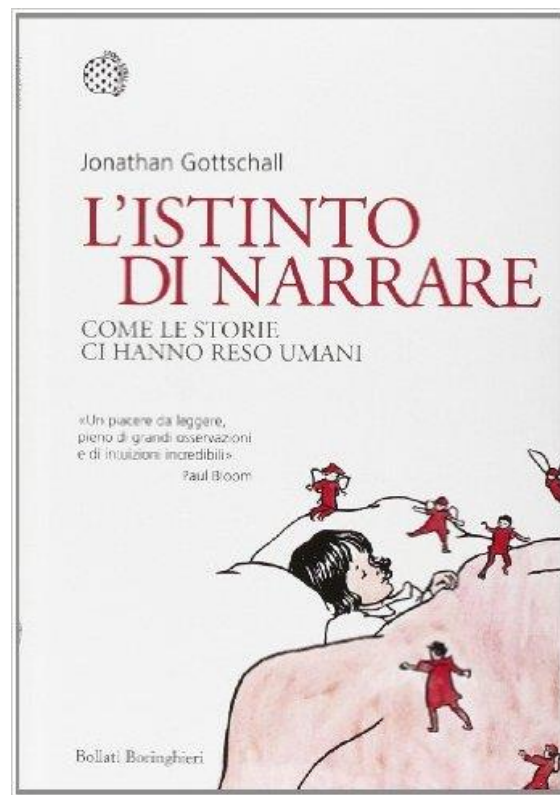
Storytelling (“raccontare una storia”)
è il processo di trasformazione
della storia (*story*) in racconto (*tale*).

Le scelte espressive
che accompagnano questo processo
definiscono lo **stile** del narratore.

NARRARE È UN ISTINTO



2012



2014

“Se l’uomo ha dedicato tempo ed energie
a inventare e raccontare storie,
è perché ne ha ricavato vantaggi concreti
per sé e rispetto alle altre specie.”

“È verosimile che il narrare abbia preso corpo
adempiendo a molte funzioni diverse:

- una forma di esibizione per incidere nella scelta sessuale
- un gioco cognitivo
- uno strumento per trasmettere informazioni
- un modo per rafforzare la coesione di gruppo.”

“La finzione, espressa con qualunque mezzo narrativo,
è un’antica e potente tecnologia di realtà virtuale.
Le storie sono simulatori di esperienze.”

“Passiamo molto tempo della nostra vita
immersi in un mondo di finzione,
in quella che James Matthew Barrie ha chiamato
Neverland, l’Isola che non c’è.”

La necessità della finzione
è connaturata alla psiche umana.

Per emergere alla coscienza, le istanze dell'inconscio
si manifestano attraverso “vestigia”,
assumendo le sembianze delle figure che abitano i sogni,
poiché sarebbe impossibile affrontarle direttamente.
(Freud)

Raccontare una storia significa
varcare la soglia fra due mondi,
il reale e l'immaginario.

Raccontare una storia significa
varcare la soglia fra due mondi,
il reale e l'immaginario.



mondo ordinario



mondo straordinario

NARRARE È UN VIAGGIO

* IL VIAGGIO dell'EROE *

ATTO I
PORTENZA

ATTO II
INITIATION

ATTO III
RITORNO

MONDO
ORDINARIO

IN CONTRO
CON IL
MENTORE

RIFIUTO

CHIAMATA
all'avventura

AVVICINAMENTO
ALLA CAVERNA
2A SOGNA

PROVA
NEMICI
QUEATI

SUPERAMENTO
della
1A SOGNA

PROVA
CENTRALE

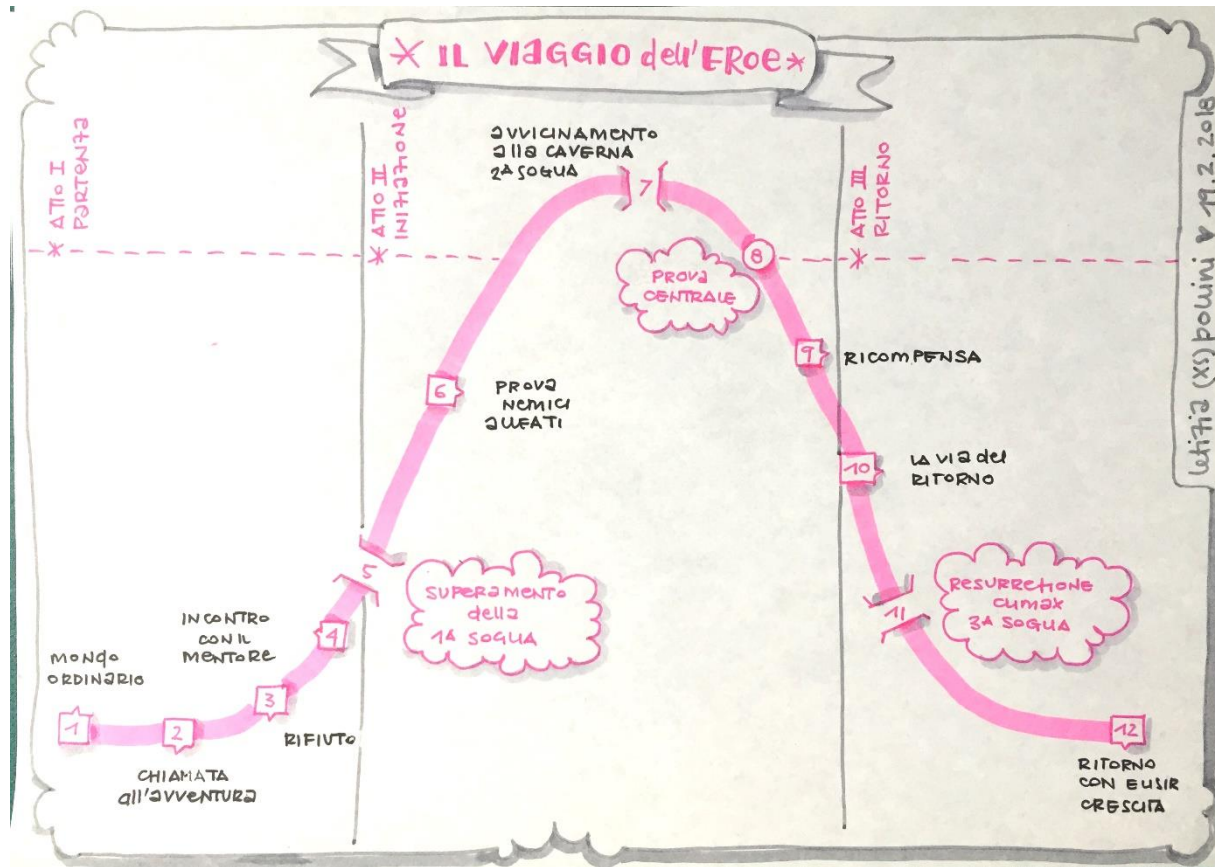
RICOMPENSA

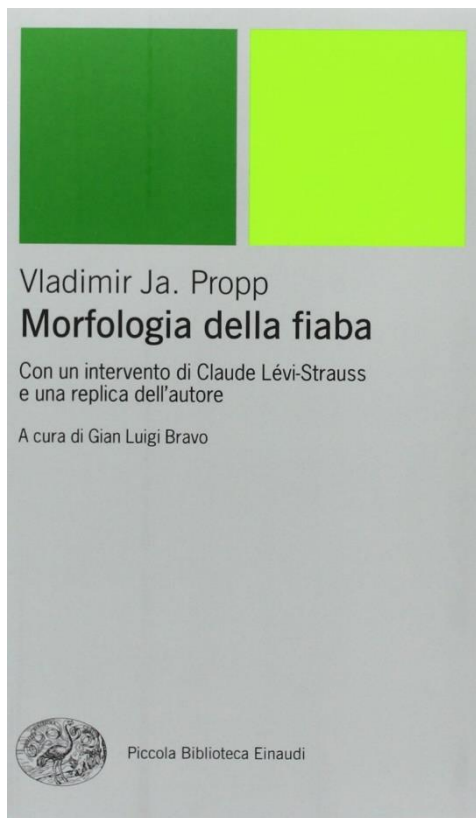
LA VIA DEL
RITORNO

RESURREZIONE
CUMAX
3A SOGNA

RITORNO
CON BUON
CRESCITA

letizia (xs) polini 19.2.2018

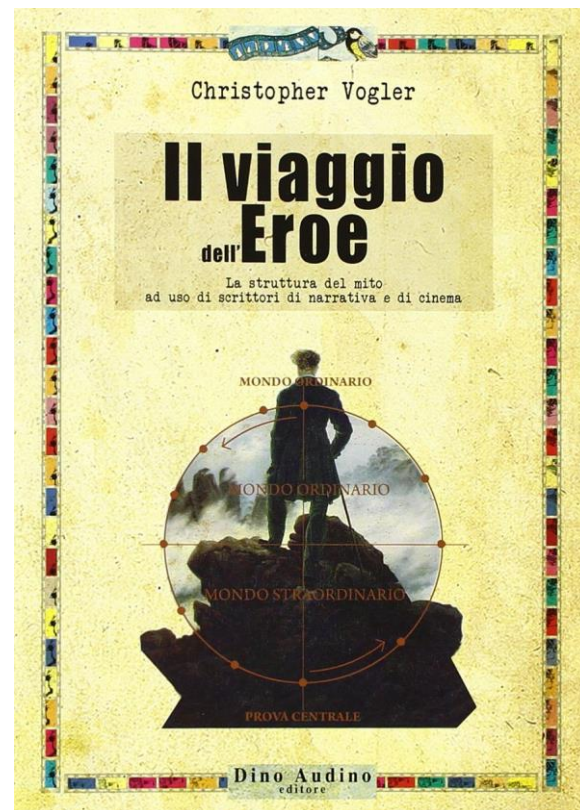




1928 / 1966



1953 / 1958



1992 / 1999

Il narratore è il mentore,
il narratario è l'eroe.



NARRARE È UN GIOCO

Quali sono le parole magiche
che catturano l'attenzione di un bambino?

Quali sono le parole magiche
che catturano l'attenzione di un bambino?

C'era una volta...

“C'era una volta...
«Un re!» diranno subito i miei piccoli lettori.
No, ragazzi, avete sbagliato.
C'era una volta un pezzo di legno.”

INTERNATIONAL BESTSELLER

THE DREAM SOCIETY



HOW THE COMING SHIFT FROM
INFORMATION TO IMAGINATION WILL
TRANSFORM YOUR BUSINESS

ROLF JENSEN

1999 / 2011

società venatoria



società agricolo-pastorale



società industriale



società dell'informazione



società della narrazione

C'è un oggetto, un *device* che ha reso
costante, osmotico il passaggio
fra mondo ordinario e mondo straordinario:

C'è un oggetto, un *device* che ha reso
costante, osmotico il passaggio
fra mondo ordinario e mondo straordinario:
lo *smartphone*.

Ogni cultura è caratterizzata
dal complesso delle storie che produce:
il suo paesaggio di storie (*storyscape*).

Ogni azienda è caratterizzata
dal complesso delle storie che ne definiscono l'identità:
il suo mondo di storie (*storyworld*).

LO STORYWORLD

<i>lògos</i>	pensiero → linguaggio
<i>chrònos</i>	tempo
<i>èpos</i>	mito
<i>tòpos</i>	luogo
<i>èthos</i>	valore
<i>ghènos</i>	relazione
<i>tèlos</i>	obiettivo

LO STORYWORLD

lògos
chrònos
èpos
tòpos
èthos
ghènos
tèlos

pensiero

tempi

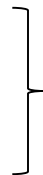
miti

luoghi

valori

relazioni

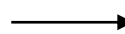
obiettivi



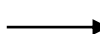
storia



mappa



cultura

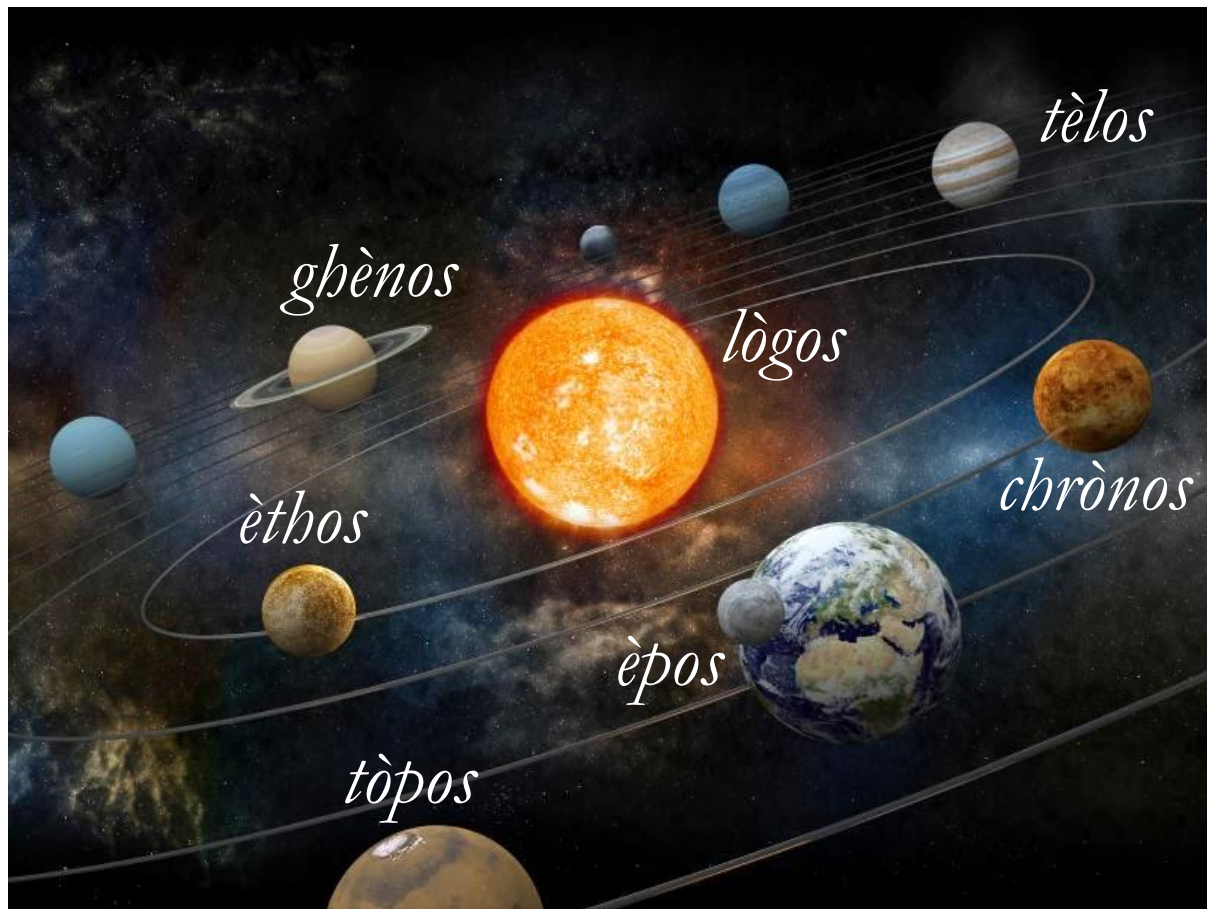


comunicazione



meta

linguaggio



Ἐν ἀρχῇ ἦν ὁ λόγος
 (“In principio era il Verbo”)

Vangelo di Giovanni

Yuval Noah Harari

Sapiens Da animali a dèi

BREVE STORIA DELL'UMANITÀ



2011 / 2014

“La rivoluzione dei Sapiens consiste nella capacità
di pensare in forme prima inesistenti
e di comunicare usando nuovi tipi di linguaggio.”

LA STRUTTURA DEL RACCONTO

1° atto

inizio

antefatto

movente

2° atto

sviluppo

punto di svolta

3° atto

conclusione

LA STRUTTURA DEL RACCONTO

inizio

chi, dove, quando?

antefatto

perché?

movente

come?

sviluppo

cosa?

punto di svolta

come?

conclusione

perché?

“Quando vediamo un cadavere reale, abbiamo una reazione; quando leggiamo della morte o la vediamo a teatro, ne abbiamo un'altra. Ciò accade perché nella vita la mente e le passioni si muovono in sfere diverse.”

(Aristotele)

LA NARRAZIONE ORALE

“Un discorso efficace deve assolvere tre funzioni:
delectare, docere, movère”

(Cicerone)

“Un discorso efficace deve assolvere tre funzioni:
delectare, docere, movere”

(Cicerone)



coinvolgere comunicare convincere

LA RETORICA E L'ORATORIA CLASSICA

<i>hèuresis</i>	<i>inventio</i>	}	<i>ars retorica</i>
<i>tàxis</i>	<i>dispositio</i>		
<i>lèxis</i>	<i>elocutio</i>		
<i>mnème</i>	<i>memoria</i>	}	<i>ars oratoria</i>
<i>hupòkrisis</i>	<i>actio</i>		

LA NARRAZIONE ORALE

hèuresis

inventio

inventario

tàxis

dispositio

struttura

lèxis

elocutio

stile

mnème

memoria

preparazione

hupòkrisis

actio

azione



Finché avremo buone storie
e sapremo raccontarle,
resteremo vivi.