

Massimo A. Bonfantini,
Jessica Bramati, Salvatore Zingale

Sussidiario di semiotica *in dieci lezioni e duecento immagini*



© 2007 ATi Editore (Alta Tensione) www.atieditore.it

ISBN 978-88-89456-14-9

Grafica e impaginazione: [gramma multimedia](http://gramma.multimedia.it), www.gramma.it

Composizione tipografica: Utopia ODS e Frutiger Condensed

Indice

7	Introduzione
11	Oggetti e oggettualità
21	La semiosi e il triangolo semiotico
31	Icona, indice, simbolo
41	Denotazione, connotazione, evocazione
51	Atti semiosici e funzioni della comunicazione
61	I dialoghi
71	Le storie e gli attanti
81	Le inferenze
91	Le abduzioni
101	Le scelte e il progetto

Introduzione

1. Di che cosa si occupa la semiotica? La risposta più comune recita più o meno così: la semiotica è la scienza dei segni, si occupa del modo in cui noi umani produciamo, riconosciamo e scambiamo segni, testi e messaggi, sia per pensare sia per comunicare ad altri i nostri pensieri. E quindi si occupa del modo in cui i segni contengono e comunicano senso, significati, contenuti. Ma potremmo anche rispondere: la semiotica si occupa dell'*attività interpretativa* che è attività psichica – tanto della cognizione quanto dell'affettività – individuale ma anche sociale, di comunicazione interpersonale. E l'attività interpretativa è anche l'attività che regola ogni processo progettuale, ogni concezione di oggetti e ambienti, di modelli sociali e politici, di idea sul proprio e l'altrui destino.

Da che cosa ha origine, o da che cosa è provocata, questa attività interpretativa? Dalla nostra stessa esistenza, dal fatto cioè di vivere in un mondo-ambiente il quale richiede continuamente al nostro organismo, alla ragione così come alla sensazione, di essere interpretato. Più in particolare, l'attività interpretativa è determinata sia dall'oggettualità naturale dell'ambiente (materie, forme, colori, eventi, ecc.) sia da quell'oggettualità intenzionalmente prodotta da noi umani: artefatti per vivere e lavorare, sistemi segnici per poter pensare e comunicare.

2. Questo libro è un “sussidiario”, perché nasce come raccolta di esempi e come strumento didattico di complemento al *Breve Corso di Semiotica* di Massimo Bonfantini (Esi 2000 e 2004), dal quale derivano i suoi contenuti teorici di fondo. Le dieci lezioni scelte trattano solo alcuni fra gli argomenti della scienza dei segni: questioni fondamentali e *di base*, temi centrati soprattutto sulla dimensione pragmatica della comunicazione e sull’inventiva come *semiosi progettuale*.

3. Fare un sussidiario è anche un’occasione per rendere una disciplina un efficiente strumento di didattica, di conoscenza e di comprensione. Il libretto che avete fra le mani – insieme alla raccolta delle duecento immagini che trovate sul web – è infatti il prodotto di alcune esperienze di insegnamento.

All’inizio furono i giapponesi. E vediamo perché.

Pochi mesi dopo la pubblicazione del *Breve Corso*, nell’anno 2000, una nota scuola di design milanese chiese a due di noi di tenere un corso di semiotica. Il problema era contenere tutti gli argomenti in dieci lezioni di due ore ciascuna. E per giunta, appunto, di insegnare semiotica a un gruppo di soli giapponesi che non parlavano una parola di italiano. Avevamo l’aiuto di un interprete, ma non bastava.

Da qui nasce l’idea di selezionare dieci argomenti *elementari e propedeutici* all’insegnamento della semiotica, un “brevissimo corso”. E per ovviare alla barriera linguistica che ci separava dai nostri studenti nipponici iniziammo a raccogliere immagini da mostrare a mo’ di esempio, confidando nella loro proverbiale capacità “ideografica” e nella forza dei segni iconici.

Ovviamente facemmo largo uso anche dei grafi del *Breve Corso*, convinti che solo quando una teoria si lascia rappresentare graficamente abbia possibilità di divenire sufficientemente esplicativa, come Peirce insegna: «Il ragionamento diagrammatico è l'unico ragionamento che sia realmente fecondo» (CP 4.571).

Tra immagini, grafi e spiegazioni ridotte all'essenziale, le lezioni ai giapponesi diventarono un esperimento che stimolava: un momento di verifica e prova della teoria, chiamata a sporcarsi le mani e a confrontarsi con la durezza degli esempi, dei casi, delle pratiche applicazioni. Se una teoria serve a *spiegare i fatti*, il nostro compito era quello di mostrare fatti capaci di *spiegare la teoria*.

L'esperimento fu poi ripetuto in una situazione assai diversa: stesso numero limitato di ore, ma per studenti del dottorato in Disegno industriale e comunicazione multimediale del Politecnico. Qui non vi erano barriere linguistiche, seppure molti dottorandi non fossero italiani, ma permaneva la scommessa di portare una disciplina umanistica a dialogare con discipline progettuali e tecniche. Infatti, l'obiettivo che via via si faceva sempre più vivido era quello di utilizzare la semiotica non solo come scienza descrittiva e di analisi dei prodotti industriali, ma di individuare il suo ruolo anche all'interno di quella *scienza dell'artificiale* che è il design: l'attività interpretativa come parte dell'attività progettuale.

Infine, complice anche il nuovo piano accademico, il modello delle dieci lezioni e degli esempi in immagini fu via via arricchito, affinato e applicato anche nei corsi di Laurea Magistrale della Facoltà del Design del

Politecnico. Furono aggiunte lunghe didascalie di commento e scelte definitivamente le venti immagini per lezione (fra tantissime cercate di cui molte scartate). Fino a questa edizione, divisa fra libro e sito web e destinata, proprio sul web, ad autoalimentarsi ancora nel corso del tempo con ulteriori contributi on line.

4. Al testo qui stampato è infatti da associare un altro testo, o meglio un ipertesto, che sta in un angolo della grande rete, all'indirizzo che trovate già in copertina e in fondo a questa introduzione. Anche questo è un esperimento sull'uso dei media e dell'intertestualità: i due testi sono infatti fra loro collegati e correlati, ma anche, pensiamo, capaci di farsi comprendere autonomamente.

I lettori del libretto che non hanno modo di guardare l'*immagine* di cui si parla, la potranno facilmente *immaginare*, in un gioco fra l'enigmistica e la detection. Questo è lo sforzo a cui li invitiamo. I lettori dell'ipertesto sul web accanto alle immagini troveranno didascalie, pezzi tratti dal testo scritto e lineare. Lo sforzo cui sono chiamati è qui quello di ricomporre le argomentazioni, ricostruire il filo del discorso e delle spiegazioni.

Che anche l'unione dei due sforzi sia un buon esercizio di comprensione? È la nostra scommessa e il nostro augurio.

A voi auguriamo una piacevole lettura e una buona navigazione: www.gramma.it/sussidiario

Massimo Bonfantini
Jessica Bramati
Salvatore Zingale

LEZIONE 01

Oggetti e oggettualità

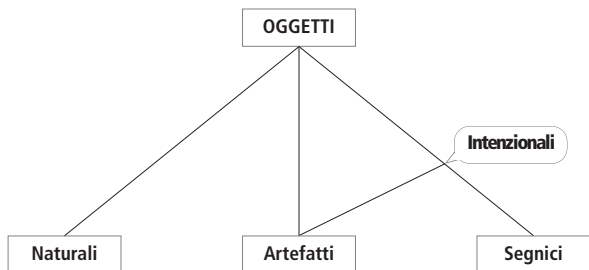
Il primo sguardo semiotico non è rivolto ai segni, ma a ciò che li determina: all'oggettualità, al mondo oggettivo. Nel quale troviamo gli oggetti naturali, che sono così come sono, distinti e indipendenti dalla soggettività. Sarà la nostra interessata osservazione a trasformare un oggetto in un segno, a selezionarlo, isolarlo, interpretarlo; a stabilire via via una relazione fra un oggetto e un suo possibile senso o significato.

L'oggettualità comprende anche gli eventi, ciò che avviene dentro una dimensione temporale.

Un fulmine è un evento, così come il decorso di una malattia, l'intera vita: eventi naturali.

Aver fame o innamorarsi sono eventi umani, conseguenza della nostra natura biologica e psichica. Salutare un amico, ridere o aver voglia di un viaggio sono eventi umani intenzionali: frutto della nostra spinta a comunicare, pensare e progettare.

Ecco una prima biforcazione: gli oggetti e gli eventi sono naturali o intenzionali. Fra questi ultimi vi sono gli artefatti, da noi prodotti in vista di un uso e attraverso i quali trasformiamo la realtà (tagliare un albero) o esercitiamo su di essa una qualche influenza (coltivare un campo). E vi sono gli artefatti segnici, ciò che produciamo allo scopo di esprimere un pensiero o un'emozione, rappresentare idee e fatti, elaborare informazioni e, in generale, comunicare.



I tre tipi di oggetti

«Tutti gli oggetti e gli eventi sono potenzialmente o effettivamente *semiotici*. Perché agendo fisicamente, direttamente o indirettamente, sui nostri organismi e sugli organi sensoriali e sul nostro sistema nervoso centrale, mettono in moto in noi un processo di risposta e di interpretazione, di percezione e di giudizio: insomma una *semiosi*. Fra noi e tutti gli oggetti e gli eventi vi è dunque una potenziale e attuale dialettica di segnità. Oggetti ed eventi lasciano segni sui nostri corpi e noi intenzioniamo e diamo senso agli oggetti e agli eventi» (M.A. Bonfantini, *Breve Corso di Semiotica*, p. 8).

Oggetti ed eventi si distinguono allora in questi tre tipi: *naturali*, *artefatti* e *segnici*. Infatti, gli oggetti si presentano in primo luogo come oggettualità naturale o spontanea; in secondo luogo come oggettualità trasformata secondo un'intenzione umana. Gli oggetti fatti dall'uomo – *artefatti*, fatti ad arte – sono quelli accomodati per un'azione materiale e per trasformare uno stato di cose; sono quindi prodotti da usare o consumare (una bicicletta) e strumenti per produrre questi prodotti (una fresatrice). Oppure sono oggetti fatti non per l'azione materiale immediata, ma per informare o comunicare, e allora si dicono *segnici* o *comunicativi* (parole, pitture, musiche). Certamente, un artefatto comunicativo è anche un artefatto materiale, perché materiale è la sua forma.

Nella prima immagine [01.01] vediamo un'oggettualità assolutamente naturale rappresentata dal lago, dalle rocce e dalla montagna, dalle nuvole e dal cielo. Elementi presenti in natura che, in quanto tali, non sono di certo il frutto di un progetto e di opera umana.

La seconda immagine [01.02] mostra invece oggetti prodotti dall'uomo e presenti nelle nostre città. La città è in sé un insieme di artefatti, ideati dall'uomo per far fronte a esigenze funzionali di riparo e di fruizione: le case e le strade. Ma la foto mostra anche artefatti comunicativi: cartelli pubblicitari, segnaletici, luci.

La terza immagine [01.03] ritrae dei fulmini, che sono accadimenti oggettivi naturali. Anche gli eventi fanno parte dell'oggettualità, e sono anch'essi naturali (il fulmine) o artefatti (il sistema di protezione dai fulmini) o comunicativi (il disegno stilizzato di un fulmine).

Ma simili ai fulmini possono essere anche quegli

eventi particolari, e particolarmente umani, che interessano la nostra sfera psichica ed emotiva, come i sentimenti, gli umori e le passioni. Fra queste la gelosia, a suo modo celebrata e indagata nella sua forza distruttiva nell'*Otello* di William Shakespeare, storia del Moro di Venezia, generale dell'Armata Veneta, che ingannato da Jago uccide la moglie Desdemona [01.04].

Come le passioni, anche i metalli preziosi – primo fra tutti l'oro – sono “oggettualità” capace di smuovere le azioni umane. Nell'immagine [01.05] vediamo che una pepita d'oro (oggetto naturale) è stata trasformata in moneta (artefatto o oggetto segnico e comunicativo?). La moneta, in ogni sua forma materiale è valore di scambio o equivalente universale. Non è un artefatto funzionale-strumentale ma un segno-valore, spesso più potente di ogni altro strumento. Un segno anche nel senso che *sta per un'altra cosa*, per tutti gli oggetti di cui è controvalore convenzionale.

Storia di un albero

L'immagine [01.06] presenta la visione di un bosco di abeti, anch'esso ambiente naturale per eccellenza, nel cuore di una paesaggio montano. Qui l'albero, radicato nella terra ma rivolto con i rami verso il cielo, è oggetto naturale, che cresce e si innalza verso l'alto, sfruttando l'acqua come elemento vitale: tutti elementi naturali, fra loro correlati nel *sistema ecologico*.

Ma l'uomo può trapiantare un abete, addobbarlo con palline e nastri, inserirlo in un diverso ambiente o sistema, nelle città e nelle case. Così, l'abete strappato alla foresta diventa *albero di Natale* [01.07], oggetto comunicativo in quanto indice di festività e simbolo ri-

tuale.

Dell'albero si può conservare solo la forma, o solo la materia, come nella figura [01.08], in cui alcuni tronchi di legno sono stati trasformati dalla mano dell'uomo in assi pronti per la falegnameria. Da qui, breve è il passo verso l'invenzione di altri artefatti, come quella dell'albero maestro di una nave [01.09], la cui struttura è in grado di resistere al vento più ostile, così come il tronco di un albero vero regge il peso dei suoi rami.

L'idea dell'albero diventa così il perno strutturale di un sistema, come accade con l'albero di trasmissione di un motore, che trasmette al suo interno il moto a un autoveicolo. L'albero che conosciamo in natura, allora, può essere preso a modello o a metafora per altri alberi: elementi strutturali di macchine o schemi mentali (come l'albero genealogico).

Un altro esempio è fornito dai sassi. Non vi è bisogno di mostrare alcuna immagine, in questo caso. Sappiamo che i sassi sono oggetti presenti in natura, ma diventano presto artefatti strumentali se utilizzati per schiacciare le noci o come fermacarte o soprammobile; e possono diventare anche artefatti comunicativi, quando vengono utilizzati per segnare un percorso, come fu per Pollicino.

Trasformare, interpretare

La trasformazione degli oggetti naturali in artefatti, o la trasformazione per mezzo stesso degli artefatti, potremmo dire, è *interpretazione*. Il lavoro e la tecnica sono attività interpretativa: perché c'è sempre un senso che vogliamo ottenere in quel che facciamo, in come lo facciamo, perché lo facciamo. Una delle profes-

sioni che più ha esplicitamente a che fare con la trasformazione è quella del falegname. Nell'immagine [01.10] vediamo un ragazzo in una falegnameria alle prese con la realizzazione di un artefatto. È probabile che stia tracciando la misura di un pannello che dovrà poi tagliare: che cosa vorrà mai costruire? quale *idea* ha in testa?

Nell'immagine che segue vediamo invece la sedia *Zig Zag* di Gerrit Rietveld del 1932-1934 [01.11]. Un'*idea* di sedia piuttosto inusuale. La materia è grezza, ma la forma, pur essenziale, è innovativa. Aderente al pensiero espressivo del Neoplasticismo, questa sedia è un modulo che si ripete lungo le direttrici spaziali x, y, z in una forma aperta che individua una sequenza di piani e non un volume chiuso in una forma finita. Un artefatto d'uso, ma anche un oggetto segnico che comunica la propria poetica.

Prima di arrivare all'idea – al *design*, al progetto – della sedia, l'uomo ha trovato conforto sedendosi su “cose” che già ai suoi occhi preannunciavano la forma della sedia: pietre o tronchi di legno presenti in natura. I quali in qualche modo *invitavano* a sedersi: perché la loro forma possedeva l'*affordance* adeguata (come direbbe James J. Gibson).

Ma l'*affordance* non riguarda solo la forma. Anche la materia può suggerire qualcosa alla ricerca, da parte dell'uomo-designer, di una risposta a un problema o a una necessità. Così, il tronco di legno è più comodo da portare all'interno delle proprie caverne, ricreando “sedute” dapprima primitive poi sempre più affinate – come siamo abituati ormai a fruire all'interno delle nostre abitazioni, anche se non sempre adatte alle diver-

se situazioni. Sarà per questo che il legno è stato a lungo il materiale principe degli arredi e di molti artefatti. Fra cui la carta e quindi i libri, oggetti comunicativi per eccellenza.

Ma un tavolo può ben essere di legno, un computer no. Nato in principio per *computare*, per “trattare” numeri, oggi tratta ed elabora testi d’ogni genere: scrittura, immagini grafiche e pittoriche, filmati, musiche e altro ancora. Registrati e immagazzinati in memoria, questi testi immateriali prima o poi diventano anch’essi materia, quando sono stampati su fogli e su libri o su altri supporti anch’essi materiali, e quindi conservati negli archivi o in una biblioteca [01.12], deposito di segni e artefatti comunicativi che per poter essere usati abbisognano di ulteriori artefatti strumentali (dall’edificio, agli scaffali, agli strumenti elettronici) in un ciclo quasi infinito.

Per quanto elettroniche, insomma, tutte le informazioni prima o poi risultano ben visibili e ben utilizzabili se vengono mostrate, stampate, esibite e diffuse. Lo sapevano bene i futuristi inventori del *Manifesto* come espressione della poetica dell’arte come pubblicità e della pubblicità come arte.

Storia di una freccia

Le immagini [01.13] e [01.14] mostrano in modo evidente come l’uomo sia arrivato a ideare la freccia e poi l’arco, come strumento di caccia per colpire le prede anche a distanza e come arma contro il nemico. La convergenza della punta a triangolo permette di direzionare il tiro dell’arco, e non a caso la direzione viene spesso rappresentata dall’indicatore freccia per guida-

re un percorso. L'immagine [01.15] è un interessante esempio di questa applicazione, esempio di un insieme di oggetti segnici o comunicativi (i numeri romani, il dipinto della mano, le lettere incise sul marmo, ecc.) che anticipa la lezione sui modi dell'espressione: icona, indice, simbolo.

Ancora una volta, un *oggetto* o una *forma* si offre alla nostra intenzionalità e progettualità – al design – come modello operativo, come suggeritore per ulteriori progetti e produzioni.

Tondo come il sole

È a partire soprattutto dalle forme più elementari ed evidenti, come il sole [01.16], con la sua forma a cerchio perfetto, di disco che si vede bene talora al tramonto, da cui nasce l'idea di realizzare oggetti artificiali circolari come ad esempio la ruota. La sua naturale circolarità dinamica, ben rappresentata nei disegni infantili con un cerchio attorniato dai raggi solari, suggerisce l'idea di far ruotare attorno a un asse una serie di raggi.

D'altronde, il rotolare dei tronchi dovette dare una prima idea sperimentale di un movimento scorrevole e circolare, poco frenato dall'attrito. Nasceva così l'idea della ruota. Grazie a questa invenzione non si continuò più a trascinare le prede e le merci. E così, dall'ideazione del carro (mezzo di trasporto delle merci) si è poi passati all'ideazione dei carri da guerra e alla carrozza (mezzo di trasporto di persone). E via di seguito fino alle moderne macchine.

Ma dalla prima invenzione della più comune ruota sono poi derivati poi altri esempi di ruote tecnologicamente più sofisticate, come si può vedere nell'immagi-

ne [01.17.] che raffigura la ruota dentata di una bicicletta, tipica dei sistemi a ingranaggio. In questo esempio di oggetto artificiale, l'elaborazione e il superamento della forma del sole si ha con l'inserimento di dentature lungo la superficie del cerchio a favorire il traino dei sistemi di ingranaggio stessi che permettono il loro movimento.

Ora, dal concetto base della ruota in legno dei carri seguiranno gli pneumatici delle biciclette, delle automobili, degli autocarri; per adeguare gli oggetti d'uso attraverso una ricerca di forme e materiali adatti a scopi differenti oppure facilmente disponibili in situazioni particolari. Ognuno di questi oggetti, come vedremo, è *interpretante* di un altro oggetto; e in un modo o nell'altro, oggetto che si fa comunicazione, come nel caso di questi lavoratori in manifestazione [01.18].

Il disco del sole non è certo la sola forma circolare in natura. I cerchi concentrici di un tronco tagliato o di uno stagno o laghetto colpito da un sasso devono avere suggerito il disegno degli scudi e dei bersagli circolari – giù giù sino ai molti cartelli segnaletici, specie di divieto. Alla circolarità del giro del sole si ispira però soprattutto la circolarità del giro delle ore e delle lancette prima nelle meridiane [01.19] poi negli orologi a lancette: artefatti strumentali e comunicativi a un tempo.

Anche la preparazione dei cibi segue il movimento circolare, come il gesto del mescolare. Da quando comincia l'arte del tornio e del vasaio, i piatti sono rotondi e di conseguenza anche le piade e le torte. E rotonda è soprattutto la pizza napoletana [01.20] che, come tutti i cibi, è un artefatto.

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 7-9

Gibson, James J.

1986 *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Bologna, il Mulino 1999.

Semprini, Andrea

1996 *L'oggetto come processo e come azione*, Bologna, Esculapio.

Bonfantini, Massimo A. e Zingale, Salvatore (a cura di)

1999 *Segni sui corpi e sugli oggetti*, Bergamo, Moretti Honnegger, 2002².

Bonfantini, Massimo A. e Renzi, Emilio (a cura di)

2001 *Oggetti Novecento*, Bergamo, Moretti&Vitali.

Deni, Michela (a cura di)

2002 *La semiotica degli oggetti*, "Versus", 91/92.

LEZIONE 02

La semiosi e il triangolo semiotico

Quando vogliamo comprendere un evento (come un fenomeno atmosferico o il comportamento di una persona), la nostra mente è impegnata in una semiosi: oltre a percepirlo, ne diamo un giudizio.

Quando siamo noi a produrre segni (conversare, dipingere un quadro, scegliere un vestito), siamo costruttori di semiosi: disponiamo i segni in modo tale che diventino oggetto di interpretazione per altri.

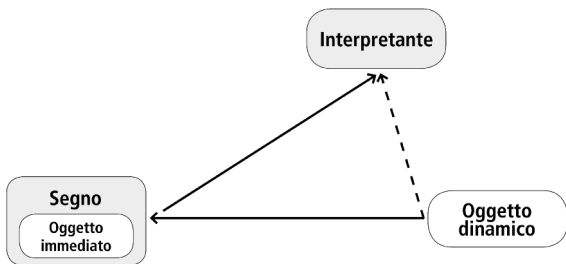
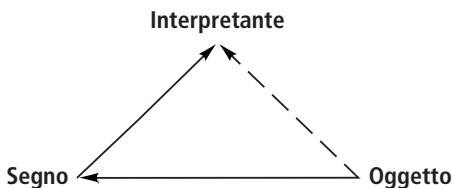
È semiosi ogni situazione ed esperienza in cui – attivamente o passivamente – siamo chiamati ad “avere a che fare” con informazioni e conoscenze.

La semiosi è un processo: implica che “qualcosa” accada, che nasca o che si trasformi.

Secondo il modello del triangolo di Peirce, la semiosi comprende tre elementi o fasi.

- 1. L'esistenza di una realtà esterna, ovvero di oggetto o evento, naturale o artefatto: l'Oggetto dinamico.*
- 2. Un evento che l'Oggetto dinamico determina nella mente di un soggetto, ovvero la sua percezione nel nostro sistema sensoriale: il Segno.*
- 3. Una risposta alle “domande” che il segno pone, ovvero un giudizio sull'oggetto dinamico così come questo viene mediato dal segno: l'Interpretante.*

Il segno quindi è solo un elemento del processo della semiosi, processo che trova compimento solo nell'Interpretante.



Il triangolo semiotico di Peirce

«Definisco un *Segno* come qualcosa che da un lato è determinato da un *Oggetto* e dall'altro determina un'idea nella mente di una persona, in modo tale che quest'ultima determinazione, che io chiamo l'*Interpretante* del segno, è con ciò stesso mediatamente determinata da quell'*Oggetto*. Un segno, quindi, ha una relazione triadica con il suo *Oggetto* e con il suo *Interpretante*» (Ch.S. Peirce, *Collected Papers*, 8.343).

L'Oggetto dinamico

Se è vero che solo gli oggetti segnici sono fatti per comunicare, è anche vero che tutti gli oggetti sono *semiotici*, cioè producono segni e senso nella nostra mente. In questa prima immagine [02.01] vediamo rappresentato, nell'esempio di una camera oscura, lo schema del triangolo semiotico secondo Peirce.

Innanzitutto abbiamo: l'*oggetto esterno* chiamato Oggetto dinamico, ovvero ciò che "mette in moto" la semiosi, che viene proiettato sul piano inclinato, all'interno della camera oscura, passando attraverso un foro posto frontalmente. Ora, la forma dell'Oggetto dinamico *nel* Segno è l'Oggetto immediato, il percepito che *segna* il sistema nervoso. Nel nostro esempio è ciò che appare nell'occhio della persona che sta guardando, e la cui immagine si trasmette attraverso la retina e il nervo ottico al cervello, il quale la raddrizza, fornendo la prima interpretazione o Interpretante dell'oggetto. La parte del Segno che supporta l'Oggetto immediato è da Peirce chiamata Representamen.

Ma le prime visioni, ancorché raddrizzate, sono interpretazioni confuse. Questo accade agli infanti o a tutti noi appena svegliati, quando ci troviamo ad avere una prima visione sfocata e non contrastata in profondità di un oggetto. L'immagine raffigurata in [02.02], una fotografia volutamente ingrandita, ne è un esempio. In questo caso abbiamo solo una sensazione quasi inconsapevole e priva di giudizio. L'immagine percepita, insomma, è ancora aperta a qualsiasi interpretazione.

Opaca, e priva di giudizio percettivo, è anche l'immagine [02.03], una fotografia molto sfocata, poiché non riusciamo a dire che cos'è ciò che stiamo cercando

di *mettere a fuoco*. Questo risultato lo constatiamo soprattutto quando siamo in preda alla stanchezza e abbiamo difficoltà di concentrazione, come nel caso di una macchina fotografica autofocus che impiega qualche secondo per definire l'immagine da riprendere.

Mentre la visione nitida, la messa a fuoco, è possibile quando scatta in noi il giudizio interpretante, che distingue i soggetti e le loro qualità, come nella figura della scacchiera in [02.04], in cui naturalmente solo se conosci le regole del gioco, gli scacchi, capisci il senso: scacco matto, il re bianco muore. Questo è un esempio tipico di interpretazione logica, finale o conclusiva, che passa attraverso una serie di giudizi interpretativi sulle situazioni e le mosse possibili.

Ma i dati in oggetto possono a volte dare luogo a sintesi interpretative differenti. È il caso della figura del papero-coniglio [02.05], fatta in modo da poter dare origine a due visioni diverse. Infatti, è interessante notare come noi possiamo liberamente passare dalla visione del papero a quella del coniglio, ma non vedere nel medesimo tempo tutti e due gli animali.

La forma delle nuvole e delle stelle

Anche osservare un cielo nuvoloso [02.06] ci porta a guardarlo in modi differenti: o attraverso la lettura dei suoi segni meteorologici oppure scrutandone le forme, le figure. Allora, in questo caso, l'interpretazione è libera, soggettiva ed evocativa. Le magie, la serenità dello scorrere casuale del tempo, il divenire delle cose o delle stagioni, l'evolvere del colore e delle forme delle nuvole... In questo caso lo sguardo rivolto verso il cielo ci trasmette *sensazioni* tradotte dal nostro cervello in *per-*

cezioni. Una percezione di un mondo in movimento, che cambia da un istante all'altro, preda di uno sguardo mutevole e determinato dal cambiamento degli stessi eventi naturali; con quello stesso atteggiamento sognante riconosciuto normalmente ai bambini.

Mentre più statica, ferma e bloccata è l'immagine di un cielo di notte [02.07], in cui scorgiamo il configurarsi di un pulviscolo di stelle. È una visione precisa, nitida, che si apre a osservazioni e analisi. Permette di individuare i caratteri più facilmente riconoscibili di una stella o di un'intera costellazione.

Ed ecco che si scruta nel particolare, interpretando il cielo attraverso l'individuazione di una Gestalt, in questo caso l'Orsa Maggiore [02.08]. Ora il cielo è "gestaltizzato", ordinato in immagine, o icona, della cosa stessa. L'Orsa in questo caso è una mnemotecnica (ovverosia un sistema di regole che organizza le informazioni in modo da facilitarne il ricordo), secondo quel gioco spontaneo naturalistico di trovare forme di animali nei contorni delle costellazioni che piaceva agli antichi greci. Fu proprio la "scuola della Gestalt", dalla parola tedesca che significa *forma*, sulla prima metà del Novecento, a scoprire che noi ci formiamo e abbiamo degli schemi percettivi in mente, che ci permettono di riconoscere e interpretare le immagini.

Ma in quanti modi possiamo non solo vedere ma soprattutto interpretare, attraverso segni, una forma, ad esempio quella del paesaggio?

In certi casi, come nel dipinto del *Wivenhoe Park* (1816) di John Constable [02.09], quel particolare tipo di rappresentazione segnica che è la pittura vuole essere testimonianza della realtà, un esercizio di razionalità,

anche di storia del paesaggio e di geografia umana. Dipinta all'aperto, quest'opera dimostra la volontà dell'autore di *analizzare* il paesaggio naturale in un confronto diretto e quasi come uno studio scientifico.

Differente è la ri-costruzione del dato percepito da Paul Cézanne [02.10]. Nel dipinto *Mont Saint Victoire* emerge infatti una ricostruzione anche concettuale dell'oggettività ambientale percepita: una presenza massiva, geologica, che apre al cubismo e alla tridimensionalità sfaccettata degli oggetti rappresentati.

L'identikit e l'immagine allo specchio

L'interpretazione è quindi frutto di analisi, confronti, sintesi, ed è un processo di ricerca e di approssimazione, in linea di principio illimitato: *semiosi illimitata*.

Il caso dell'identikit è un buon esempio [02.11], serve, sollecitando la memoria, a far riemergere le percezioni pregresse, anche con l'aiuto di schemi e alternative. La rappresentazione che ne consegue è allora un segno interpretante che, con sforzo e con tecniche di oggettività, riconduce alle cose percepite e vissute.

Ognuno di noi, possiamo dire, fa ogni giorno il proprio identikit: quando la mattina ci guardiamo allo specchio e, seppure senza pensarci tanto, riconosciamo la nostra identità.

Lo specchio, infatti, è uno degli strumenti che aiuta (anche metaforicamente) a interpretare se stessi. I bambini oggi imparano presto a specchiarsi. A due anni, vedendosi in faccia in uno specchio, capiscono che sono un animale simile ai genitori, ai grandi: animali che si possono muovere come vogliono, perché a ogni comando di smorfia vedono il movimento corrispondente nel-

lo specchio. Però poi scoprono che il proprio orecchio nello specchio non possono acchiapparlo, che la mano resta schiacciata sul freddo riflesso, che insomma non è il proprio corpo, è altro, è un oggetto esterno.

Specchiandosi nell'acqua, Narciso non aveva capito che l'immagine non era lui né altro corpo. Qui lo vediamo in un'opera di Caravaggio mentre si specchia e segna il suo destino [02.12], condotto a una morte prematura, subito dopo il riconoscimento, subito dopo avere esclamato: "*Iste ego sum, nec me mea fallit imago!*" ("Questi sono io, né la mia immagine mi inganna!").

Naturalmente specchiarsi attentamente non è sempre effetto di narcisismo. È un dovere di attori e attrici, prima di interpretare una parte in scena e in pubblico. Così è un dovere richiesto dalla direzione di un grande albergo al cameriere, come in questa foto americana degli anni Trenta [02.13]. Il cameriere nella sua uniforme usa lo specchio per controllare il proprio abbigliamento e per *farsi segno* per i clienti, che osservandolo potranno riscontrare valori convenzionali, come un senso di ordine, affidabilità, serietà, igiene e professionalità. Autocontrollo militaresco, forse, dettato dalle interrogazioni apposte sullo specchio: pettinato?, ben rasato?, colletto pulito? e la cravatta?

Dunque l'interpretazione è sempre un passo cognitivo e d'azione, che usa degli strumenti, come nel caso dello specchietto retrovisore delle automobili [02.14], per cogliere informazioni attraverso la lettura di dati immediati. Specialmente dei dati che arrivano dai movimenti degli altri automobilisti, che vanno appunto interpretati, previsti, assunti come indicazioni per prendere decisioni.

L'interpretazione dei dati oggettivi

L'osservazione attenta e scrupolosa dei dati oggettivi (letteralmente: *dati dall'oggetto*) rivela sempre molte verità nascoste e che abbiamo necessità di conoscere. E laddove i nostri organi di senso non sono sufficienti, ecco che dobbiamo inventare strumenti, apparecchi, protesi artificiali, di supporto alla nostra capacità cognitiva. In [02.15] vediamo un medico alle prese con un'operazione di auscultazione tramite stetoscopio, per comprendere lo stato di salute di un bambino. Grazie a questo apparecchio, il medico rileva i possibili rumori prodotti dagli organi interni del paziente e interpreta i rumori, che sono il segnale, quindi segni o "sintomi", del suo stato di salute. Da ciò potrà inferire l'eventuale malattia e prescrivere la cura. Altri esempi di esami medici, mediante strumenti e tecniche, più o meno invasive: l'ecografia, la tac, la misurazione della pressione, ecc.

Il processo di semiosi ci permette di interpretare e quindi controllare anche l'ambiente in cui viviamo, rilevando i possibili fattori di rischio cui siamo sottoposti, come ad esempio le variazioni di temperatura e di umidità del nostro pianeta: nell'immagine [02.16] un sensore per la rilevazione della temperatura è posto sul tetto di una casa di montagna.

Vi sono anche strumenti per rilevare lo smog nelle nostre città, che riscontrano i diversi livelli di inquinamento presenti e indicano i limiti di soglia da non superare. Vi sono strumentazioni più sofisticate che oltre a rilevare, elaborano i dati facendo una proiezione dei risultati a breve o lungo termine. Come ad esempio in questa elaborazione meteorologica da satellite [02.17]

che serve per le previsioni del tempo. La mappatura è l'interpretante dei flussi meteorologici che traduce in segni i dati pervenuti dal satellite.

Dal futuribile ricadiamo in un passato assai remoto, come nell'interpretazione di questi segni lasciati dal tempo che sono le impronte dei fossili [02.18]. Un reperto fossile può servire per interpretare e testimoniare la presenza di una realtà passata, come la presenza del mare là dove oggi è alta montagna. Scoperte che, possiamo immaginare, hanno dapprima meravigliato i ricercatori, così come sempre riempie di curiosità ed emozione gli scolari di una scuola elementare, mentre poi con il tempo il fenomeno ci appare del tutto ovvio: scientificamente e logicamente spiegato.

In [02.19] vediamo un'interpretazione emozionale, energetico-dinamica del treno dei fratelli Lumière, che al suo arrivo sullo schermo spaventa gli spettatori, i quali reagiscono *automaticamente* all'evento ritraendosi per non esserne investiti. Certo l'illusionistico effetto-realtà del cinema era allora dovuto anche alla novità dell'invenzione. Ma si ripeterà puntualmente a ogni fantascientifico "effetto speciale".

Primo omaggio a Picasso

Infine, ecco un esempio di come l'attività interpretativa sia connaturata all'attività artistica e inventiva, sia come lampo di genio sia, come in questo caso, come studio e indagine. Il dipinto di Pablo Picasso [02.20] interpreta l'opera di Velazquez *Las Meninas* sulla base di una personale traduzione espressiva e poetica, quasi a ripercorrerne il percorso inventivo, la macchina rappresentativa. Interpretazione di interpretazione.

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 10-12, 13-15, 115-123

Peirce, Charles Sanders

1907 *L'interpretante logico finale*, in *Semiotica*, Torino, Einaudi, 1980; ora in *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani, 2003.

Eco, Umberto

1975 *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.

Bonfantini, Massimo A.

1980 "Introduzione: la semiotica cognitiva di Peirce", in Ch. S. Peirce, *Semiotica*, Torino, Einaudi; ora in *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani, 2003.

Proni, Giampaolo

1990 *Introduzione a Peirce*, Milano, Bompiani.

Pisanty, Valentina e Pellerey, Roberto

2004 *Semiotica e interpretazione*, Bompiani, Milano.

LEZIONE 03

Icona, indice, simbolo

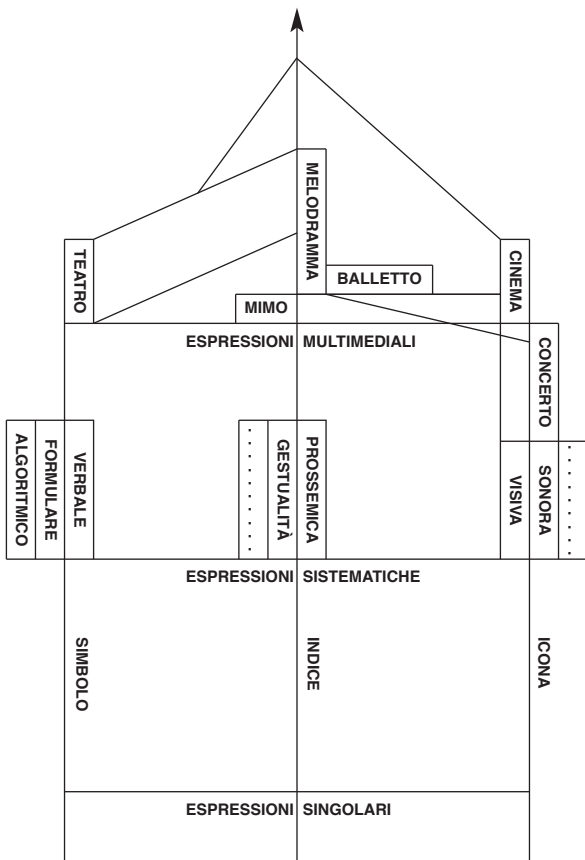
È nota la triplice distinzione dei segni di Peirce in Icone, Indici e Simboli. Ma le icone, gli indici e i simboli non sono solo tre “tipi” di segni, quanto soprattutto tre modi in cui si forma una espressione segnica: tre modalità fondamentali attraverso cui prende vita e si sviluppa il processo della semiosi e attraverso cui si arriva all’Interpretante.

In generale, ogni espressione segnica – un testo letterario, un dipinto, un sito web – si caratterizza così per la compresenza e complementarità dei suoi caratteri di iconicità, indicialità e simbolicità.

ICONA. Definiamo iconico ogni segno che significa per via di somiglianza: quando fra espressione e contenuto vi è una relazione di similarità o simulazione, di analogia o di omologia, ma anche di identità e congruenza.

INDICE. Definiamo indicali i segni in cui la significazione avviene attraverso una connessione: sia di tipo topologico (direzione, posizione, orientamento) sia di tipo logico (come nei rapporti di causa-effetto).

SIMBOLO. Definiamo simbolici quei segni che sono tali perché la significazione è stata stabilita per convenzione, in cui la relazione fra espressione e contenuto è stata fissata culturalmente come universale, sistemica e sempre replicabile.



I modi dell'espressione

«... se è netta e chiara la distinzione fra i tre modi dell'espressione dell'icona, dell'indice, del simbolo, è anche vero che li troviamo tutti e tre, compresenti e complementari, in tutti i testi e discorsi...» (M.A. Bonfantini, *Breve Corso di Semiotica*, p. 24).

Il cavallo di Magritte

Ecco un noto disegno, un po' scherzoso un po' didattico un po' concettuale, di René Magritte [03.01]. Vi sono disegnati un cavallo (oggetto naturale), poi una sua immagine dipinta (icona), poi il fumetto di una persona che ne pronuncia il nome (il suo simbolo verbale) in lingua francese: *cheval*.

Ma perché cavallo in latino si dice *equus*, e in inglese *horse*, e in tedesco *Pferd*? Per nessun motivo, solo per convenzione arbitraria. Senza la conoscenza di questa convenzione, la parola non significherebbe nulla. Il cavallo dipinto sulla tela, invece, non necessita di alcuna convenzione, ma solo di assomigliare a un cavallo così come lo conosciamo. Il cavallo dipinto è un'icona. L'icona è un segno che denota un oggetto perché di questo riproduce qualche sua proprietà, e non importa se l'oggetto esista o meno. L'icona determina *per somiglianza* (e non per convenzione) sia il rinvio segnico sia un'associazione di idee.

Nel caso del cavallo di Magritte, la somiglianza, la segnicità iconica, è data dal solo ricorso ai contorni dell'animale, enfatizzando un unico tratto pertinente, la sua forma o Gestalt. Differente è il disegno di un'ape [03.02], che enfatizza i tratti pertinenti di caratteri più definiti, precisi, anatomici dell'insetto. L'icona in questo caso ha carattere scientifico e didascalico.

Anche nell'immagine [03.03] vi è una relazione di somiglianza che lega la modella di Alphonse Mucha ritratta in fotografia alla sua raffigurazione pittorica, la quale è però stilizzata e anche abbellita rispetto alla fotografia. Somiglianza ma non perfetta coincidenza, quindi, perché se la somiglianza è segnica, è anche se-

lezione dei dati dell'oggetto che interessano, e sua trasformazione in un diverso livello di percezione e cognizione: ciò che in semiotica è stato chiamato il *livello discorsivo*. Mucha coglie infatti della modella quel che vuole, quel che la sua poetica gli detta, e lo *ripre-senta* come un oggetto segnico del tutto autonomo.

Ma anche la fotografia è un oggetto segnico quasi del tutto autonomo. *Quasi*, perché è pur vero che ogni artefatto fotografico è una forma di rappresentazione iconica. *Tuttavia*, ciò che viene fotografato mantiene sulla pellicola e su ogni ulteriore supporto una reale traccia di sé, necessita di una reale connessione. Ecco perché la fotografia è un indice, come già la considerava Peirce, quasi come un dito puntato verso qualcosa.

Metamorfosi dell'icona

Una fotografia raramente può modificare la realtà ritratta. Se lo fa, diciamo che non è più del tutto una fotografia. La rappresentazione iconica invece sì, può modificare molto delle cose che ritrae. L'icona può cioè anche essere interpretazione caricaturale e paragone visivo grottesco. Non a caso nella caricatura vengono enfatizzati (*caricati*) certi caratteri fisiognomici facilmente riconoscibili e associabili ad altro.

Ecco un bell'esempio ottocentesco, epoca dello sviluppo della libertà di stampa [03.04]. È l'esempio del re Luigi Filippo, che diventa una *pera* per riduzione ed enfattizzazione di tratti grafici. Anche oggi i nostri vignettisti satirici operano allo stesso modo.

Un altro interessante caso di icona è la maschera, intesa come rappresentazione plastica di un volto, usata nei riti o per contraffare il volto a scopo scherzo-

so o di spettacolo, come nella commedia dell'arte o nel carnevale. La maschera può anche essere il calco del volto di un defunto riprodotto in bronzo, gesso, argilla o altro materiale; come nel caso della maschera mortuaria di Ludwig van Beethoven: artefatto segnico per ricordare il grande musicista [03.05].

Come si vede, nelle icone esaminate la somiglianza serve per aggiungere conoscenza all'oggetto rappresentato, ma anche per imbrogliare o sviare, o fare vagare la fuga della semiosi per associazioni giocose e lusingatrici. Diverso è il caso del paragone iconico usato come artificio retorico nella pubblicità: nell'immagine [03.06] un formaggio viene fatto facilmente diventare montagna, per acquisire le proprietà della purezza o della maestosità.

Questa sorta di moderna metamorfosi non è inedita nella comunicazione visiva, dove spesso la "ragione retorica" gioca con la compresenza di icone e di simboli, o di icone che divengono simboli. È il caso dei marchi. Quello della compagnia petrolifera Shell è rappresentato dall'icona di una conchiglia [03.07], che in inglese si dice appunto *shell*. In quanto marchio consolidato, ormai scatta in chi lo guarda l'associazione convenzionale conchiglia=Shell, e l'icona del marchio diventa un'*interpretante simbolico* della Shell, come il simbolo verbale "Shell". Quindi la conchiglia disegnata è la sintesi iconico-simbolica che la rappresenta.

Il marchio IBM [03.08] di Paul Rand segue una logica ancora diversa, di gioco e incastro fra icone e simboli. È un'immagine-rebus: *Eye* (I), *Bee* (B), *M*: occhio, ape, emme – ma con il caratteristico lettering del logo della nota casa informatica.

Relazione e connessione

Senza indici, le icone e i simboli non esprimono un senso compiuto: gli indici comunicano infatti direttive e direzioni, significando per orientamento, della mano o della freccia, e per contiguità o connessione con l'oggetto indicato. Come nella segnaletica dell'aeroporto Schiphol di Amsterdam di Paul Mijksenaar [03.09], che mette bene in evidenza le direzioni e le opposizioni fra le direzioni. Nei luoghi di transito internazionali – come aeroporti e stazioni – è sempre più frequente, per universalità e chiarezza di comunicazione, il ricorso oltre che a cartelli con parole anche a icone stilizzate, per individuare la zona deposito bagagli, la toilette, la biglietteria. Per definire il significato dei luoghi.

Vediamo nell'immagine [03.10] un cartello segnaletico il cui l'indice, la freccia bianca, è supportato da un'icona e da un simbolo. L'icona è, a sinistra, il disegno stilizzato di un gruppo che si riunisce intorno a un tavolo, il simbolo è la scritta "Meeting Room". Ma l'indicalità non sta solo nella freccia, segno indicale è anche il cartello stesso e il punto in cui è stato posizionato: perché un carattere dell'indicalità è la capacità di mettere in *relazione* le cose o di *individuare* connessioni significanti fra di esse.

I segni indicali hanno però anche una loro operatività. Servono a un uso più interattivo gli indici di comando di direzione e gli indici di effetti di cause (segnali di temperature, altezza, velocità, pressione, carburante) presenti sul cruscotto di un aereo [03.11]. Attraverso questi indicatori il pilota ha il controllo del veicolo. Non a caso, nel momento di pericolo, durante le riprese di un film, il regista sceglie di inquadrare il

pannello di controllo per segnalare preventivamente e coinvolgere empaticamente lo spettatore alla drammatica conseguenza: ad esempio la caduta dell'aereo dovuta a un calo di pressione, alla rottura di una turbina o altro.

La connessione fra le cose può anche essere di tipo fisico, come nel caso del termometro (l'alta temperatura fa salire la colonnina di mercurio) o della bilancia raffigurata nell'immagine [03.12]. Costruita con semplici tavole di multistrato, un rotolo di carta igienica e un piccolo tubo di metallo, anche senza lancetta e ago, questa bilancia indica il peso per connessione fisica (come effetto di una causa), in un equilibrio perfetto.

Forme di indicabilità

Ha funzione indicale anche ogni forma temporanea di appello (*appeal*) e di richiamo (*réclame*), come un grido, un gesto, un atteggiamento, o un fatto permanente, come il piercing al centro dell'ombelico esibito dalla ragazza della foto [03.13]. È la funzione indicale di certa moda "esibizionista". Eccentrica è la giacca indossata, sovraccarica di ornamenti, che paradossalmente contrasta con la nudità del suo addome.

La foto è un indice, oltre che icona, abbiamo detto. È effetto necessario di un impatto o causa fisica. Come un'ombra che si proietta su una superficie, indice della presenza di qualcuno, anche se spesso non sappiamo di chi [03.14]. Studiate anche dalla geometria, le ombre sono state spesso utilizzate non a caso come riferimenti nelle misure e nel calcolo delle distanze, perché portano con sé la traccia incancellabile dei fenomeni che inevitabilmente rappresentano.

Tornando alla fotografia, l'indicalità è spesso tradita proprio dallo sguardo di chi viene ritratto, come in questa foto scattata a Dabia (Matam) in un villaggio africano del Senegal [03.15]. I bambini qui guardano verso il fotografo o sono attratti dalla macchina? O in tutte e due le direzioni? Comunque sia, la loro è una *risposta* alla chiamata del fotografo, che con la macchina da presa puntata verso di loro li chiama a un rapporto indicale, come a un dialogo. E tale risposta è anch'essa come la battuta di un dialogo: c'è chi si limita a guardare l'obiettivo, c'è chi invece accenna a un sorriso compiaciuto e partecipe. Lo sguardo, nella fotografia e non solo, può quindi proporsi come atto comunicativo, perché è fortemente indicale, e così esprimere cortesia, attenzione, partecipazione; o al contrario distacco o rifiuto verso l'obiettivo.

Anche le architetture invitano alla relazione attraverso l'indicalità. In [03.16] è ritratta l'entrata di una casa a Mikonos, isola dell'arcipelago greco, con il suo colore intenso azzurro e bianco. Qui l'ingresso, con anta destra aperta, è in sé un gesto di ospitalità, chiama all'entrare. Ma indicale è il colore stesso della casa, perché impossibile da non vedere, perché attrae e incuriosisce. Così come indicale è l'ingresso che accoglie prima di introdurre nella casa: sottolinea l'accoglienza e, allo stesso tempo, accompagna il percorso.

Il simbolo come segno generale

A proposito di Grecia, gli antichi greci, anche se non hanno inventato l'alfabeto, l'hanno certo perfezionato e splendidamente usato. In [03.17] ne vediamo i caratteri in una lapide ipotecaria.

Le lettere dell'alfabeto furono inventate dai fenici, stabilendo la corrispondenza fra scrittura e suono: tra grafema e fonema, diremmo noi. Ma partirono da altre precedenti forme di scrittura, come dai sistemi pittografici. Un interessante esempio è la genesi della "A": dall'immagine pittografica della testa del toro, l'*alef* [03.18], il disegno fu semplificato e stilizzato, e infine impiegato per rappresentare convenzionalmente il suono iniziale, /a/, di quella parola, e così via, come nell'abecedario. Da quel momento, il segno grafico (il *gramma*, la lettera dell'alfabeto o di un qualsiasi altro sistema di significazione) assume un carattere *convenzionale* (perché vale per accordo comune), *universale* (perché vale per tutti e per sempre, o fino a nuova convenzione), *replicabile* (perché ha sempre il medesimo significato ogni volta che viene riprodotto).

Ma come per tutti i simboli – siano lettere o parole o altro – occorre conoscere il codice della convenzione per comprenderne il suono e il significato. Vediamo infatti come sia impossibile cercare di capire subito, solo guardando (come avviene quasi sempre per l'icona e per l'indice), il senso dei simboli scientifici e/o tecnici rappresentati in [03.19]. Bisogna conoscere il codice che ne regola l'uso, con regole che sembrano del tutto arbitrarie, e che sono esplicitamente fissate e riconosciute in ben determinate comunità.

Questo aspetto fa sì che i codici linguistici o scientifici o tecnici possono essere mascherati da codici di codici, da codici segreti, cifrati, come dal codice escogitato dal pirata Kidd per indicare la posizione del tesoro, naturalmente scoperto da Wilson, nel racconto *Lo scarabeo d'oro* di Edgar Allan Poe [03.20].

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 19-27

Peirce, Charles Sanders

1904-08 *I problemi della classificazione dei segni*, in *Semiotica*, Torino, Einaudi, 1980; ora in *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani, 2003.

Gelb, Ignace J.

1952 *Teoria generale e storia della scrittura. Fondamenti della grammatologia*, Milano, Egea 1993.

Panofsky, Erwin

1955 "Iconografia e iconologia", in *Il significato nelle arti visive*, Torino, Einaudi, 1962.

Anceschi, Giovanni

1992 *L'oggetto della raffigurazione*, Milano, Etas.

Zingale, Salvatore

2004 *Immagini e modelli per l'invenzione*, in M.A. Bonfantini e M.T. Terenzi (a cura di), *Come inventare e progettare alla maniera di Poe*, Bergamo, Moretti Honegger, 2004.

LEZIONE 04

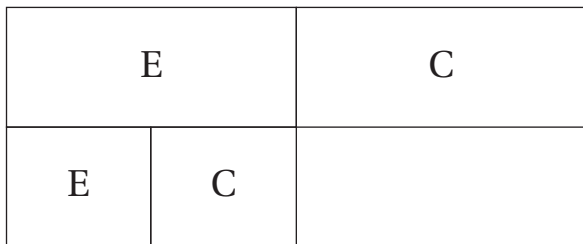
Denotazione, connotazione, evocazione

Ogni processo semiotico produce un significato o un senso, il quale per essere inteso va individuato e mentalmente collocato all'interno di un sistema o universo semantico, un universo mobile, variabile, continuamente arricchito. Come un'enciclopedia.

Il significato di un segno tende così a mutare, a essere più o meno esteso o intenso, a seconda del gioco sociale-comunicativo in cui si trova, delle circostanze e delle situazioni. Ma soprattutto dalla maggiore o minore conoscenza di tale universo. Il significato o il senso di un segno può così essere effetto di una denotazione, di una connotazione, di un'evocazione.

La DENOTAZIONE è il significato fondamentale o di senso comune di un segno, come ad esempio la sua definizione secondo un dizionario o un codice. La CONNOTAZIONE è un "allargamento" della denotazione, che si manifesta quando il segno o testo entra effettivamente e realmente in relazione con un altro significato o senso, dentro un gioco sociale-comunicativo.

L'EVOCAZIONE è la possibile – libera e quasi sempre soggettiva – associazione di idee che si forma nella nostra mente, la trasformazione, attraverso un atto di immaginazione, di un segno o di un oggetto in una immagine più ampia.



La connotazione

Il modello della connotazione secondo il diagramma suggerito da Louis Hjelmslev e divulgato da Roland Barthes, che prevede due sistemi: ognuno con un piano di Espressione (E) e un piano di Contenuto (C).

«[...] il primo sistema costituisce allora il piano di *denotazione* e il secondo sistema (estensivo al primo) il piano di *connotazione*. Si dirà quindi che un *sistema connotato* è un sistema il cui piano dell'espressione è esso stesso costituito da un sistema di significazione» (Roland Barthes, *Elementi di semiologia*, tr. it. p. 79).

Che cosa è una denotazione

Tutti conosciamo a memoria il teorema di Pitagora: *la somma dei quadrati costruiti sui cateti...* [04.01]. Questa è una definizione: è una denotazione. *Denotare* significa individuare il significato base di un termine, o anche di un oggetto o di una classe di oggetti, quindi descriverlo cogliendo i suoi elementi semantici minimi e indispensabili affinché esso sia individuabile in quanto oggetto di riferimento. Ogni parola ha un suo significato *irriducibile*, circoscritto e fissato in modo tendenzialmente stabile dall'uso della lingua e dai dizionari. La parola "uomo", ad esempio, denota *mammifero superiore caratterizzato dalla posizione eretta*, ecc. Ogni definizione di vocabolario è una denotazione. Le denotazioni allora servono per definire, descrivere, individuare, indicare, riconoscere gli oggetti. Per de-notarli. *Notare*, a guardar bene, è infatti un verbo interessante: vuol dire sia *distinguere*, sia *mettere in evidenza*, sia *registrare e scrivere*.

Sul proprio quaderno d'appunti, una sorta di blocknotes, Galileo Galileo, annotò nel 1610 in disegni e testi, per fissarli nella memoria, la posizione dei satelliti di Giove [04.02]. Anche se, come avvertiva Platone nel *Fedro*, una volta scritte, le parole non ridiscusse nel dialogo servono non per ricordare ma per dimenticare.

Denotare può significare anche rappresentare oggetti o processi di pensiero, come nel grafo di Peirce [04.03], in cui il nostro iniziatore della semiotica moderna (non a caso concepita come sviluppo della logica) rappresenta iconicamente il ragionamento per cui: "se uomo, animale", "se animale mortale", dunque "se uomo/mortale".

I modelli di colore – fra i più noti quelli di Goethe, Chevreul, Mansel – sono un caso di definizione-descrizione di un insieme sfuggente come il continuum della scala cromatica. Qui presentiamo la nota sfera dei colori di Otto Runge (1777-1810): una raffigurazione di tipo analitico, in cui si evidenziano le porzioni dei singoli colori a spicchi radiali e concentrici [04.04].

Nel *Mappamondo* di Francesco Rosselli del 1508 [04.05], vediamo invece uno dei primi tentativi di descrivere il globo. Una descrizione-denotazione le cui imperfezioni connotano per noi il modo antiquato della carta geografica planisfera. Una rappresentazione elegante e raffinata d'inizio Cinquecento, epoca che si esprime in un virtuosismo alla “maniera” di Giulio Romano, di Michelangelo e di Raffaello. La presenza consapevole di terre conosciute, o appena scoperte, evoca ricordi di un mondo in perfetto equilibrio, sorretto dai dodici venti che soffiando da tutte le direzioni sembrano preservarlo dalle battaglie più insidiose, spregiudicate e sanguinarie del tempo.

Il globo terrestre rappresentato in questa miniatura araba del 1193 [04.06] mostra invece un punto di vista di carattere religioso-ideologico: la Mecca come centro del mondo. Tutto sembra convergere lì, in quel punto focale e centro propulsore del mondo stesso. Dalla denotazione si passa così alla connotazione.

Il corpo denotato, connotato, evocato

Leonardo usava la sua abilità nel disegno in modo denotativo e scientifico, per sondare e mostrare l'anatomia umana, inaugurando una tradizione che trova un grande interprete nell'anatomista fiammingo An-

drea Vesalio (1514-1564). Questa è una sua tavola didascalica [04.07], che consente di osservare il corpo umano nella sua irruente nudità anatomica sotto la pelle, mostrando muscoli, nervi, arterie.

Ma naturalmente un segno, una pittura, una statua somigliante può servire non da mappa di una realtà come il corpo e di un evento-oggetto nello spazio tempo, ma da suscitatore, suggeritore, evocatore, facendo venire in mente sensazioni, associazioni di sentimenti e desideri, sinestesie, forse un po' diversi per ciascuno. È il caso di questo *Bacco* di Michelangelo [04.08], che mostra come l'arte generi evocazioni e infinita interpretazione di miti. La figura umana non è qui solo denotativa. Non significa solo "uomo". Così come se a un adolescente dicessimo "ora sei un uomo" non intendiamo che prima fosse donna o animale, ma che ormai è, o sta per diventare, *adulto*.

I significati-base della denotazione di un segno nell'uso linguistico e semiotico sono allora sempre e inevitabilmente associati – come in un reticolo molecolare – ad altri significati-base. Per nostra fortuna, perché a esprimersi solo per denotazioni sarebbe davvero impossibile. Ogni volta che usiamo un segno, questo diventa un nodo in una rete semantica poco o molto estesa, in relazioni di somiglianza e di opposizione. "Uomo" assomiglia a "maschio" e ad "adulto", ma si oppone a "donna" e a "animale", e via di seguito.

Torniamo al *Bacco* di Michelangelo. È un corpo maschile (*denotazione*), ma rappresenta uno degli dèi della mitologia greca (*connotazione*) e induce a pensare al piacere, all'ebbrezza, all'esaltazione dei sensi e alla convivialità. E a molto altro ancora, secondo visioni

che ognuno sente risuonare in sé. Queste visioni soggettive sono *evocazioni*: ciò che la nostra mente *richiama fuori*. La connotazione, notiamo, è qui indicata da Michelangelo da alcuni elementi contestuali: l'uva come copricapo, l'elevazione del calice di vino, la posa.

Diversa è la posa, così come l'atteggiamento, di questi ragazzi al bar fotografati a Palermo da Letizia Battaglia nel 1976 [04.09]: non da bacco, ma da adulti e da duri si esibiscono, per dare l'idea di una voluta maturità. Oltre alla posa, li connotano i vestiti e l'ambiente e l'atmosfera da *La febbre del sabato sera*.

Connotazione e ideologia

A proposito di dialettica fra denotazione e connotazione della figura umana, nell'immagine [04.10] la denotazione può essere "oggettiva" come in una carta di identità, o tendenziosa-evocativa come nel caso della fotografia in Lombroso. Qui si fa esplicito riferimento al *tipo* e al carattere classificatorio del pregiudicato, attraverso una ricostruzione quasi cartesiana e dunque matematica del volto del soggetto, di cui si evidenziano le misure e le coordinate algebriche per individuarlo. Ma non si tratta di scienza, quanto di malcelata ideologia. E bastano pochi accorgimenti grafici, in questo caso. Tanto che anche l'immagine accanto, chiaramente tratta da un documento d'identità, rischia a sua volta di essere facilmente influenzata e "criminalizzata", per un ben noto effetto-riverbero, dall'accostamento all'immagine lombrosiana a sinistra.

Questo uso pseudo-denotativo dell'immagine fotografica è stato oggetto di sperimentazione e critica militante, documentata nel libro *L'arma dell'immagine*

(Mazzotta, 1977). Un solo esempio: l'immagine [04.11] mostra come sia possibile connotare un tipo qualunque come criminale: facendo uso della foto segnaletica, del chiaro-scuro, dei numeri come didascalia, o dell'inquadratura del volto frontale e laterale.

A proposito di facce, questo percorso di senso dalla denotazione alla connotazione all'evocazione, è anche una strategia di comunicazione nella moda. Molte pubblicità hanno il compito di connotare i prodotti attraverso scenari particolarmente espressivi, che a loro volta stimolano un'interpretazione evocativa [04.12].

Storia di un'automobile

Un'automobile esposta in vetrina è ostensione: denotazione di se stessa [04.13]. Dalla vetrina si possono cogliere solo i caratteri descrittivi dell'auto, il riferimento al prodotto. Non vi è un coinvolgimento diretto con l'oggetto che si sta osservando. È soltanto entrando all'interno del negozio e nell'abitacolo che si noteranno le specifiche prestazioni di certi materiali, di peculiarità nella forma e nella potenzialità del motore.

Nell'uso effettivo ed esperienziale noi attribuiamo all'oggetto poi significati che vanno oltre il dato immediato della sua definizione, connotando l'auto anche come abitacolo [04.14]. L'auto non è solo un mezzo di trasporto – sua funzione primaria –, ma un luogo di attesa e di riparo, un luogo dove leggere, conversare, o in caso di emergenza dormire. Certe auto accessoriate con tecnologie d'avanguardia possono all'occorrenza diventare uffici per manager, macchine da competizione per gli sportivi o veicoli futuribili nel caso dei prototipi. Evocando differenti stili di vita.

Anche in questo caso la comunicazione pubblicitaria ha buon gioco. Inseguito da un rinoceronte [04.15], un SUV enfatizza la libertà e la potenza del mezzo automobilistico. L'evocazione di libertà e natura contrasta una logica di costrizione e prigionia da traffico e inquinamento. Questo genere di spot televisivo invade lo schermo con auto che sfrecciano su strade tortuose, in ambienti naturali da sogno e da safari (mai nel traffico delle nostre città, ovvio).

Storia di una Vespa

Gli oggetti d'uso, quindi, a guardarli bene, possono assomigliare sempre anche a qualcosa d'altro. A partire dai nomi che il marketing affida loro. La Vespa è come una vespa. La foto [04.16] la presenta innanzitutto come mezzo di locomozione, ma la storicizza nella cronaca di un evento che connota una voga di gruppo, che da par suo evoca un mito o *status symbol*. I raduni degli affezionati della Vespa rappresentano ancora oggi l'occasione di una celebrazione. Il mito della Vespa si è poi consacrato nel cinema con *Vacanze romane* del 1951 [04.17], incarnato da Gregory Peck, e poi ripreso fra ironia, ecologia e nostalgia da Nanni Moretti in *Caro diario* del 1993.

Ma la Vespa non è solo mito. È un artefatto. E come tale può diventare chaise-longue [04.18]. Qui la Vespa non è, come l'auto, una stanzetta-abitacolo, ma una sedia a sdraio, accessoriata in modo da poter appoggiare la testa e accavallare le gambe nella sua parte anteriore. Un'interpretazione differente del mezzo, che viene qui associato a uno stile di vita libertario, trasgressivo, evasivo, vagabondo e solidale.

Storie di macchie

L'evocazione è quindi associazione di idee. È icona, si regge sulla somiglianza. È così che dei neuroni possono far venire in mente degli alberi, in questa immagine di Camillo Golgi (1844-1926) [04.19]. O meglio, può succedere che certi caratteri di per sé denotativi generino emozioni e suggestioni, ingannando la percezione. Pensare di perdersi e ritrovarsi come in un labirinto, in una “selva oscura” di neuroni, può suggerire un'esperienza immaginativa. Questa immagine di per sé avrebbe un contenuto meramente denotativo, è il prodotto di un'osservazione scientifica; ma se la nostra attenzione si indirizza *solo* sulle sue forme e i suoi colori, allora l'invito a fantasticare diventa irresistibile.

Questa forse inevitabile tendenza a fantasticare, a interpretare cioè più con l'inconscio che con la coscienza, è stata fatta oggetto di indagine scientifica e quindi di terapia da Hermann Rorschach (1884-1922) [04.20]. Le sue macchie d'inchiostro dimostrano come le evocazioni dipendono dalla soggettività di chi guarda. A un soggetto viene chiesto di dare un'interpretazione a dieci macchie d'inchiostro, sulla base di un processo di percezione psico-cognitivo che coordina l'attività emozionale, intellettuale, logica, percettiva o creativa del soggetto coinvolto, per indagarne l'inconscio. Un “test proiettivo” che richiede, come certa pittura informale, di guardare oltre l'aspetto figurativo, oltre il dato oggettivo che si esprime nella macchia. Le macchie – a partire da quelle di Leonardo – funzionano sempre da stimolo, proprio perché ambigue o scarsamente strutturate: cosicché ognuno vede ciò che vuole o riesce a vedere.

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 67-75

Hjelmslev, Louis

1943 *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Torino, Einaudi, 1968.

Barthes, Roland

1964 *Elementi di semiologia*, Torino, Einaudi, 1966.

Eco, Umberto

1984 "Dizionario versus Enciclopedia", in *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.

Bonfantini, Massimo A.

1986 "Sulla connotazione", in *La semiosi e l'abduzione*, Milano, Bompiani.

Traini, Stefano

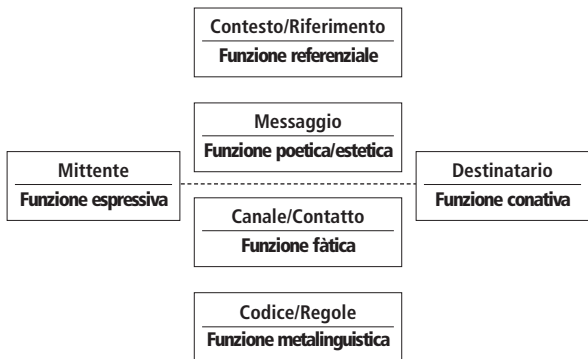
2001 *La connotazione*, Milano, Bompiani.

LEZIONE 05

Atti semiosici e funzioni della comunicazione

La comunicazione è un fatto sociale: richiede almeno due soggetti, due attori, due posizioni all'interno di un'interazione semiotica. In un noto saggio del 1963, il linguista Roman Jakobson, prendendo a modello le telecomunicazioni, fissò in uno schema i fattori e le funzioni di ogni processo di comunicazione. Lo schema – rappresentato nel grafo alla pagina seguente – descrive i fattori e il percorso di un atto comunicativo per essere recepito, ma anche le funzioni semiotiche perché esso venga compreso. Ma a guardarlo bene, il modello di Jakobson si presenta oltre che come percorso, come un campo di relazioni e può essere riletto alla luce di un'altra metafora-guida: quella del gioco. Il gioco semiotico. Questa diversa visione, fra l'altro, rende conto di un'idea più pragmatica della comunicazione, un'idea per cui comunicare non è trasmettere e decodificare dati ma agire all'interno di un gioco di relazioni dialogiche.

Il gioco semiotico è così un atto di relazione fra un io e un tu (e a volte anche fra un io e un esso, come nel caso delle interazioni con gli artefatti). Un atto di relazione sociale condivisa e sorretta da regole, di individuazione di spazi di azione, di strategie per il conseguimento di un fine, di azioni che producono senso.



Fattori e funzioni della comunicazione secondo Jakobson

«Sebbene distinguiamo sei aspetti fondamentali del linguaggio, difficilmente potremmo trovare messaggi verbali che assolvano soltanto una funzione. La diversità dei messaggi non si fonda sul monopolio dell'una o dell'altra funzione, ma sul diverso ordine gerarchico di esse. La struttura verbale di un messaggio dipende prima di tutto dalla funzione predominante. Ma, anche se l'atteggiamento [...] verso il referente, l'orientamento rispetto al *contesto* (in breve, la funzione cosiddetta *referenziale* "denotativa", "cognitiva") è la funzione prevalente di numerosi messaggi, la partecipazione accesoria delle altre funzioni a tali messaggi deve essere presa in considerazione da un linguista attento» (R. Jakobson, *Saggi di linguistica generale*, tr. it. p. 186)

Il gioco e i giocatori

Il primo giocatore è il MITTENTE, inteso sia come il soggetto che compie l'atto comunicativo sia come la fonte da cui questo proviene. Può essere anche chiamato AUTORE, nel caso di opere, o anche, con termine più generale, ENUNCIATORE.

Il secondo giocatore è il DESTINATARIO, che sta dall'altra parte del "campo", il soggetto cui è destinato o che riceve l'atto comunicativo. Possiamo chiamarlo anche LETTORE o ENUNCIATARIO.

L'oggetto in gioco è il MESSAGGIO, che mittente e destinatario si scambiano in forma di segni, enunciati, testi, atti o artefatti comunicativi. Un messaggio può esser fatto di parole, di immagini o gesti, di cose dette o di cose non dette: è messaggio tutto ciò che è usato per lasciar intendere qualcosa.

Ma per arrivare a destinazione, ogni messaggio necessita di un CANALE in cui scorrere, e quindi di un CONTATTO fisico: sia esso un mezzo meccanico (le linee telefoniche), o una materia (le onde acustiche quando parliamo), e soprattutto il nostro corpo.

Una volta arrivato, il messaggio va interpretato: attraverso il ricorso a REGOLE, ovvero CODICI che regolano sistemi di significazione, ma anche abitudini, usanze, accordi impliciti e inferenze (come le ipotesi su intenzioni più o meno esplicitate).

Per comprendere un messaggio occorre individuarne l'OGGETTO DI RIFERIMENTO: capire *di che cosa si sta parlando*, cogliere l'universo semantico cui il messaggio rinvia, aiutati sia dagli elementi interni al messaggio, sia dalla situazione e dalla circostanza nelle quali ha luogo un atto comunicativo (CONTESTO).

A ogni fattore, Jakobson associa una *funzione*. Precisando che le sei funzioni sono sempre tutte compresenti, anche se una o alcuna di esse risulterà dominante: alcune scattano in primo piano, altre si dispongono in modo complementare alle prime, altre ancora finiscono sullo sfondo.

FUNZIONE ESPRESSIVA. È propria del mittente, in quanto soggetto con un “mondo interiore” – sentimenti e umori, visioni del mondo e idee – da portare all'esterno (*ex-primere*) e far conoscere.

FUNZIONE CONATIVA. È la “pressione” svolta sul destinatario, per sollecitarne l'attenzione o l'interesse, chiamarlo in causa per esigerne una reazione o per modificarne lo stato emotivo, cognitivo o pratico.

FUNZIONE POETICA. È il modo in cui un messaggio è composto e si presenta, la sua forma estetica e le sue proprietà sensoriali, il modo di porsi al destinatario per essere meglio compreso e acquisito.

FUNZIONE FÀTICA. È la cura del contatto comunicativo come valore in sé e per sé, e anche la modalità attraverso la quale controlliamo l'efficienza del canale per mantenere viva la relazione con chi ci ascolta.

FUNZIONE METALINGUISTICA. È l'attenzione per le regole e le forme espressive di un qualsiasi linguaggio o sistema semiotico. Diventa primaria quando usiamo un linguaggio per parlare di un altro linguaggio, per spiegare una norma o riflettere sui metodi.

FUNZIONE REFERENZIALE. È la funzione cui è affidato il compito forse più evidente – ma non sempre il più importante – di un atto comunicativo: quello del *dire*, del *parlare di qualcosa*, del fornire informazioni, portare argomenti, proporre contenuti.

Picasso e Guernica

In questa fotografia [05.01] Pablo Picasso è preso come esempio di *autore*, mittente di quel messaggio che è la sua pittura. E di una pittura in particolare: la grande tela *Guernica* [05.02], dipinta nel 1937 come espressione di denuncia per il bombardamento della città basca. Un'opera d'arte è un atto semiotico e di comunicazione sedimentato in una certa permanenza e che dunque si fa testo che esprime contenuti densi e duraturi. In *Guernica* il tema è la testimonianza di un episodio della storia del Novecento: l'esplosione di una città, con le sue case e i suoi uomini, donne, animali. Le evocazioni e le interpretazioni crescono e si specificano a seconda della cultura e delle esperienze soggettive.

Guernica ha raggiunto i suoi destinatari anche al di là del pubblico dell'arte, parla ancora a chi la sventola come striscione insieme alle bandiere della pace [05.03]: è un'opera che esprime in forma poetica una volontà di pace, chiede pace, rivolge a chi la guarda un imperativo di pace: è questa la sua funzione conativa.

Eccola la città di Guernica [05.04], ferita dai bombardamenti: è questo l'oggetto di riferimento dell'opera di Picasso. Questo è l'evento nel contesto geostorico cui *Guernica* si riferisce, con gli orrori della guerra e le sue conseguenze distruttrici: morali e sociali, fisiche.

Dell'opera di Picasso vediamo qui solo riproduzioni fotografiche, ovvero indici, riflessi diretti della sua reale esistenza. Ma se entriamo in contatto con il quadro nel museo a Madrid [05.05], allora siamo in rapporto diretto con l'opera, che ci parla anche con la sua maestosa presenza: ineliminabile è la funzione fática in ogni processo comunicativo, specie se artistico.

Un'interpretazione può svolgere un lavoro analitico, di destrutturazione e di ricomposizione dei vari pezzi di significato dell'opera: lavorando sul suo piano dell'espressione, ovvero svolgendo un metadiscorso, una riflessione metalinguistica [05.06]. Allo stesso modo, la lettura di un progetto architettonico o di design, con la visione e l'analisi dei disegni, può far scaturire quelle intenzioni che hanno dato luogo al prodotto del progettista, entrando dentro l'opera per capirne il senso.

Espressività poetica ed espressività esplosiva

Ci si esprime anche con la mimica, soprattutto nel cinema muto, con molta gestualità ed espressioni facciali. I grandissimi vi riescono con differenti ma sempre intense interpretazioni, a loro modo *parlanti*, perché ben pensate e costruite, dunque poetiche. Charlie Chaplin e Buster Keaton in [05.07] sono in questo dei maestri. La compostezza da attori di altri tempi lascia trasparire un'espressività intensa e profondi sentimenti che superano le potenzialità dello stesso linguaggio verbale. Un tipo di espressività assimilabile, per necessità comunicativa, al mondo dei sordomuti.

La gioia di Maradona, campione del mondo nel 1986 [05.08], è invece un'espressione immediata e incontrollabile, non interpretata con studio "poetico". Poetici erano invece i suoi goal e i suoi palleggi, le sue finte, che esprimevano un calcio da fuoriclasse.

Quasi come le terzine della *Divina Commedia* di Dante [05.09]. La struttura e l'organizzazione compositiva, la plasticità delle visioni e la sonorità dei versi sono alcuni elementi dell'ancora attuale energia poetica del capolavoro della letteratura italiana e mondiale.

Ma tanti sono i modi dell'espressione che combinano variamente icona, indice, simbolo. Nel balletto [05.10] la forma poetica lega insieme musica, plasticità e movimenti dei corpi nell'armonia libera ma regolata delle figure di danza. La prestanza fisica dei ballerini, la perfetta esecuzione dei movimenti, il controllo costante delle posture del corpo, caratterizzano la forma espressiva e la funzione poetica.

Contatti

Non è un gesto di danza, ma un imperativo quello con cui la vigilezza leva la sua paletta per fermarci [05.11]: è la funzione conativa, la pressione indirizzata verso il destinatario (*conatus*, in latino, significa *sforzo*, *tentativo*). La funzione conativa produce effetti sul destinatario, effetti di costrizione e obbligo, o di eccitazione, di sollecitazione, di emozione, o d'altro tipo. In questo caso sono effetti di rispetto di norme comportamentali, ordinate dal codice della strada.

La funzione conativa è cioè un vero e proprio *atto* che un mittente compie sul destinatario. In [05.12] vediamo Robin Hood investito e nominato cavaliere di fronte alle sue genti. "Ti faccio cavaliere": atto semiosico *performativo* ovvero *fattivo eterodeterminante*. Come: "La proclamo dottore in Medicina"; oppure: "Ti battezzo"; ecc. Gli atti semiosici fattivi sono anche di tipo autodeterminante, autoreferenziale: "Dò le dimissioni"; "Mi sento in dovere di darti spiegazioni", ecc.

Nell'immagine [05.13] la comunicazione corre sul filo e per l'etere. La comunicazione ha sempre bisogno di un canale fisico o di un percorso o di una rete di contatti: dalla comunicazione in presenza alla comunica-

zione a distanza, dalla diretta alla differita, registrata, riprodotta e indiretta e/o mediata. Il “pronto” dall’altro capo del telefono ci fa comprendere che la comunicazione è attiva, il canale è aperto e quindi posso iniziare a parlare con il mio interlocutore.

Il contatto ha una funzione fàtica, non solo di conforto affettivo e sensuoso, ma anche, naturalmente, pratico, come nel caso del guard-rail [05.14], che serve da guida per evitare il vuoto e proteggere e accompagnare la corsa di un automobilista. Hanno la stessa funzione le segnaletiche in rilievo che avvertono con un suono il conducente della perdita di controllo dell’auto, o le segnalazioni luminose che informano della presenza di lavori in corso.

La segnaletica è infatti concepita per segnali netti e per oggetti indicali e/o per didascalie. In tutti i casi ci invitano a fare attenzione a ciò cui si riferiscono e che è presente nel nostro ambiente. Nell’immagine [05.15] i segni (specie il contrasto di colori) svolgono un’azione di richiamo, abbinando la funzione referenziale a quella conativa: “Contiene materiale radioattivo. Fare attenzione!”.

Metalinguaggio ed enciclopedia

La funzione metalinguistica è svolta da un meta-discorso, parlato o scritto, che richiama alle regole che si devono seguire nel linguaggio-oggetto, e che corregge gli errori, come farà la maestra di danza con le sue allieve-bambine, che qui fanno degli esercizi seguendo le sue istruzioni [05.16].

Metalinguistico è anche e soprattutto un lavoro di interpretazione critica. Abbiamo accennato all’analisi

e al commento in pittura a proposito di Guernica. Qui ci riferiamo ai commenti, alle note, anche di spiegazione, alla *Commedia* di Dante [05.17], a quegli strumenti che servono a studiare e meglio capire l'opera.

L'enciclopedia è una miniera di informazioni sugli oggetti fisici e ideali dell'universo mondo [05.18]. In questo caso l'*Encyclopédie* (1751-1767) è un deposito, una macchina per la funzione referenziale e metalinguistica, i riferimenti, le rappresentazioni. Ma anche una raccolta di saperi critici, dati, istruzioni.

Full Metal Totò

Ma torniamo al cinema: con una scena tratta da *Full Metal Jacket* [05.19], film del 1987 di Stanley Kubrick. Evidenti e marcati risultano qui i ruoli di mittente e destinatario, il sergente e il subalterno. E di conseguenza le funzioni espressiva e fàtica (supportate da quella estetica: si parlano a un palmo di mano, ma urlano) e la funzione conativa. Che cosa si dicono, è secondario.

Un esempio che mette bene in evidenza tutti i fattori e le funzioni della comunicazione è la scena della lettera dal film *Totò, Peppino e la malafemmena* [05.20]. In questo film i due comici cercano di ostacolare la relazione che il nipote Gianni ha con una soubrette, di cui si è perduto innamorado, per evitare che abbandoni gli studi. Le funzioni sono qui tutte contemporaneamente attive: l'espressione della volontà dei due zii, la pressione sulla soubrette destinataria, la ricerca del contatto, l'esplicitazione dell'argomento in questione, la (presunta) forma persuasiva della lettera, e soprattutto la sua disastrosa sintassi, irresistibile beffa comica di ogni formalità e riverenza.

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 43-51

Austin, John L.

1962 *Quando dire è fare*, Torino, Marietti, 1974.

Jakobson, Roman

1963 *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli, 1966.

Hall, Edward T.

1966 *La dimensione nascosta*, Milano, Bompiani, 1968.

Sbisà, Marina (a cura di)

1978 *Gli atti linguistici. Aspetti e problemi di filosofia del linguaggio*, Milano, Feltrinelli.

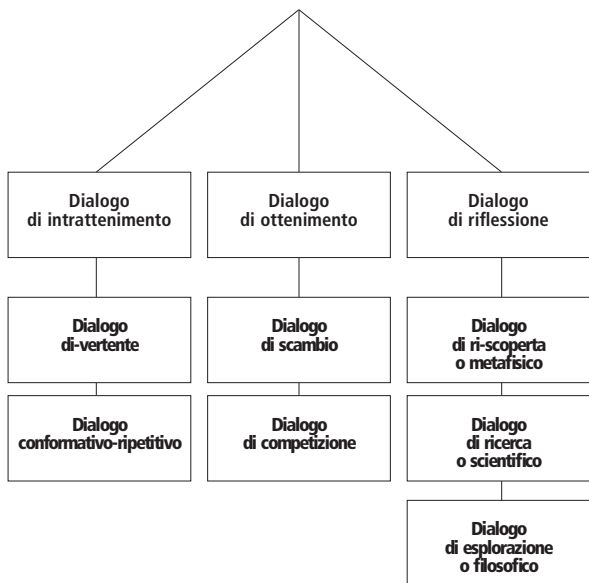
Bonfantini Massimo A. e Zingale, Salvatore

2005 "Sul contatto", in *La semiotica e le arti utili in undici dialoghi*, Bergamo, Moretti Honegger.

LEZIONE 06

I dialoghi

La gran parte della comunicazione umana avviene attraverso dialoghi: fugaci battute, lunghe conversazioni, faticose riunioni. Il dialogo è la forma di contatto sociale più presente nella vita quotidiana. Vi sono i dialoghi di intrattenimento, dialoghi in sé e per sé, privi di secondi fini e obiettivi: si parla tanto per parlare. Questi dialoghi possono essere suddivisi in: dialoghi di-vertenti, propri della conversazione amichevole e del piacere conviviale; dialoghi conformativi-ripetitivi, propri dei convenevoli rituali, per obbligo di cortesia o ricerca di compagnia. Vi sono poi i dialoghi di ottenimento, motivati e animati da un fine, praticati e messi in scena per l'ottenimento di un obiettivo già determinato nella mente dei dialoganti: si parla con qualcuno per perseguire un proprio interesse. Questi dialoghi li possiamo distinguere in: dialoghi di scambio, propri della contrattazione, economica o di altro tipo, e della richiesta; dialoghi di competizione, propri della gara verbale per conquistare i favori di un terzo (pubblico o giudice). Vi sono infine i dialoghi di riflessione, quelli attraverso i quali si cerca di raggiungere una conoscenza o di riflettere sui mezzi per raggiungerla: i due dialoganti indagano insieme, con il confronto delle idee, intorno alla soluzione di un problema.



I tre tipi di dialogo

«AUGUSTO: ... perché nel *Convito* di Platone c'è sì il problema, e l'esposizione delle diverse prospettive intorno al problema, però in un atteggiamento generale, nei dialoganti, di colloquialità e conviviale letizia ...

«MASSIMO: Nel *Convito* ovvero *Simposio* di Platone c'è un felice moltiplicarsi di prospettive, di livelli e forme di linguaggi; si alternano narrazione, mito, conversazione, argomentazione. E io, però, voglio insistere un poco sul fatto che questi dialoghi di riflessione sono caratterizzati, a differenza del primo tipo, da questa molla, da questa tensione... Insomma, qui il *discorrere* (...) è *teso ad andare oltre*; ecco, mentre nella conversazione il discorrere riposa e deve riposare in se stesso, qui il discorrere è, se non proprio *incanalato* (perché se fosse incanalato il dialogo sarebbe di secondo tipo), certamente *inclinato*, direi, dalla passione per il vero e, d'altra parte, anche per l'urgenza del problema» (A. Ponzio e M.A. Bonfantini, *Dialogo sui dialoghi*, p. 187-188; anche in *I dialoghi semiotici*, p. 40).

I luoghi del dialogo

I due contadini di Sergio Bonfantini, qui rappresentati all'interno di una stalla [06.01], si scambiano poche parole, o nessuna, in un'atmosfera di convivenza, pausa e riposo, che coinvolge nello spazio di comunicazione anche i cavalli: è questo un tipico dialogo di intrattenimento, intenso, fatico-affettivo. La dimensione colloquiale e *di-vertente* (dal latino *divertere*: volgere altrove), e quindi di estraneazione momentanea dal flusso quotidiano, è marcata dalla composizione del quadro, dallo schema pittorico articolato e armonico: la posizione degli uomini e dei cavalli (vista laterale e posteriore) individua una comunicazione circolare tra uomini e animali, rafforzando la dialogicità e l'intima comunanza.

Nei talk-show televisivi, invece, il dialogo sembrerebbe aperto solo al confronto e al passatempo, ma si fa al contempo insidioso [06.02]. Infatti, il sapersi osservati, il dover mantenere o costruirsi un ruolo, impone in questi salotti mediatici uno stile dialogico sì di intrattenimento ma di tipo *conformativo-ripetitivo*, dove dalla chiacchiera e dall'esaltazione dell'ovvio si passa spesso a punte di rissosità. In questi casi, l'apparente iniziale affabilità diventa presto dialogo competitivo e di ottenimento: per fama, tornaconto, contratti, soldi. La posta in gioco è alta per i partecipanti al talk-show, che pure si presenta come mero intrattenimento agli occhi di chi, oltre lo schermo, assiste passivamente alle discussioni.

Vi sono poi altri dialoghi fine a se stessi, come quelli in treno [06.03]. Dialoghi che non promettono altro se non il piacere della conversazione. I due sembrano co-

municare più con lo sguardo rilassato di chi, appena preso un caffè, assapora il momento della sigaretta. Poi chissà? Può diventare un dialogo di ottenimento, come in *Sconosciuti in treno* di Patricia Highsmith, thriller del 1950, film di Hitchcock dell'anno dopo: *L'altro uomo (delitto per delitto)*. Può costituire la premessa per un'amicizia o la conclusione di un semplice contratto d'affari. O altro ancora.

Ma se il treno facilita le confidenze e affianca al viaggio effettivo un altro viaggio, quello delle narrazioni dei dialoganti, la spiaggia [06.04] è tipicamente il luogo in cui si manifestano i giochi tra genitori e figli, gli scherzi tra amici, una relativa intimità di coppia o di corteggiamenti ben più compromettenti.

Per attaccare discorso la reception di un albergo [06.05] è un luogo classico. Ma è anche un luogo di scambio dove ottenere informazioni necessarie, e non solo sui prezzi e sulla qualità dell'hotel. Il personale della reception o di servizio nella hall ha in genere il controllo dei movimenti e delle abitudini degli ospiti, e per questo è terreno fertile per ottenere dritte e verificare – ad esempio – gli alibi dei sospettati in un'indagine poliziesca, secondo i modi del dialogo di scambio e ottenimento.

Treno, spiaggia, reception, ascensori e altri luoghi facilitano allora questo *atto di comunicazione* informale che è il dialogo in sé e per sé, la conversazione occasionale, lo scambio di informazioni e di divagazioni.

Oltre a questi, vi sono molti altri luoghi deputati per i dialoghi, anche di altro tipo. Luogo di dialoghi di intrattenimento e di ottenimento, ma anche di riflessione, è ad esempio il caffè, qui il noto Cafe Hawelka a

Vienna [06.06]: locale di appuntamenti, di incontri fugaci programmati e non, di lettura e meditazione, di pause dal lavoro, ma anche di riunioni d'affari o finalizzate a ottenere qualcosa, sia esso il consenso di una persona o un accordo commerciale.

Il gioco del dialogo

Che sia di intrattenimento o di ottenimento o di riflessione il dialogo ha qualcosa a che vedere con il gioco. Ogni dialogo è ad esempio un po' come il domino, dove ogni giocatore-dialogante aggiunge la sua tessera, in un avvicinarsi di ruoli e battute dal disegno tendenzialmente infinito. Come il domino e molti altri giochi, il dialogo è un testo che si costruisce su se stesso, dove il senso è dato anche dall'occasionalità del momento, dalla situazione e dalla circostanza.

Vi sono giochi che ricalcano esplicitamente la struttura del dialogo. Il gioco può infatti essere il pretesto per stare insieme e divertirsi, come al tamburello [06.07], al volano, in certe partite a bocce famigliari, o a carte senza soldi né tornei. Il gioco in sé e per sé. Dove governa il piacere di giocare tra amici in un dialogo informale, e dove la battuta, e non il punto da ottenere, regna sovrana.

Ma non è sempre così. Il gioco – come il dialogo – è anche competizione, come in questo esempio del ping-pong [06.08], così simile ma anche così diverso dal tamburello. Nel ping-pong, infatti, è compresente una logica di competizione e di divertimento insieme, sia fra i giocatori sia fra gli spettatori tifosi. Ma non si gioca solo per giocare, si gioca per vincere. L'obiettivo è la partita, il torneo, le olimpiadi.

Nell'Arena di Milano [06.09] lo sport, e in particolare l'atletica, può avere carattere di spettacolo e di intrattenimento fra attori e spettatori. La competizione fra gli atleti è qui meno spiccata che negli sport di squadra e scatena meno tifo e litigiosità nelle discussioni fra gli appassionati, come accade per il calcio, rapito ormai da altri interessi.

Dialettiche del dialogo

Anche un duello [06.10] è una competizione. Non è un gioco, certo, ma è a suo modo “dialogico”, un dialogo di ottenimento. A volte è una lotta mortale per la vita: mors tua, vita mea. In un duello, infatti, i due si fronteggiano ad armi pari, come in una competizione sportiva, chi con la spada come ne *I tre moschettieri*, chi con la pistola come nei western: ma un duello è la fine programmata del dialogo, la fine di uno dei due, che chiuderà la contesa.

Fortunatamente non sempre il dialogo di ottenimento impone soluzioni così drastiche. Al contrario. Il dialogo di ottenimento può essere anche un corteggiamento, come nel disegno [06.11] che illustra un passo dal *Don Chisciotte*, anche se il corteggiamento si presenta in prima istanza come dialogo divertente e divagante: anche più tipi di dialogo possono essere presenti in un solo atto comunicativo.

L'ottenimento porta facilmente alle schermaglie: oltre la schermaglia amorosa, ci sono quelle per lo scambio merci nei mercati, tra venditori e acquirenti, o fra industriali e sindacati e fra uomini d'affari.

Poi vi sono le schermaglie che degenerano in litigio: sia che si voglia vincere, dominare, ottenere la vittoria

sul coniuge; sia che si voglia conquistare il consenso di un terzo: un arbitro, un cliente, un pubblico. La foto [06.12] mostra una brutta discussione in famiglia: la competizione fra genitori di fronte alla figlia. La sfida tra i due sembra agguerrita ed evidente nell'espressività dei volti posti in primo piano, mentre la figlia sullo sfondo assiste impotente alla scena. Ma è anche l'implicito arbitro della spiacevole discussione: ogni dialogo di competizione, in fondo, è anche dialogo rispetto a un *terzo* che giudicherà. Chi avrà ragione?

Un colloquio di lavoro è dialogo di scambio e, soprattutto, di ottenimento. Nelle vignette [06.13], a sinistra una candidata aggiunge nella sua battuta referenze e requisiti alla domanda di lavoro; a destra, altrettanto parodistica, ecco la battuta introduttiva del direttore del personale a un colloquio d'assunzione, presumibilmente l'ultimo e decisivo – intimidatorio.

Dal dialogo in presenza al dialogo a distanza il passo è breve, con le potenzialità dei nuovi media. Il ricorso alla videoconferenza [06.14], in un pianeta sempre più piccolo e sempre più veloce, è rimedio inevitabile. È il potere dei media e della mediazione. Potere che ci pone di fronte a un interessante paradosso: più aumentano i mezzi per comunicare, più aumenta la distanza fisica e l'isolamento; tutto è sempre più "a portata di mano", ma le mani da stringere sono sempre meno.

Dialogo, riflessione, scienza

Differente dal dialogo di ottenimento, il dialogo di riflessione non ha finalità così pratiche e immediate. È diviso nei tre sottotipi: 3.1. il dialogo di riscoperta o rivelazione, in cui si tengono fermi i fini e discute sui

mezzi di divulgazione, per diffondere ad esempio certe “verità” delle religioni; 3.2. il dialogo di ricerca, tipico dell’approccio scientifico, in cui si discute invece sul fine da perseguire, secondo un approccio più risolutivo del problema trattato; mentre il terzo sottotipo 3.3., il dialogo di esplorazione e di problematizzazione, mira alla chiarificazione di una tematica ed è tipico del discorrere filosofico.

È questo il caso di Socrate nel *Fedone* di Platone, quando parla dell’immortalità dell’anima subito prima di bere la cicuta [06.15]. Dialogo di terzo tipo in situazione drammatica. C’è anche, da parte di Socrate, una finalità pratica: consolare i discepoli, che si coprono il volto per non assistere alla scena.

Il frontespizio del *Dialogo sopra i due massimi sistemi del mondo* del 1632 [06.16] ricorda il genio di Galileo Galilei quale scienziato, uomo di cultura e scopritore: perché la scienza è dialogo con la natura e fra le teorie, dialogo come interrogazione del mondo fisico e ascolto-interpretazione delle sue mute risposte.

Dialogo, entretien, teatro

È possibile, anche fra umani, dialogare senza ricorrere alle parole? La jam session ne è un ottimo esempio [06.17]. Il dialogo in musica è *entretien* fra i partecipanti attivi o gruppo di amici, o *teatrentretien*, cui partecipa anche il pubblico presente in sala. È dialogo di esplorazione e di-vertente insieme, evasione e ricerca, artistica e filosofica. Come ben sapevano Platone e Diderot. La musica jazz, in particolare, si è spesso arricchita di sperimentazioni in “diretta”, improvvisazione, arrangiamenti nati per caso dalla curiosità e dal de-

siderio di ideare nuove melodie di gruppo, e condivise dal gruppo.

Canti e musiche, pitture, sculture, architetture dialogano con noi, ci intrattengono ma ci fanno anche riflettere su temi e problemi: esistenziali e sociali. Ciò accade in diversi generi il teatro, ma in particolare quello greco [06.18], che non era certo “digestivo” e di puro intrattenimento evasivo. Era riflessione e critica: nella tragedia dei miti costitutivi, e nella commedia dei costumi della polis. Il teatro diventa così luogo di discussione del presente, dopo l’invenzione dei dialoghi da parte di Platone e della commedia di Aristofane.

La riflessione aperta al dialogo interiore è quella espressa nel *San Girolamo* di Antonello da Messina [06.19]. A tu per tu con i suoi libri e i grandi del passato, un po’ come poi Machiavelli. Un libro può stimolarci alla riflessione, all’esplorazione di mondi, a farci ragionare. Riflessione che scaturisce non solo da dialoghi a voce, come per Galileo o a teatro, ma discutendo con i testi o con artefatti, in un luogo intimo e raccolto come il suo studiolo. Un luogo che diventa palcoscenico se lo vediamo inserito all’interno di un contesto medievale che lo ospita, come questo.

E concludiamo con un dialogo di terzo tipo in cui gli scopi sono indiscutibili ma non i mezzi per raggiungerli: è quello della scena del film *I soliti ignoti* di Mario Monicelli, con Totò, Vittorio Gassman, Claudia Cardinale, Marcello Mastroianni, Renato Salvadori e altri [06.20]. La sgangherata banda discute e ragiona (comicamente) sulle strategie da usare per organizzare la rapina. E lo fa con la (comica) serietà di chi dovesse spiegare agli africani la verginità della Madonna.

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 55-63

Platone

Simposio, in *Opere complete*, vol. III, Roma-Bari, Laterza, 1971.

Bonfantini, Massimo A. e Ponzio, Augusto

1986 *Dialogo sui dialoghi*, Ravenna, Longo.

1996 *I tre dialoghi della menzogna e della verità*, Napoli, Esi.

Ponzio, Augusto

1991 *Narrazione e dialogo*, in M.A. Bonfantini e A. Martone (a cura di), *Specchi del senso. Le semiotiche speciali*, Napoli, Esi.

Zingale, Salvatore

2005 "Dialoghi e dialogicità", in *La semiotica e le arti utili in undici dialoghi*, Bergamo, Moretti Honegger.

Bonfantini Massimo A.; Petrilli, Susan; Ponzio, Augusto

2006 *I dialoghi semiotici*, Napoli, Esi.

LEZIONE 07

Le storie e gli attanti

Dal mito al romanzo al film, il mondo della cultura raccoglie e proietta storie. Pieni di racconti sono le rappresentazioni pittoriche e musicali, e forme di narrazione si trovano persino nel discorso filosofico o nelle dimostrazioni scientifiche.

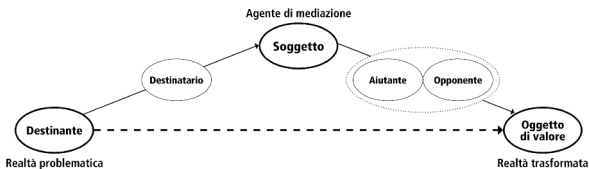
Anche il mondo fattuale delle nostre quotidiane esperienze è fatto di narrazioni e orientato secondo un senso narrativo: ogni biografia è una storia, così come la più abitudinaria delle azioni quotidiane.

La teoria degli attanti di Algirdas Greimas consente di raccontare o analizzare tutte le storie attraverso l'individuazione di alcune funzioni fondamentali e strutturali: gli attanti, le funzioni di un'azione.

Per Greimas lo schema degli attanti prevede sei termini: il destinatario che affida un compito a un destinatario; il quale, accettando l'incarico, si fa soggetto alla ricerca di un oggetto (o scopo dell'azione); e che nel percorso della sua impresa incontra sia un aiutante che ne facilita la riuscita sia un opponente che invece la contrasta.

Senza un soggetto e uno scopo da raggiungere (un "oggetto di valore") non ci sarebbe storia.

Quando destinatario e soggetto di fatto coincidono, lo schema originario diventa a cinque termini; e quando il soggetto si autodestina ("Voglio superare l'esame") i termini diventano quattro.



Le storie e gli attanti

Il primo schema rappresenta l'*eterodestinazione*: un Destinatore affida un compito a un Destinatario, il quale si rende Soggetto dell'azione successiva: l'ottenimento dell'Oggetto. Il secondo schema rappresenta l'*autodestinazione*: Destinatore, Destinatario e Soggetto coincidono.

Il terzo schema rappresenta la narrazione come processo di trasformazione: da una realtà problematica a una realtà trasformata.

«Quando si parla di oggetti di mancanza o di desiderio, quali ad esempio il nutrimento o l'oro, nell'ambito dei racconti folklorici, si tende a confondere le nozioni di *oggetto* e di *valore* [...] Anche nella nostra società di oggi, quando qualcuno vuole comperare un'automobile, forse non vuole tanto un oggetto quanto un mezzo di spostamento rapido, un sostituto moderno del tappeto magico delle fiabe. Oppure quello che acquista è un po' di prestigio sociale o un senso intimo di potenza. L'oggetto automobile non è altro allora che un pretesto, un luogo di investimento di valori, un "altrove" che media il rapporto del soggetto con se stesso» (A.J. Greimas, *Del senso 2*, tr. it. p. 19).

Cappuccetto rosso e Coppi-Bartali

Nella favola di *Cappuccetto rosso* [07.01], la bambina è destinataria dei compiti della mamma (sua *destinante*), vale a dire raggiungere la nonna e portarle un cestino di ciliegie. Cappuccetto rosso è quindi *soggetto* che intraprende il cammino in vista dell'*oggetto* (il compito stesso). Ma incontra il lupo che si è mangiato la nonna, che le è nemico (*opponente*). Ecco allora la necessità di un *aiutante*: il cacciatore.

La figura dell'aiutante non sta certo solo nel mondo delle fiabe. La vita sociale ci vede tutti coinvolti in una "storia" continua seppure anonima, la storia dove siamo, per scelta o necessità, destinatori o destinatari, aiutanti o oppositori. Oltre che soggetti in cerca di un oggetto, di uno scopo, di un senso. Poi vi sono gesti pubblici che mettono in risalto questa trama di relazioni, e contribuiscono a *scrivere* la nostra storia collettiva. Fissato in una storica immagine, il mitico scambio della borraccia tra Coppi e Bartali al Tour de France è un gesto di nitida esemplarità [07.02]. Anche se – o appunto *perché* – di contesa interpretazione. I due grandi rivali si aiutano, secondo un'idea di sport segnata ancora da lealtà e dignità morale inoppugnabili. Ma chi passa la borraccia e chi la riceve?

Angeli e demoni

Ogni aiutante è un angelo, e gli angeli sono messaggeri: portatori di comunicazione. Così dovette sembrare a Caravaggio quando dipinse *San Matteo e l'angelo* [07.03]. Qui san Matteo è colto in un momento di difficoltà. Non riesce a scrivere – o forse non sa farlo – e l'angelo accorre in suo aiuto, istruendolo.

Ancora Caravaggio e ancora un angelo. La vicenda del *Sacrificio di Isacco* [07.04] ci dice che Dio è il *destinatore* che intende verificare la fedeltà alla sua volontà di Abramo (*destinatario*); perciò ordina ad Abramo di farsi *soggetto* della storia che avrebbe come fine od *oggetto* o scioglimento, il sacrificio del figlio Isacco; ma ecco l'intervento dell'angelo *aiutante*, per mezzo del quale, all'ultimo istante, Dio ferma l'azione.

Nel mito di Adamo ed Eva, qui raffigurato in uno scorcio della Cappella Sistina di Michelangelo [07.05], il *destinatore* è invece il demonio-serpente tentatore, che induce Eva, sua *destinataria*, a cogliere la mela dall'albero del bene e del male e a offrirla ad Adamo, perché entrambi (*soggetti*) la mangino (*oggetto*).

Demonio e tentazione sono una costante. Ecco *Le tentazioni sul monte* di Duccio di Boninsegni [07.06]. Il quadro raffigura Gesù mentre caccia il diavolo, sulle stesse parole del Vangelo. Gesù, soggetto della vicenda, era stato condotto nel deserto dallo Spirito Santo, suo destinatore, per essere messo alla prova dal diavolo, opponente per antonomasia e per etimologia (dal greco *diaballo*, mettersi di traverso).

Concludiamo il nostro giro biblico con una storia dove è ancora all'opera un diabolico piano. Salomè sapeva che nel danzare davanti a Erode avrebbe fatto perdere la testa a qualcuno [07.07]. E in effetti, Giovanni il Battista la testa la perderà davvero. Erode lo aveva rinchiuso in prigione a causa di Erodiade, moglie di suo fratello Filippo. Proprio Erodiade sembra essere il destinatore della vicenda, ordinando alla figlia Salomè – sua destinataria – di ballare per chiedere in cambio la testa di Giovanni, obiettivo della storia. Gli aiuti sono

tanto la bellezza e la sensualità ammaliante di Salomè nell'eseguire la danza dei sette veli, quanto la debolezza di Erode che si bea di possederla solo con lo sguardo: entrando così, ingannato, nel gioco di Erodiade.

Anelli e capponi

Aiutanti e oppositori, abbiamo visto – sia che si tratti di angeli o demoni, di destrezza o debolezza – svolgono sempre un ruolo di *mediazione*. Come i segni, del resto. Ma la mediazione è nulla se non si punta alla meta: all'oggetto da conquistare.

La saga di John Tolkien *Il Signore degli anelli* (1954-55) [07.08], è tutta costruita, fin dal titolo, sugli attanti della storia. Il giovane Hobbit, uno degli abitanti della Terra di Mezzo, ha per impresa, o *oggetto* della storia, di gettare nel fuoco della montagna l'anello malefico del Signore delle tenebre.

Nei *Promessi sposi* di Alessandro Manzoni l'oggetto di partenza è quello della diabolica figura dell'opponente: Don Rodrigo, deciso a impedire il matrimonio fra Renzo e Lucia, i soggetti della storia. Il signorotto spedisce i suoi bravi destinandoli a minacciare Don Abbondio [07.09]. Lo scopo di questa missione è portare al povero curato il messaggio da cui deriveranno tutte le altre vicende del romanzo: "Questo matrimonio non s'ha da fare!".

Ma per cercare di farlo, questo matrimonio, Renzo si rivolge all'avvocato Azeccagarbugli e gli porta in dono i proverbiali capponi [07.10], per aiutarsi così a ottenere la buona riuscita di quel colloquio. Ma appena l'avvocato sente il nome del signorotto coinvolto nella vicenda, Don Rodrigo, si tira subito indietro.

La morte e il labirinto

Opponente di fondo nel film *Il settimo sigillo* di Ingmar Bergman, del 1956, è la morte [07.11], che ostacola il ritorno in patria del cavaliere Antonius Block. Ma qui il cavaliere, *soggetto* della storia, sfida la morte a scacchi, confidando nell'aiuto della propria abilità di giocatore. Però la morte, pare, sarà brava anche a barare al gioco, aiutandosi con umane furberie.

Nell'immagine seguente [07.12] il fotogramma di un'altra storia, dove incombe una morte ben più drammatica: quella prospettata a migliaia di ebrei, scampati però alle camere a gas grazie all'impresa di Oskar Schindler, aiutato dal contabile ebreo Itzhak Stern. Nel film di Steven Spielberg del 1993, *Schindler's List*, il soggetto protagonista è autodestinatore del suo oggetto: salvare la vita agli ebrei. Industriale tedesco, benché iscritto al partito nazista, Schindler compila una lista di suoi operai ebrei per indicarli come necessari alla sua attività e salvarli così dai campi di sterminio.

La struttura degli attanti ci fa anche meglio capire che molte storie, o tutte le storie, trovano la loro radice più remota nei miti. In quelli biblici, come abbiamo visto, ma anche in quelli propri della cultura greca. La quale spesso usa il mito, il *racconto*, come momento di esemplificazione o fondazione di idee e pratiche.

Ne è ottimo esempio il mito del labirinto, dove il diabolico Minotauro, mostro mezzo uomo mezzo toro che si nutriva di carne umana, era stato rinchiuso e nascosto dal re di Creta Minosse, perché non fosse visto da alcuno. Costruttore del labirinto, suo malgrado, fu Dedalo, diventando così il capostipite di tutti gli ingegneri, gli architetti e i designer.

La vicenda su cui il mito si sofferma è quella di Teseo, che uccide il Minotauro [07.13]. È questa la prima impresa, o scopo e oggetto. La seconda impresa consiste nell'uscire da quell'intricato luogo. Il soggetto Teseo vi riesce, ma non da solo: con l'aiuto di Arianna e del suo filo. Spada e filo sono quindi gli aiutanti di questa storia e il Minotauro l'opponente: il nemico.

Ma Dedalo non doveva rivelare al mondo la sua invenzione, e viene rinchiuso nel labirinto di Cnosso insieme al figlio Icaro. Lo aiutano ancora una volta l'ingegno e la tecnica. In [07.14] Chagall ritrae Icaro mentre tenta di fuggire dal labirinto con l'aiuto delle ali costruite dal padre, che erano fatte di penne tenute insieme dalla cera. Icaro si avvicinò troppo al sole, sicché la cera si sciolse e cadde in mare a Samo, annegando. In questo caso, Icaro è il destinatario/soggetto della storia che ha Dedalo come suo destinatore, il quale ha costruito le ali – aiutanti – per fuggire dal labirinto, oggetto o meta della storia. Sole e forza di gravità gli sono stati, come è noto, di opposizione.

Un aiuto per volare

L'ingegno mitologico di Dedalo ha continuato ad alimentare la fantasia di altre ingegnose menti, fra cui quella di Leonardo, anche se le conoscenze tecniche e scientifiche del tempo non furono d'aiuto all'artista e scienziato da Vinci. Occorrerà attendere quasi quattrocento anni, la rivoluzione scientifica del Seicento e la rivoluzione industriale dell'Ottocento, perché il volo umano attraverso macchine diventasse possibile. L'evento che consacra questo approdo è quello dei fratelli Wright, destinatori e destinatari di un'impresa me-

morabile: il volo come sfida, meta, obiettivo da raggiungere [07.15]. Una sfida con se stessi che ha portato ad approfondire lo studio e la sperimentazione delle tecniche e dei mezzi per il volo: un apporto sostanziale per la sperimentazione aeronautica di fine Ottocento e inizio Novecento.

Ma un aiutante può *cozzare* contro un opponente. È il caso dell'esplosione su New York del dirigibile Hindenburg del 1936 [07.16], che segnò l'inizio della fine di tutte le sperimentazioni che portarono alla trasvolata atlantica del 1924 o alla circumnavigazione del globo del 1929.

Gli attanti nel design

Questi ultimi due esempi ci dicono che se le storie propriamente dette sono scritte sui libri, o fissate in pellicole e dischi, la nostra vita quotidiana è costantemente segnata da azioni che comportano la risoluzione di un problema, l'adempimento di un compito, l'ottenimento di uno scopo.

Anche entrare in una stanza, è un compito. E a suo modo, entrare in una stanza, è anche una microstoria. È un'azione nella quale si rispecchiano tutte le figure attanziali. Se la porta è l'opponente, l'aiutante sarà la maniglia, in particolare quelle maniglie studiate per facilitarne il gesto anche per chi ha disabilità [07.17].

Qui la semiotica incontra il design, e in particolare il design *user centered*, l'ergonomia. Ma tutto il design, stando a quanto proposto nel 1993 da Gui Bonsiepe nel suo "schema ontologico", ha per finalità l'azione che coinvolge quattro elementi fondamentali: l'utente, il compito, l'utensile e l'interfaccia. Insomma, gli attanti.

Infatti, l'*oggetto magico*, l'aiutante delle fiabe – sull'esempio della bacchetta magica che trasforma la zucca in una carrozza nella fiaba di Cenerentola – a volte si incarna negli utensili e nelle macchine. E così l'angelo diventa elicottero, oggetto tecnico e aiutante dei salvataggi in situazioni di emergenza [07.18]. Aiutanti dell'aiutante sono poi la strumentazione a bordo del veicolo, e gli addetti al soccorso, pronti a intervenire per assistere il malato. Opponente è invece la variabile tempo, sia intesa cronologicamente, come tempo che passa, sia meteorologicamente, che potrebbe impedire la buona riuscita del trasbordo.

Fare ricerca e sperimentazione è una prerogativa di una società che si ritiene civile. Ciò significa trovare soluzioni migliorative anche verso la cosiddetta *utenza debole*, abbattendo e combattendo le barriere architettoniche. In [07.19] vediamo la soluzione di un problema di attraversamento e di superamento di un ostacolo che prima impediva, mentre ora agevola, il passaggio di persone in carrozzella. Da gradino a scivolo. Da opponente ad aiutante.

Omaggio ad Einstein

Fare ricerca e sperimentazione richiede non solo sapienza ma anche determinazione: autodestinazione. Albert Einstein [07.20] è un buon esempio. Insegue le scoperte scientifiche per un suo proprio fine, ancor prima di renderle pubbliche. Lo stesso accade a chi compie ricerche finalizzate a migliorare il mondo in cui viviamo. O a chi ricerca un proprio equilibrio psico-fisico nella scelta di un *abito* nel quale si riconosce e identifica. Perché vivere è scrivere la propria storia.

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 151-160

Tesnière, Louis

1959 *Elements de syntaxe structurale*, Paris, Klincksiek.

Greimas, Algirdas Julien

1970 *Del senso*, Milano, Bompiani, 1974.

1983 *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani, 1985.

Eco, Umberto

1979 *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.

Marsciani, Francesco e Zinna, Alessandro

1991 *Elementi di semiotica generativa*, Bologna, Esculapio.

Pozzato, Maria Pia

2001 *Semiotica del testo. Metodologie, autori, esempi*, Roma, Carocci.

LEZIONE 08

Le inferenze

Un'inferenza è un ragionamento logico, è il modo in cui procede la conoscenza. Nel fare un'inferenza la nostra mente compie un percorso: parte da un oggetto noto, transita per un passaggio intermedio, arriva a conoscere un oggetto prima ignoto. A seconda della natura dell'oggetto di partenza, e soprattutto di quello di arrivo, abbiamo tre tipi di inferenza: l'induzione, la deduzione, l'abduzione.

Le inferenze sono studiate in ambito logico ed epistemologico (perché la conoscenza scientifica non può non essere inferenziale) e nell'ambito delle psicologie cognitive (perché anche il comportamento umano segue movimenti inferenziali).

L'importanza semiotica delle inferenze sta nel fatto che esse costituiscono la via maestra attraverso cui un'interpretazione prende forma. Questa via prevede direzioni e approdi fra loro differenti.

Nell'induzione si va verso qualcosa (in-duzione).

Nella deduzione si proviene da qualcosa (de-duzione).

L'abduzione si ha quando il pensiero compie un movimento laterale, spesso azzardato (ab-duzione), oppure anche quando si procede a ritroso (e in tal caso è anche chiamata retroduzione).

La conclusione logicamente prodotta – l'approdo – di una induzione è una sintesi, quella di una deduzione una tesi, quella di un'abduzione una ipotesi.

INDUZIONE

$$\begin{array}{ccc} & A & \\ & \hline A & \longrightarrow & C \end{array}$$

DEDUZIONE

$$\begin{array}{ccc} A & \longrightarrow & C \\ A & & \\ \hline & & C \end{array}$$

ABDUZIONE

$$\begin{array}{ccc} & & C \\ & & \hline A & \longrightarrow & C \\ A & & \end{array}$$

Le inferenze**A = ANTECEDENTE (ovvero CAUSA o CASO).****C = CONSEGUENTE (ovvero EFFETTO o RISULTATO).****→ = IMPLICAZIONE (ovvero REGOLA)**

«L'oggetto del ragionamento è trovare, partendo dalla considerazione di ciò che già conosciamo, qualcosa che non conosciamo» (Ch.S. Peirce, *Collected Papers*, 5.365).

La geometria e la deduzione

Il principio del pensiero logico sta nella consapevolezza di un'associazione regolare, di una legge o regola che lega insieme due forme di idee, due giudizi, due proposizioni, di modo che $A \rightarrow C$ (che si legge così: l'*antecedente* A implica, causa o comporta il *conseguente* C). Da questa conclusione, ottenuta per induzione, noi inferiamo deduttivamente quando cerchiamo o affermiamo l'antecedente, e abduttivamente quando cerchiamo o affermiamo il conseguente.

L'inferenza che procede a partire da una legge o regola, come nella geometria euclidea qui rappresentata in un particolare della *Scuola di Atene* di Raffaello [08.01], è quindi la deduzione. Per deduzione sono ricavate le coniche (ellisse, parabola e iperbole), i cui fondamenti furono elaborati dal matematico greco Apollonio Pergeo (262 ca.-180 a.C.) [08.02].

Anche la segnaletica stradale, regolamentata dal codice della strada, dipende da un ragionamento deduttivo [08.03]. Le regole del traffico non lasciano infatti spazio a fraintendimenti, forniscono un dato certo e prescrittivo da seguire. Dicono: *se* sei in bicicletta, *allora* immettiti qui. Implicitamente, vale anche un'altra deduzione di proibizione: *se* sei in auto, *allora* lascia libero questo passaggio.

La "scienza normale", quella ad esempio messa in pratica negli ospedali [08.04], funziona come una tecnica di riconoscimento deduttivo, perché stabilisce delle regole di questo genere: pressione oltre 140 $\rightarrow$ alta; *ma* (in questo caso) la pressione è oltre 140, *dunque* è alta. E via di seguito per ogni stato del nostro corpo e per ogni tipo di malattia possibile.

In giro per Helsinki

Mettiamo però di trovarci in una città poco conosciuta, ad esempio Helsinki [08.05]. Se non abbiamo una cartina e dobbiamo andare dal centro storico al porto, procederemo un po' per induzioni (sperimentiamo e proviamo), un po' per abduzioni (ipotizziamo e azzardiamo), sulla base delle poche conoscenze acquisite o sentite da altri informatori. Un po' come i sistemisti quando applicano il calcolo delle probabilità nelle loro scommesse. Se invece abbiamo la mappa, e se questa è ben fatta e affidabile, la nostra passeggiata sarà guidata da più ragionati e meno rischiosi calcoli deduttivi.

Saper leggere una cartina è infatti un'operazione di calcolo, nonché di decodificazione dei vari segni iconici, indicali e simbolici. Calcoli analoghi a quelli della geometria e dell'aritmetica. Quando il calcolo è ben condotto, se cioè si conoscono le regole di svolgimento, la conclusione, così come ogni conclusione di una deduzione, è un risultato certo. Matematico, come si dice.

A proposito, l'immagine [08.06] raffigura la Pascalina di Blaise Pascal del 1642, una delle prime macchine calcolatrici per operazioni deduttive. Il complicato funzionamento e la lentezza delle operazioni non ne ha favorito una larga diffusione. Ma è questo l'avvio dell'era del calcolo automatizzato, quindi degli automi e del computer.

Anche il corpo umano e le sue misure sono state e sono oggetto di calcolo da parte di una scienza chiamata antropometria, che per molti aspetti aiuta anche l'ergonomia. Abbiamo messo a confronto due imma-

gini, unite in [08.07], distanti fra loro di un secolo, che testimoniano della necessità di una conoscenza anche quantitativa del corpo umano, per acquisire conoscenze da cui dedurre indicazioni e parametri di progettazione. Anche se, a dire il vero, la diversità umana, fisica e ancor più psicologica, difficilmente si lascia rappresentare dal puro dato quantitativo. Eppure, a dirla tutta, senza questi calcoli e tentativi, senza cioè un controllo, anche sperimentale e di verifica, della progettazione, l'ideazione e la produzione di oggetti e strumenti d'uso rischierebbe di rivoltarsi contro ogni diversità umana. Come insegna il Design for All.

Petrus Petrosus

Ma come stanno insieme le tre forme di ragionamento, le tre inferenze, deduzione, induzione e abduzione? quale ruolo svolgono nella nostra attività interpretativa, dalla più quotidiana alla più inventiva?

Per rispondere, iniziamo a immaginare un essere antichissimo, un nostro antenato, un uomo del paleolitico che chiamiamo Petrus Petrosus e che vogliamo pensare fermo lì, a riflettere e ragionare, davanti alla sua caverna mentre fuori piove [08.08].

“Ecco, piove – osserva – e il terreno si bagna”. Petrus Petrosus riconosce così, in questa elementare *osservazione*, la forma del porre una connessione come la forma universale di ogni legge; e separa logicamente i due fenomeni percettivamente uniti, la pioggia e il terreno bagnato, sua conseguenza. Distingue cioè fra le premesse, o elementi singoli costituenti (*prima piove; poi il terreno si bagna*), e la sintesi conclusiva dell'induzione che pone la legge (*quando piove il terreno si bagna*).

Il terreno bagnato è l'effetto della pioggia. E la pioggia è causa (probabile) delle pozzanghere che troviamo sulle strade di campagna [08.09]. Allo stesso modo possiamo dire che l'alba comporta (*porta con sé*) l'aurora, e che dopo la bassa marea si presenta l'alta marea in una sua ciclicità naturale. L'induzione è la connessione tra una causa e il suo effetto.

Ma un effetto può essere il risultato di più azioni: di più cause naturali (pioggia o sorgente o acqua spruzzata da proboscidi); o di diverse cause artificiali (il cibo si può cuocere sul fuoco o nel forno a microonde); o del cieco fato o di moventi animali o umani (come nei delitti veri delle cronache e in quelli finti dei gialli). Non è detto che un effetto sia sempre riconducibile a una sola e medesima causa. Nell'induzione la connessione tra una causa e un effetto è retta dalla *probabilità*.

Anche nel caso del fuoco e del fumo [08.10], abbiamo le due premesse dell'induzione. Il *prima* e il *dopo*. Prima: l'incendio e il fuoco. Dopo: il fumo, che si leva dal bosco bruciato. L'osservatore pone il rapporto tra fuoco e fumo: se *fuoco*, allora *fumo*. Il fuoco comporta – *porta con sé*, al seguito, regolarmente secondo leggi di natura – il fumo.

Oltre che osservazione, l'induzione può essere sperimentazione e verifica, o sintesi combinatoria, quando serve a mettere in rapporto i dati osservati e in tal modo a precisare ipotesi scientifiche.

Esperienza ed esperimento

Il piano inclinato [08.11] è un caso di sperimentazione in laboratorio, dove un determinato evento naturale (caduta e accelerazione di un grave) viene artificial-

mente ricostruito: per sperimentare, cioè per osservare in condizioni ideali e controllabili, e per verificare una ipotesi. Sulla base di quest'esempio, io posso rapportare il dato *inclinazione* al dato *tempo di scivolamento*. Con inclinazione X_1 , misuro il tempo di scivolamento Y_1 ; con inclinazione X_2 , misuro il tempo Y_2 , ecc. Per poi analizzare deduttivamente quanto succede, per dare una spiegazione sul come, quando e perché ciò accade.

L'esperimento verifica l'identità fra la previsione e il risultato della visione. Come nel caso di Isaac Newton, che nel 1669 riesce a scomporre la luce attraverso il prisma, portando alla visione i colori dello spettro [08.12].

Ma prima del prisma (esperimento) c'è l'arcobaleno (esperienza), fenomeno di magia luminosa che ci rende ogni volta stupiti come bambini [08.13]. La visione di un arcobaleno porta infatti dapprima a un interrogativo sulla sua nascosta causa, a formulare un'ipotesi su un precedente momento di pioggia o sulla presenza di una cascata. E poi, per spirito di conoscenza, a una ricerca induttiva che permetta di associare costantemente la causa antecedente alla sua magica conseguenza.

Non sperimenta ma *prova* un direttore d'orchestra [08.14]. Le prove sono il momento della messa a punto induttiva di qualsiasi evento: musicale, teatrale, sportivo. Ad esempio, durante le prove di una competizione automobilistica, il team dei meccanici di una squadra corregge i difetti della macchina prima della gara. O come in questo caso, il direttore può ascoltare con attenzione i suoni prima distintamente, a uno a uno, poi nella loro unione sinfonica, per cercare il giusto effetto sonoro, la giusta interpretazione.

Negli scavi archeologici [08.15] le cose stanno già insieme, ma sono un po' sinistrate o rotte o guaste. Alcune non si trovano. Si tratta di rimetterle a posto, catalogandone i prezzi e ricostruendo per prova ed errore le forme: verificando, sulla base di modelli mentali e procedure standard, il senso e le date dei reperti. Anche questa è inferenza induttiva, come del resto la psicoanalisi di Sigmund Freud, il quale paragonava l'analisi della psiche all'esplorazione e ricostruzione degli archeologi. Per conoscere *che cosa è stato* e progettare *che cosa può essere*.

Problemi e soluzioni

Ma a volte non si sa più da che parte andare, abbiamo un problema ma nessuna soluzione. Nell'immagine [08.16] vediamo alcuni ciclisti fermi e avvolti nella nebbia. Perplexi. Disorientati. In cerca di una soluzione. In situazioni così, si può solo ipotizzare o sperimentare il percorso possibile da prendere. La deduzione non è praticabile; l'induzione non è sufficiente. Occorre la forza dell'ipotesi, l'abduzione. Le cui conclusioni sono solamente possibili, ma sono spesso le uniche in gioco.

L'abduzione nasce dal *sentimento di una mancanza* e spinge sempre verso l'esplorazione. La via è sconosciuta e la visione è incerta, davanti agli occhi così come davanti alla mente. La nebbia davanti ai ciclisti è reale, altre volte è metaforica.

Il mare aperto e infinito, in molti casi, è anch'esso una barriera. Non si vede oltre. Non si vede una meta, un approdo. Tale doveva essere per Cristoforo Colombo [08.17] nei giorni della navigazione e dell'attesa

ormai quasi priva di speranza. La sua avventata abduzione (“*Si può buscare l’Oriente per l’Occidente!*”) aveva bisogno di una conferma. Occorreva prima o poi avvistare volatili e rami, segni di coste vicine. E se quelle coste non erano India ma il nuovo continente, ciò significa che un’abduzione errata può portare a una scoperta inattesa. Per colpo di fortuna o serendipity.

Simile a Colombo che scruta il mare aperto è l’architetto quando inizia a tracciare segni scomposti sul foglio di carta bianco. Ecco qui uno schizzo di Renzo Piano per l’Auditorium di Roma [08.18]. Lo schizzo è sempre una *prima idea*, che esce fuori, *schizza*, quasi senza controllo. È ciò che si butta fuori: una prima ipotesi che prefigura un progetto, una fase preliminare. Poi per aggiunte ed esplicitazioni deduttive si arricchiscono le ipotesi fondamentali con le scelte adottate, per verificarle infine nel modello.

Un modello serve infatti per vedere l’effetto che fa [08.19]: per vedere se e come stanno insieme, per verificare i rapporti volumetrici nel contesto più prossimo, i rapporti illuminanti, l’accessibilità, la fruibilità degli spazi e dei servizi.

Ma esempio eccellente di ricerca abduttiva è la detection, attività chiave di tutte le esplorazioni e di tutte le scienze. Certamente l’abduzione deve fondarsi sull’osservazione e sulla documentazione e la raccolta dei dati sperimentali, come sa il fotografo del film *La finestra sul cortile*, girato nel 1964 da Alfred Hitchcock [08.20]. E i ragionamenti deduttivi devono collegare rigorosamente tutti i dati e tutte le verifiche, o riscontri, alle ipotesi sull’*assente possibile* (il delitto mai visto) ma necessario, che spiega tutto (o quasi).

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 91-99

Bacon, Francis

1620 *Novum Organum*, tr. it. di E. De Mas, Laterza, Roma-Bari 1992.

Galilei, Galileo

1623 *Il Saggiatore*, in *Opere di Galileo Galilei* (a cura di Franz Brunetti), Utet, Torino, 1980, vol. I, pp. 631-632.

Peirce, Charles Sanders

1878 *Deduzione, induzione, e ipotesi*, in *Le leggi dell'ipotesi*, Milano, Bompiani, 1984; ora in *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani, 2003.

Kneale, William e Kneale, Martha

1962 *Storia della logica*, Torino, Einaudi, 1972.

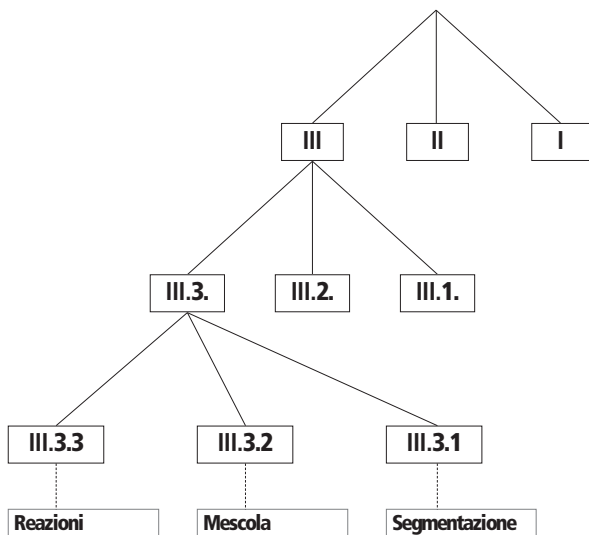
Odifreddi, Piergiorgio

2003 *Il diavolo in cattedra. La logica da Aristotele a Gödel*, Torino, Einaudi.

LEZIONE 09

Le abduzioni

Quando reagiamo in modo spontaneo e obbligato a uno stimolo esterno, l'interpretazione di questo è un'abduzione quasi-automatica: di primo tipo. Se invece valutiamo fra le diverse cause possibili, scegliendone una fra le conoscenze che possediamo, questa è un'abduzione selettiva: di secondo tipo. Se poi la legge che unisce una causa a un effetto ancora non esiste, ma la troviamo noi, allora abbiamo prodotto un'abduzione inventiva: di terzo tipo. Ma come e perché e fin dove ci è possibile inventare? Varietà e tipi di abduzione inventiva danno origine a uno sviluppo ulteriore della nostra tipologia. Si inventa per spostamento quando la soluzione a un problema la troviamo in un ambito semantico del tutto diverso (primo sottotipo); si inventa quando due cose a se stanti vengono connesse come l'una la causa dell'altra (secondo sottotipo); si inventa soprattutto quando poniamo come esistente un certo contenuto per la prima volta (terzo sottotipo). E questa invenzione dell'inedito può avvenire perché troviamo qualcosa che manca, o perché mescoliamo insieme dei materiali, o perché predisponiamo delle reazioni chimiche. Anche in senso metaforico. L'abduzione è la forma dell'invenzione, tenendo ben in mente che inventare vuol dire trovare. Ma anche trasformare, con la forza dell'intenzione progettuale.



Carta muta dei tipi di abduzioni e i tre gradi della trasformazione

Dall'alto in basso e da destra verso sinistra: i primi tre tipi di abduzioni; i tre sottotipi del terzo tipo; i tre sottotipi del terzo sottotipo o gradi della trasformazione.

«Quando è necessario “tirare a indovinare”, gli uomini si trovano a essere guidati da visioni sistematiche e complessive della realtà, *concezioni filosofiche*, di cui essi sono più o meno distintamente consapevoli, ma che comunque stabiliscono degli *abiti profondi*, che determinano gli orientamenti del giudizio.

Queste filosofie sintetizzano e organizzano, in base a procedimenti di generalizzazione, di analogia e di gerarchizzazione, le conoscenze e le acquisizioni culturali, sedimentate nel corso dei secoli, provenienti da estesissime pratiche sociali» (M.A. Bonfantini e G. Proni, *To Guess or not to Guess?*, p. 155).

L'abduzione inevitabile (I)

L'abduzione è un'interpretazione. A partire da un effetto (o *conseguente*) risaliamo alla sua causa (o *antecedente*) formulando per ipotesi una legge-mediazione che le collega. Ma non sempre ciò avviene secondo le medesime modalità. Se guardiamo l'immagine incorniciata nella prima figura [09.01], che proprio perché incorniciata, per scatto semiautomatico di abitudine, potrebbe essere interpretata come pittura in un quadro; poi, magari, come finestra che inquadra un paesaggio montano; infine, badando ai muri, tipicamente esterni, come vetro su cui si rispecchia il paesaggio.

Senza specchi ma con giochi di illusione sono i *trompe l'oil* fin dal lontano Rinascimento. Vedi ad esempio Bramante, Santa Maria in San Satiro [09.02]. La pittura qui simula la prospettiva inventando un'abside inesistente: ma noi siamo indotti, per abduzione spontanea, a "vedere" la profondità spaziale.

Questo è il primo tipo di abduzione, quella che tutti compiamo *senza riflessione consapevole*, semiautomaticamente, quella che di fatto *incontriamo* e non possiamo non mettere in atto. Spesso ingannandoci.

Dupin non si è lasciato ingannare nella *Lettera rubata* di Poe [09.03]. La polizia aveva cercato la lettera in ogni dove (era importante trovarla: conteneva informazioni politicamente scottanti), anche dentro le imbottiture delle sedie, in tutti i libri della poderosa biblioteca. Cercava dove era *ovvio* cercare. Per abitudine e perché ragionava secondo le attese "automatiche". Dupin invece sa che per nascondere qualcosa che tutti cercano, la cosa migliore è non nasconderla affatto e lasciarla là dove nessuno sospetta che si trovi.

L'abduzione selettiva (II)

Che cosa succede quando aspettiamo il tram o l'autobus alla fermata e questo non arriva? Iniziamo a formulare ipotesi sul motivo del suo ritardo, come forse fanno le persone in questa fotografia scattata a Madrid [09.04]. Ci facciamo domande. Inevitabilmente. Perché l'autobus non arriva? Un guasto? Uno sciopero improvviso? Una macchina che ostruisce il cammino? E altrettanto inevitabilmente diamo risposte. Risposte ipotetiche. Ogni risposta è infatti, in questo caso, un'abduzione di secondo tipo, di selezione di una legge-mediazione (di una causa possibile) fra le conoscenze che ognuno di noi possiede.

Allo stesso modo, quando suona il telefono [09.05] è inevitabile chiedersi, prima di verificare: "Chi starà chiamando?". Qua la verifica è più immediata, anche se le alternative ipotizzabili sono più numerose e indefinite. Oppure, altro caso: qualcuno suona alla porta, ma non attendiamo nessuno. Si seleziona una tra le possibili soluzioni. La più temuta o la più desiderata?

Nell'opera di Emilio Isgrò del 1972 [09.06] la domanda è: chi guida l'automobile? Qui le alternative, per via di spazi e di sintassi, sembrano solo tre: *mamma, moglie, sorella*. Mentre *fidanzata, morosa, segretaria*, no: perché vogliono l'articolo "la". Le parole perse, i segni cancellati da Isgrò, ci permettono di escogitare, scoprire, ipotizzare, come in un gioco enigmistico, le soluzioni possibili. Secondo tipo di abduzione.

Ogni campo d'indagine vuole insomma il suo stile di abduzione. L'osservazione continua, compenetrata – direbbe il commissario Maigret [09.07] –, serve a scoprire stranezze e anomalie, oltre che regolarità, con-

nessioni, coincidenze. Il personaggio di Maigret si cala sempre nell'atmosfera del momento per cogliere il sospetto, e dunque indagare nell'esistenza e nell'anima di chi si trova di fronte per scoprire la verità dei fatti.

L'abduzione inventiva (III.1) (III.2)

Il fisico e astronomo Johannes Keplero invece scrutava il cielo e studiava il sistema solare [09.08]. La sua scoperta è stata presa a esempio dallo stesso Peirce come abduzione di terzo tipo, quella inventiva: l'abduzione dell'ellisse di Marte. Non c'era verso di prendere dentro Marte in una circonferenza, ma in un ellisse sì. Del resto, la circonferenza e l'ellisse sono le due uniche coniche chiuse. Se si cerca la regolarità, scartata la circonferenza, non si può che assumere l'ellisse. La previsione è confermata, l'abduzione innovativa e rivoluzionaria funziona. Una nuova conoscenza è ora patrimonio di tutti.

Questo voleva dire che l'ellisse, conosciuta e studiata dalla geometria, andava bene anche nello spazio fisico dell'astronomia [09.09]. Abduzione per spostamento di forma o legge ad altro campo semantico: dunque primo sottotipo del terzo tipo. Come in architettura. Il neoclassico riprende elementi stilistici, proporzioni e canoni dell'età classica, ma trasposti in un linguaggio architettonico differente per contenuti e usi, come già fece il Rinascimento.

Il Crystal Palace di Joseph Paxton [09.10], invece rappresentò nel 1851 la prima opera in vetro e acciaio di tutta Europa: una tecnologia diffusa e consacrata dagli esponenti del Razionalismo dei primi decenni del Novecento. Ma qui l'invenzione è differente, consiste

nell'immaginare un modulo sull'esempio del metodo costruttivo adottato per le serre. Ossia, abduzione di terzo tipo e secondo sottotipo: combinazione inedita di moduli di costruzione già noti.

In un campo del tutto differente, un'abduzione di questo tipo era stata avanzata dal sociologo brasiliano Josuè De Castro quando, alcuni decenni fa, ipotizzò che la (ben nota) fertilità degli indiani d'Asia dipendesse dalla (altrettanto nota) carenza di carne e di proteine animali nella loro dieta [09.11]. Risultò poi chiaro che entrambe le variabili dipendevano da fattori strutturali economici e culturali. Ma per quanto errata, la sua ipotesi mantiene il valore di un'utile "ipotesi di lavoro": per cui di due variabili, di due curve di tendenza concomitanti e simili per andamento, si prova a considerarne una dipendente dall'altra.

Anche la sedia Thonet [09.12] è un'abduzione di terzo tipo terzo sottotipo. La nuova tecnica o procedura di produzione, brevettata da Michael Thonet nel 1841, prevedeva la piegatura a caldo del legno. Una tecnologia mai utilizzata sino ad allora. Il suo brevetto di curvatura a caldo del legno inaugura così una prima grande *produzione industriale* di sedie, a tutt'oggi unica nel suo genere. Seguiranno innumerevoli modelli, dal disegno più comune alle sedie d'autore di Aalto, Breuer, Mies van der Rohe, Ponti, Rietveld, Wright, ecc.

Una buona abduzione può essere anche un'utile e necessaria previsione. Non fu così purtroppo per la tragedia del Vajont del 1963 [09.13], causata da una frana staccatasi dal monte Toc e precipitata nel bacino artificiale dalla diga, provocando un'onda che travolse distruggendolo il paese di Longarone. In questo caso il

disastro poteva essere evitato se si fosse dato il giusto peso alle avvisaglie e alle ipotesi che alcuni avevano avanzato già in fase di costruzione della diga. Ma la logica della prevenzione, qui come in molti altri casi, nulla potè contro la logica dell'interesse economico.

L'Angelico e Frankenstein (III.3.1) (III.3.2) (III.3.3)

L'atomo di Bohr [09.14] è un'esempio di abduzione di terzo sottotipo del terzo tipo, in cui rientrano tutte le invenzioni di nuove qualità, nuove categorie, nuovi predicati, nuovi termini teorici e nuove relazioni.

Anche il nuovo blu escogitato dal Beato Angelico, qui nel quadro dell'*Annunciazione* [09.15], rientra nel terzo sottotipo delle abduzioni di terzo tipo. Si può supporre che fra l'azzurro di Giotto e il cobalto della pittura bizantina, lì in mezzo, il Beato Angelico avesse studiato e sperimentato, attraverso tentativi di combinazione cromatica, il suo *blu*, colmando un varco inesplorato nella pittura dell'epoca. È questo il primo dei tre gradi della trasformazione inventiva.

Come il blu del Beato Angelico, anche molti suoni della musica rock sono stati generati per riempire un varco nell'esperienza musicale, come segni di apertura verso inedite sonorità, indici di ricerca di nuovi passaggi, spazi ideali. Ne è esempio eccelso l'inedito modo di trarre note mai ascoltare da una chitarra elettrica di Jimi Hendrix [09.16], che dilaniava le corde della sua Fender, per dischiuderla verso un mondo sonoro estraneo alle abitudini e dilatarne i significati.

Anche l'invenzione della "creatura" di Frankenstein [09.17] nasce da corpi dilaniati. Nella storia inventata nel 1818 da Mary Shelley, di fatto la prima storia di

Science Fiction, il Doktor Frankenstein aveva costruito il suo mostro con una procedura di taglia, cucì, incolla, cioè mescolando materiali (secondo grado della trasformazione). Ma con modi da macellaio più che da sarto, con metodo più da muratore che da ingegneria genetica, come invece si procederebbe oggi. (A proposito: ricordate la pecora Dolly?)

Un vero materiale prodotto per mescola è il vetro [09.18], composto da silice, alcali (soda e potassio), carbonato di calcio, ossido di piombo, acido borico, macinati e mescolati insieme in date proporzioni, variabili secondo le qualità del vetro che si vuole ottenere: vengono sottoposti a fusione in forni a 1300-1500 gradi. Si ottiene un amalgama che lasciato raffreddare e divenuto pastoso viene poi variamente lavorato: secondo grado di trasformazione.

Infine, le reazioni chimiche costituiscono il terzo grado di trasformazione della materia. La prima fotografia di Joseph Niepce del 1826 [09.19] ne è un esempio. La fotografia è qui intesa soprattutto come impressione dell'immagine attraverso un procedimento che sfrutta le variazioni prodotte dalla luce su determinati materiali: ma allo stesso tempo come incontro tra la scienza chimica, l'ottica e la cultura pittorica della prospettiva rinascimentale. A volte, insomma, anche le idee vanno "mischiate" e fatte reagire.

Le reazioni chimiche hanno ovviamente anche dato luogo a tutti i materiali plastici e sintetici che hanno segnato la produzione di beni di consumo e condizionato gli stili di vita di noi tutti, nel corso del Novecento, definito "il secolo del petrolio". A partire dalla scoperta dei polimeri di Giulio Natta nel 1954.

Omaggio a Brunelleschi

Ma concludiamo con un esempio che mette ben in evidenza la forza della *visione inventiva* nella risoluzione di problemi: dello sguardo interpretativo che di fronte a un impedimento problematico è in grado di scorgere la via d'uscita e, insieme, di proporre nuovi modelli artistici o tecnici. Si tratta della cupola di Santa Maria del Fiore a Firenze e del concorso del 1418 vinto da Filippo Brunelleschi [09.20].

Il problema era questo, come spiega Giulio Carlo Argan: «La cupola non poteva essere costruita con i mezzi tecnici a disposizione. Una cupola in costruzione doveva essere sorretta, fino alla chiusura finale del sistema delle forze nella chiave di volta, da grandi armature lignee (cèntine); e non si potevano fare cèntine così grandi», perché, forse, a Firenze «le maestranze preparate a compiti così vasti erano scomparse».

Il Brunelleschi *intravede* una soluzione e, prosegue Argan, «*inventa* una nuova tecnica, e non per costruire cèntine, ma per permettere alla cupola di autosostenersi nel corso della costruzione». È il suo sguardo a trovare e scorgere il modello da cui partire. Là dove gli altri vedevano *solo* una struttura muraria, che avrebbe trovato stabilità solamente dopo aver posto la chiave di volta, Brunelleschi vede, per astrazione, una semi-sfera composta da meridiani e paralleli. I meridiani sono gli archi, i paralleli le sezioni orizzontali della cupola che costituiscono dei perfetti anelli concentrici posti uno sull'altro. Puntando sui paralleli, e sostenendo le pietre di costruzione, finché questi non formano un anello intero, ogni anello poteva essere sostenuto dall'anello sottostante, senza impalcatura di sostegno.

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 103-111

Peirce, Charle Sanders

1903 *Pragmatismo e abduzione*, in *Le leggi dell'ipotesi*, Milano, Bompiani, 1984; ora in *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini con la collaborazione di G. Proni, Milano, Bompiani, 2003.

Bonfantini, Massimo A. e Proni, Giampaolo

1980 *To Guess or Not To Guess?*, "Scienze umane", 6, dicembre, pp. 249-265.

Bonfantini, Massimo A. e Proni, Giampaolo (a cura di)

1983 *L'abduzione*, "Versus", 34, gennaio-aprile.

Eco, Umberto e Sebeok, Thomas A. (a cura di)

1983 *Il segno dei tre. Peirce, Holmes, Dupin*, Milano, Bompiani.

Bonfantini, Massimo A.

1986 *La semiosi e l'abduzione*, Milano, Bompiani.

LEZIONE 10

Le scelte e il progetto

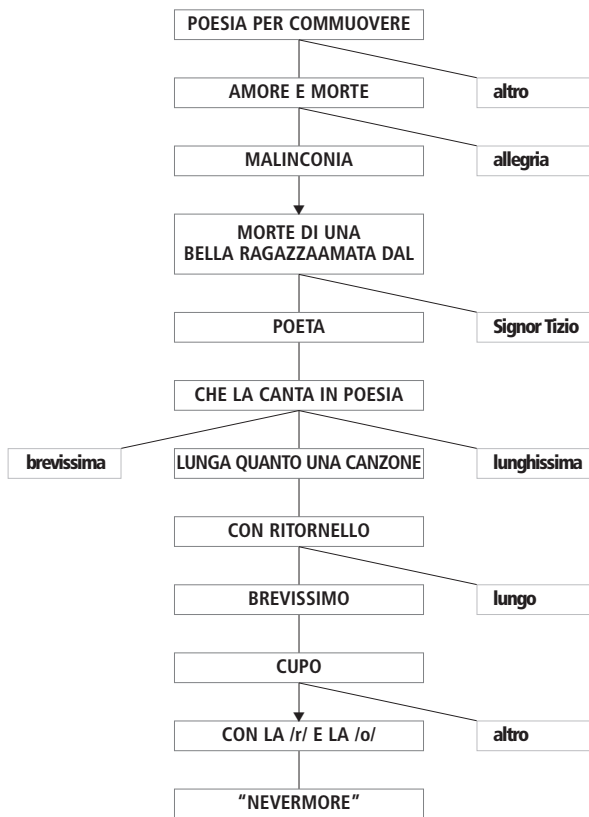
C'è del metodo nell'invenzione? Esistono procedure inventive? C'è una via sicura per arrivare laddove vogliamo arrivare? La discussione è aperta.

In ogni caso, una semiotica del progetto presuppone una semiotica della scelta e della decisione: che è sì un fatto cognitivo ma anche il prodotto della nostra attività interpretativa. Ogni scelta è un contributo alla costruzione del senso, come insegnava Platone con l'esplorazione dialettica del metodo della divisione. Scegliere e decidere fra due strade da seguire, fra due azioni che danno luogo a differenti conseguenze, significa interpretare uno stato presente in previsione di uno stato futuro. Il nostro sguardo è interpretativo specie quando è in grado di vedere attraverso fatti e oggetti, di valutare gli effetti di una scelta.

Determinante è allora l'idea che ogni segno, ogni oggetto e ogni atto semiotico conducono, oltre che a un significato, a un effetto: a un effetto di senso. E che tale effetto di senso è a sua volta dipendente da un obiettivo di senso. Specie nei progetti e nelle opere artistiche, dove l'atto o il testo semiotico è destinato a incontrare la reazione di un soggetto destinatario.

È quello che lo scrittore Edgar Allan Poe – che, almeno per questo aspetto, possiamo definire “protosemiotico” – ha messo in pratica e teorizzato.

Ispirando quest'ultima lezione.



L'albero delle scelte secondo Poe

«Io preferisco incominciare con la considerazione di un *effetto*. [...] Poi mi guardo intorno (o piuttosto dentro) per cercare combinazioni di eventi, o toni, tali da aiutarmi nel modo migliore a costruire quell'effetto» (E.A. Poe, *Filosofia della composizione*, tr. it. p. 38).

Edgar Allan Poe

Edgar Allan Poe, nel breve saggio del 1846, di una dozzina di pagine, intitolato *La filosofia della composizione*, espone il metodo da lui impiegato per inventare e scrivere il poemetto *The Raven (Il corvo)* [10.01]. Questo metodo, secondo la riflessione espressa nel *Breve Corso di Semiotica*, dispiega bene l'immagine del suo procedere: anzitutto, nel grafo dell'Albero delle scelte e, più analiticamente, nei 52 grafi di *Come inventare e progettare alla maniera di Poe*.

Anche dopo la sua morte, il corvo resta inchiodato alla memoria di Poe in effigie, inchiodato alla sua tomba [10.02]. È un suo lascito, per la centralità nella sua opera. Considerato un maestro da Charles Baudelaire e dagli europei, Poe ha conquistato anche gli americani e il mondo intero, perché inventore dei generi più popolari e oggi di massa: il giallo, l'horror, e un po' anche la fantascienza. Negli Usa il suo ritratto è finito anche in francobollo [10.03].

Il frontespizio di *The Raven* illustrato dal disegnatore Gustave-Paul Doré (1832-1883), che già si era misurato con la *Commedia* dantesca, consacra Poe presso l'immaginario popolare: il suo corvo, e la dea della ragione Atena [10.04]. Con le ali! Sull'elmo!

Se consultiamo il *Dizionario iconografico* di Ino Chisesi (Bur, 2000), sapremmo, fra l'altro, che la civetta era animale sacro, e il corvo, secondo Noè nella Bibbia, e secondo la mitologia nordica, è messaggero di informazione e profezia.

Ma che cosa fa questo animalaccio nella poesia di Poe? Il protagonista di *The Raven*, in questa illustrazione ancora di Doré [10.05], il poeta stesso, sembra ritrar-

si spaventato appena vede il corvo entrare nella sua stanza, di notte, là dove Poe dice:

“Qui dischiusi i vetri e torvo, – con gran strepito di penne, // grave, altero, irruppe un corvo – dell’età la più solenne: // ei non fece inchin di sorta – non fé cenno alcun, ma giù, // come un lord od una lady si diresse alla mia porta, // ad un busto di Minerva, proprio sopra alla mia porta, // scese, stette e nulla più”.

Doré accentua, oltre che il terrore della storia, i suoi aspetti teatrali. *The Raven* è infatti anche la scena madre di un dialogo drammatico, un duello mortale. Le sue, di Doré, sono interpretazioni iconiche di un testo simbolico-verbale: oltre che ricadere come un discorso metatestuale sulla poesia, aiutando a cogliere connotazioni meno immediate, aprono un percorso denso di evocazione.

Le interpretazioni di “The Raven”

Il corvo insegna anche come i miti artistici perdurano e vengono continuamente citati o reinterpretati: anche in altre forme espressive, come il corvo rock di Lou Reed del 2003 [10.06]. Le interpretazioni artistiche sono interpretazioni e (re)invenzioni di più antiche interpretazioni, che fondono mimesi e diegesi, iconicità e racconto tipico o mito. In ogni proposizione e discorso convergono *mythos* e *logos* o *ratio*, racconto e giudizio, associazione e inferenza. Poe ce lo insegna. E sono le interpretazioni artistiche più perentoriamente arroccate intorno a una logica, a una struttura ossessiva, che diventano mitiche.

Ecco, ma che cosa insegna all’*homo designer* la filosofia della composizione di Edgar Allan Poe?

Insegna che per procedere, nell'arte come nella vita e nella nostra attività progettuale, non possiamo non scegliere fra le alternative disponibili. Scegliere, ovvero, ancora una volta, interpretare la natura delle cose cui affidare le proprie imprese, seguendo una logica inferenziale di tipo abduttivo.

L'effetto di senso

Il pensiero progettante è così sempre di fronte a un bivio [10.07], alla decisione sul percorso da seguire per raggiungere la meta che si vuole raggiungere. Di scelta in scelta, di bivio in bivio, questo percorso assume la forma-modello dell'albero [10.08], con le sue inevitabili e continue diramazioni, biforcazioni, nodi, dove però il percorso effettivamente seguito non dà luogo a una chioma ma a una sorta di sentiero sotteso che conduce dritto verso un obiettivo. Obiettivo che Poe intenderà come un *effetto di senso*, unico e dominante, della composizione. E che un allievo indiretto di Poe, Alfred Hitchcock, ben sfruttò nelle riprese e nei montaggi che fanno salire la tensione, la suspense, come nella celebre scena della doccia di *Psycho* (1960), non a caso imitata innumerevoli volte da altri registi [10.09].

Una traccia di tale percorso, e delle relative scelte dovute sia a ripensamenti sia soprattutto a una sempre maggiore focalizzazione degli obiettivi compositivi, la si può scorgere nel dipinto di Picasso *Les Femmes d'Alger* (iniziato nell'inverno del 1906 ma finito nella primavera del 1907). Nel mutare dei visi e dei corpi si può leggere la via che dal disegno occidentale, e dalla pittura di Cézanne, porta a forme espressive più primitive, ispirate alle maschere africane [10.10].

Affrontare un progetto alla maniera di Poe significa allora scegliere di volta in volta tra due o più soluzioni possibili, in vista del soddisfacimento di quell'effetto di senso che sin dall'inizio va ricercato e mirato. E così via, procedendo in modo dialettico e affinando sempre più le scelte di progetto.

Storia di una slitta

L'invenzione tecnica segue la stessa logica dell'invenzione artistica – ed entrambe fanno tesoro delle invenzioni scientifiche, delle “scoperte”, dell'osservazione e dell'esperienza. Al nonno di Petrus Petrosus – ricordate? – sarà capitato di osservare che, quando non ci si poteva mettere in spalla un animale troppo pesante, conveniva trascinarlo (tirandolo per le zampe). Poi a un suo zio, forse lo stesso che aveva inventato la zattera, sarà venuto in mente di mettere la preda dentro un contenitore dal fondo liscio e scivoloso (tirandolo sempre per le zampe, ma sfruttando il minore attrito). Capito l'effetto che si vuole ottenere, gli strumenti si possono perfezionare. Sempre più. Fino alla piena soddisfazione. Per ridurre allora maggiormente l'attrito ci vuole qualcosa come una slitta; e per ridurre lo sforzo individuale ci vuole un gruppo di umani, ma meglio la muta dei cani ammaestrati [10.11].

Se però non sei sull'acqua, dove va bene la zattera, e non sei nemmeno sulla neve, dove va bene la slitta, ma sul terreno, inclinato o no, allora ruzzolano meglio i tronchi, e l'attrito diventa minimo con la ruota. Sarà poi da perfezionare l'addomesticamento dei cavalli e la tecnica dei carri, sino al servizio pubblico: la carrozza, la diligenza, il tram a cavalli [10.12].

E poi facendo entrare i cavalli artificiali nel motore, le strade sono due: la prima è rigida, programmata sui binari, sempre più perfezionati, per un uso sempre più vasto e pubblico di trasporti di persone e merci (e questo è il treno); l'altra, sempre più basata sull'adattabilità delle ruote, è quella d'asfalto (e questa è l'automobile), con i Gran Premi di Formula Uno, che qui ricordiamo con una foto d'epoca di Tazio Nuvolari [10.13].

Storia di una sedia

Non è solo il bisogno di movimento e la ricerca della velocità che richiedono invenzione tecnica e ingegno progettuale. Anche – e forse *soprattutto* – il riposo e la staticità sono problemi che richiedono soluzioni.

Sedersi è una funzione che il corpo può svolgere anche sul terreno o su di un tappeto, come è ancora nella tradizione nomade. Se, mentre gli animali pascolano e brucano, devi stare fermo a lungo sui due piedi e poi spostarti, allora cerchi di appoggiarti ad alberi o a rocce: ed ecco i primi sedili dei pastori. Ma nelle capanne e negli abituri, le donne incinte e i vecchi non sempre trovano pietre e tronchi, e non è facile sollevarsi dal suolo. Se intagliano o cuciono, starebbero più comodi seduti, invece che in piedi o sdraiati. Conviene allora portare pietre o tronchi in casa a fare da sedili (meglio il legno, più leggero e duttile). Ecco l'invenzione della sedia.

Nel Novecento, secolo della produzione in serie e della riflessione, abbiamo già visto, può venire in mente di far vedere quanto sia seriale, modulare, razionale una sedia, e dopo la Thonet, la sedia *Wassily* di Marcel Breuer del 1925 [10.14] lo dimostra.

Al culmine del razionalismo e del funzionalismo, si può riuscire a coniugare eleganza, economicità, facilità d'uso. E così reinventare ad infinitum l'antica sedia: la *Superleggera* di Giò Ponti del 1957 [10.15] si rifà al modello della tradizione vernacolare italiana, e in particolare all'archetipo della sedia impagliata di Chiavari, di fine Ottocento.

Ma se il design diventa di moda, puoi anche convincere le signore a prendere un poltrona assai originale, l'eccentrica *Sacco* del 1968 [10.16], resa famosa in tv da Paolo Villaggio alias ragionier Fantozzi. Anche se poi è vero che questo "sacco" la zia della val Brembana, o l'austero professore, o l'operaio, o la giovane coppia non la comprerà mai, anche perché troppo ingombrante per i pochi metri quadrati a disposizione. Sullo slancio "antiborghese" nacquero poi altre "poltrone iconiche", come la Blow, il Pratone, Joe, ecc.

La sedia *Vertebra* di Ambasz e Piretti del 1977 [10.17] è un ulteriore passo in direzione sia delle varianti formali, sia delle risposte a esigenze sempre più differenziate, a nuovi obiettivi di senso: comodità, mobilità, *status symbol* presidenziale. E sicurezza e comfort, visto che la sedia è ormai il luogo, o meglio lo strumento, di lavoro di milioni di persone.

La serendipità

Un progetto prende forma anche per tentativi, oltre che per programmazione; si costruisce nella mente del progettista, che fissa sulla carta, attraverso schizzi, come faceva Leonardo nelle sue tavole, le idee e le immagini: nel tentativo di affinare l'oggetto dell'invenzione [10.18]. Ma il progettista, nell'esplorare l'albero delle

scelte, deve saper cogliere il possibile imprevisto, il caso di serendipità da interpretare per scoprire qualcosa di nuovo, come avvenne per la scoperta scientifica di Alexander Fleming della penicillina nel 1922, oppure per l'invenzione dei Post-It del 1968 [10.19].

Fu casualità o fortuna? Sta di fatto che, da quando comparvero i primi prototipi di Post-It nel 1977, il prodotto ebbe subito una diffusione mondiale, come se tutti l'aspettassero. Come se in fondo tutti già lo conoscessero, tanto era avvertita la necessità di quei foglietti gialli. In realtà il suo inventore, Spencer Silver, un ricercatore della 3M, stava cercando un nuovo adesivo che in quel momento non trovò alcun uso. Fu solo nel 1974, quando un suo collega, Arthur Fry, pensò di usare quell'adesivo per dei segnalibri, mentre guardava un innario in uso nel coro della sua chiesa, che si attuò la scoperta. E da allora il Post-It, oggetto minimalista, è entrato a far parte delle nostre abitudini.

Omaggio a Duchamp

Soltanto sapendo cogliere l'attimo, e focalizzando le scelte in modo strategico, ponendosi i giusti interrogativi rispetto alle regole del gioco che si vuol condurre, si possono ottenere validi risultati, come ad esempio la vittoria in una partita a scacchi. Gioco non a caso prediletto da uno dei più inventivi e progettuali fra gli artisti del Novecento, Marcel Duchamp [10.20].

Una partita a scacchi prevede infatti la conoscenza delle regole, del gioco dell'avversario, di strategia e immaginazione insieme, di studio delle alternative e delle vie possibili – e del saper muovere il pezzo giusto al momento giusto.

Bibliografia

Bonfantini, Massimo A.

2000 *Breve Corso di Semiotica*, Napoli, Esi.

Pagine: 175-183

Poe, Edgar Allan

1845 *Il corvo*, in M.A. Bonfantini e M.T. Terenzi (a cura di), 2004.

1846 *Filosofia della composizione*, in M.A. Bonfantini e M.T. Terenzi (a cura di), 2004.

Truffaut, François

1966 *Il cinema secondo Hitchcock*, Parma, Pratiche, 1984.

Merton, Robert K. e Barber, Elinor G.

2002 *Viaggi e avventure della Serendipity*, Bologna, il Mulino (scritto ma non pubblicato nel 1958).

Bonfantini, Massimo A. e Terenzi, Marina T. (a cura di)

2004 *Come inventare e progettare alla maniera di Poe. Filosofia della composizione*, Bergamo, Moretti Honegger.

Bonfantini, M.A.; Renzi, E.; Zingale, S. et al. (a cura di)

2006 *L'inventiva. Il Club Psòmega vent'anni dopo*, Bergamo, Moretti Honegger.

Gli autori

Massimo A. Bonfantini, professore di Semiotica, filosofo e scrittore, è promotore degli studi su Charles Sanders Peirce in Italia. Coordina il Club Psòmega, centro di studi sull'inventiva. È autore di numerosi libri, fra i quali *Semiotica ai media* (Adriatica, 1984; Graphis, 2004), *La semiosi e l'abduzione* (Bompiani, 1987 e 2004), *Breve Corso di Semiotica* (Esi, 2000 e 2003), *Il giallo e il noir* (Moretti Honegger, 2007), e ha curato le *Opere* di Peirce (Bompiani, 2003).

Jessica Bramati, laureata in Architettura con Attilio Marcolli, si occupa di interior design e di progettazione di sistemi espositivi. Ha insegnato Semiotica al Politecnico di Milano .

Salvatore Zingale è ricercatore presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, dove insegna Semiotica del progetto alla Scuola del design. È autore di saggi di estetica e critica d'arte, fra cui *La semiotica per l'ergonomia* (1999) e *Immagini e modelli per l'invenzione* (2004). Ha pubblicato *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica* (2009) e *Interpretazione e progetto. Samiotica dell'inventiva* (2012).