

## Indice

- 5 L'ontologia degli ET, *Maurizio Ferraris*  
9 Nota introduttiva
- NELL'OCCHIO, NEL CIELO
- Parte prima. ONTOLOGIA E DISCORSO  
NELL'IMMAGINE FANTASCIENTIFICA
- 15 1. Le nozioni basilari
- 1.1. *Il cinema: un approccio ontologico, 15*
  - 1.2. *Il genere: un approccio ontologico, 17*
  - 1.3. *La fantascienza: un approccio ontologico, 18*
    - 1.3.1 *Estensione Ontologica (EO), 19*
    - 1.3.2 *Intensificazione Tecnologica (IT), 19*
  - 1.4. *I confini del genere, 20*
    - 1.4.1. *La razionalizzazione del fantastico, 21*
    - 1.4.2. *L'elaborazione fantastica del razionale, 22*
    - 1.4.3. *L'indipendenza dagli eventi, 22*
  - 1.5. *La tassonomia degli individui, 23*
    - 1.5.1. *Alieno, automa, mutante, 24*
    - 1.5.2. *Isomorfo, difforme, polimorfo, 25*
  - 1.6. *Dall'ontologia al discorso, 26*
    - 1.6.1. *Fantascienza letteraria/cinematografica, 27*
    - 1.6.2. *La centralità degli effetti speciali, 28*
- 31 2. Le configurazioni elementari
- 2.1 *Missione, 32*
  - 2.2. *Invasione, 34*

- 2.3. *Mutazione locale*, 37
- 2.4. *Mutazione sociale*, 39
- 2.5. *Viaggio nel tempo*, 41
- 2.6. *Viaggio modale*, 42
- 2.7. *Saga interplanetaria*, 44
- Note bibliografiche, 47

Parte seconda. LA STORIA DEL CINEMA DI FANTASCIENZA

53 Preliminari a una storia della fantascienza cinematografica

*I. Ontologia secondaria*, 53

*I.1. La storia dell'insieme*, 53

*I.2. La storia delle frontiere*, 54

*II Discorso*, 54

*II.1. La storia delle forme*, 54

*II.2. La storia delle tecniche*, 54

*III Ontologia primaria*, 54

*III.1. La storia delle condizioni di produzione e ricezione*, 54

*III.2. La storia delle determinazioni geografiche*, 55

*III.3. La storia e la Storia*, 55

Note bibliografiche, 56

59 1. La fantascienza prima della fantascienza (1902-1913)

Da «Il viaggio nella Luna» a «Alla conquista del Polo!»

*1.1. La parte chiara della Luna*, 59

*1.2. La scena primitiva*, 61

*1.3. Lo spettacolo della scienza*, 62

*1.4. Dai viaggi straordinari alle mutazioni locali*, 63

67 2. La fantascienza muta (1914-1929)

Da «Il Golem» a «Una donna nella Luna»

*2.1. L'espressionismo e il trittico di Lang*, 67

*2.2. Il dominio della stilizzazione*, 70

*2.3. Tra Mabuse e Hitler*, 72

*2.4. Comunisti su Marte*, 74

79 3. Le creature e le saghe (1930-1939)

Da «Frankenstein» a «Flash Gordon»

*3.1. Fra horror e serial*, 79

*3.2. Gli effetti del suono*, 82

- 3.3. *Da Jekyll a Roosevelt*, 85
- 3.4. *Il futuro dell'Europa*, 87
- 91 4. La fase di latenza (1940-1949)  
Da «Il dottor Cyclops» a «Il ragazzo dai capelli verdi»
- 4.1. *Fantascienza dove sei?*, 91
- 4.2. *Gli effetti del colore*, 95
- 4.3. *La guerra del mondo*, 96
- 4.4. *La realtà europea*, 97
- 99 5. La grande fioritura (1950-1959)  
Da «Uomini sulla Luna» a «L'ultima spiaggia»
- 5.1. *Missili e mostri*, 99
- 5.1.1. *Missione*, 100
- 5.1.2. *Invasione*, 103
- 5.1.3. *Mutazione locale*, 106
- 5.1.4. *Altre configurazioni*, 109
- 5.2. *I tre stili*, 112
- 5.3. *Come in uno specchio*, 116
- 5.4. *La fantascienza in Giappone e in Inghilterra*, 118
- 121 6. Televisione, autore, genere (1960-1969)  
Da «L'uomo che visse nel futuro» a «2001: Odissea nello spazio»
- 6.1. *Nuove onde e nuovi scenari*, 121
- 6.1.1. *Science Fiction des auteurs*, 121
- 6.1.2. *Le metamorfosi del genere*, 127
- 6.2. *Oltre le porte della percezione*, 133
- 6.3. *Allunaggio e rivoluzione*, 138
- 6.4. *Disseminazioni della fantascienza cinematografica*, 139
- 6.5. *Maturazione della fantascienza televisiva*, 142
- 145 7. Il futuro in crisi (1970-1976)  
Da «Andromeda» a «La fuga di Logan»
- 7.1. *Missione compiuta, mutazione in corso*, 145
- 7.1.1. *I mondi dei robot*, 145
- 7.1.2. *La doppia mutazione*, 147
- 7.1.3. *Il disastro alle porte*, 148
- 7.1.4. *In fuga dal futuro*, 150
- 7.1.5. *Non ci resta che ridere*, 153

- 7.2. *Eccessi di realtà, eccessi di artificio*, 154
  - 7.3. *Flussi e riflussi storici*, 158
  - 7.4. *La fantascienza filosofica*, 160
  - 7.5. *La fantascienza televisiva negli anni '70*, 163
- 167 8. New Hollywood, New Science Fiction (1977-1989)  
Da «Guerre stellari» a «Essi vivono»
- 8.1. *La seconda età dell'oro*, 167
    - 8.1.1. *Saga interplanetaria*, 169
    - 8.1.2. *Invasione*, 171
    - 8.1.3. *Missione*, 173
    - 8.1.4. *Mutazione locale*, 176
    - 8.1.5. *Mutazione sociale*, 178
    - 8.1.6. *Viaggio nel tempo*, 181
    - 8.1.7. *Viaggio modale*, 183
  - 8.2. *La riformulazione dei tre stili*, 185
  - 8.3. *Il postmoderno e il negativo*, 191
  - 8.4. *Corpi e anime*, 194
  - 8.5. *Evoluzioni e involuzioni della fantascienza televisiva*, 197
- 201 9. Bit, cloni, simulacri (1990-1998)  
Da «Terminator 2» a «Alien - La clonazione»
- 9.1. *Il decennio doppione*, 201
    - 9.1.1. *Sequel e remake*, 201
    - 9.1.2. *Cybercinema*, 203
    - 9.1.3. *Tradizione e innovazione*, 206
  - 9.2. *L'avvento del digitale*, 211
  - 9.3. *L'insostenibile leggerezza del software*, 217
  - 9.4. *La fantascienza extra-hollywoodiana*, 219
  - 9.5. *Il nuovo corso della fantascienza televisiva*, 223
- 227 10. La matrice e le torri (1999-2007)  
Da «Matrix» a «Second Life»
- 10.1. *Sf for Fake?*, 227
    - 10.1.1. *La macchina non funziona perfettamente*, 232
    - 10.1.2. *L'ora di Marte*, 236
    - 10.1.3. *Invasioni in minore*, 238
    - 10.1.4. *Sequel e remake*, 239
    - 10.1.5. *Ibridazioni e parodie*, 241

- 10.2. *Il digitale a regime*, 245
- 10.3. *Post after Post*, 249
- 10.4. *La fantascienza oltre Hollywood*, 251
- 10.5. *Le serie tv dalla retroguardia all'avanguardia*, 256

Parte terza. IL DISCORSO DELLA FANTASCIENZA

265 Introduzione alla forma fantascientifica

269 1. Le proprietà di sceneggiatura

1.1. *Dal soggetto al mondo*, 269

1.2. *Dal mondo alla storia*, 271

1.3. *Dalla storia al discorso*, 274

277 2. Le proprietà di scena

2.1. *Gli ambienti*, 278

2.1.1. *Gli esterni*, 278

2.1.2. *Gli interni*, 284

2.2. *Gli oggetti*, 293

2.3. *Gli individui*, 303

2.3.1. *I personaggi*, 304

2.3.2. *La recitazione*, 323

2.3.3. *Il cast*, 338

2.4. *Gli effetti speciali*, 341

2.4.1. *Classificazione*, 341

2.4.2. *Funzioni*, 343

2.5. *La regia*, 346

349 3. Le proprietà di onda

3.1. *Le proprietà visive*, 349

3.1.1. *La luce*, 349

3.1.2. *Il colore*, 352

3.2. *Le proprietà sonore*, 356

3.2.1. *La parola*, 358

3.2.2. *La musica*, 361

3.2.3. *Il rumore*, 365

373 4. Le proprietà di quadro

4.1. *Il formato*, 373

4.2. *Il punto di vista*, 375

	4.2.1. <i>L'oggettiva storica</i> , 376
	4.2.2. <i>L'oggettiva discorsiva</i> , 378
	4.2.3. <i>La soggettiva percettiva</i> , 379
	4.2.4. <i>La soggettiva mentale</i> , 381
	4.2.5. <i>Nota sui movimenti di macchina</i> , 384
	4.3. <i>Il fuori campo</i> , 384
	4.3.1. <i>Il fuori campo visivo</i> , 385
	4.3.2. <i>Il fuori campo scenico</i> , 386
	4.3.3. <i>Il fuori campo narrativo</i> , 387
	4.3.4. <i>Il fuori campo discorsivo</i> , 388
	4.4. <i>Le tracce grafiche</i> , 389
	4.4.1. <i>Le tracce storiche</i> , 389
	4.4.2. <i>Le tracce discorsive</i> , 389
	4.5. <i>I riquadri</i> , 390
	4.5.1. <i>Il riquadro tecnologico</i> , 390
	4.5.2. <i>Il riquadro spaziale</i> , 391
	4.5.3. <i>Il riquadro temporale</i> , 391
	4.5.4. <i>Il riquadro narrativo</i> , 392
393	5. Le proprietà di serie
	5.1. <i>Il montaggio analitico</i> , 394
	5.2. <i>Il montaggio sintattico</i> , 396
	5.3. <i>Il montaggio strategico</i> , 397
399	Conclusioni
401	Glossario
403	Bibliografia
409	Indice dei nomi
417	Indice dei film