

Tommaso Ariemma

# **Platone showrunner**

Regole filosofiche per scrivere la serialità



**Dino Audino**  
editore

© 2021 Dino Audino  
*srl unipersonale*

via di Monte Brianzo, 91  
00186 Roma  
[www.audinoeditore.it](http://www.audinoeditore.it)

Cura redazionale  
Alice Crocella  
Giovanna Guidoni

In copertina: Plato. Etching by D. Cunego, 1783, after R. Mengs after Raphael.  
Wellcome Collection. Public Domain Mark

*Stampa:* Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma  
*Progetto grafico:* Duccio Boscoli  
Finito di stampare: gennaio 2022

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,  
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,  
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

## Indice

Introduzione	
<b><i>Platone è tornato</i></b>	7
<b>PRIMA REGOLA: SCOLPIRE I PERSONAGGI</b>	11
Capitolo primo	
<b><i>Socrate, il primo individuo</i></b>	13
<i>Ricordarsi di Platone</i>	13
<i>Ingegneria inversa della narrazione</i>	16
<i>Il modello dell'auriga: la difficile ricerca dell'equilibrio narrativo</i>	19
<i>Oltre i personaggi tipici</i>	22
Capitolo secondo	
<b><i>Costruire personaggi platonici</i></b>	27
<i>Il personaggio contraddittorio: l'arte del conflitto interno</i>	27
<i>Tecnica dell'innesto</i>	28
<i>Il personaggio-specchio</i>	32
<b>SECONDA REGOLA: POTENZIARE I DIALOGHI</b>	35
Capitolo terzo	
<b><i>Alla luce del sole</i></b>	37
<i>Il dialogo che porta allo scoperto</i>	37
<i>Alcuni esempi in dettaglio: Game of Thrones e True Detective</i>	38
<i>Immersività alla luce del sole</i>	42
<i>Il dialogo maledetto</i>	48

Capitolo quarto	
<b>Costruire un dialogo platonico</b>	51
<i>Dare corpo ai dialoghi</i>	51
<i>L'apertura dell'interrogativo drammatico:     come costruire un dialogo "profondo"</i>	56
<i>Che cosa significa potenziare i dialoghi     e perché Platone ne è un maestro</i>	58
<i>Evitare gli scambi "botta e risposta", risolvere     una questione più semplice per introdurre     una più importante</i>	62
<b>TERZA REGOLA: OGNI STORIA DEVE FAR CONOSCERE UN MONDO</b>	65
Capitolo quinto	
<b>Costruire un mondo</b>	67
<i>Non può esistere una storia senza mondo</i>	67
<i>Fame di mondi</i>	68
<i>Il motore della caverna</i>	71
<b>QUARTA REGOLA: FAR IMPAZZIRE UN PUBBLICO, NON IL PUBBLICO</b>	75
Capitolo sesto	
<b>La follia che viene dalle Ninfe</b>	77
<i>Liberarsi dalla caverna</i>	77
<i>Un giusto delirare</i>	78
Capitolo settimo	
<b>Imparare a vedere, cioè a scavare</b>	81
<i>Guadagnare una visione dall'alto</i>	81
<i>Scavare ancora: contro la perdita della profondità</i>	82
Appendice	
<b>Entrare nel mondo di Platone</b>	85
<i>Uno strano taccuino</i>	85
<i>La prima volta</i>	86
<b>Nota al testo</b>	89
<b>Bibliografia</b>	91