

# MANUALE DI SEMIOTICA (Ugo Volli)

## 1 COMUNICAZIONE

### Comunicazione/significazione

“Non è possibile non comunicare”. Ogni persona, ogni oggetto, ogni elemento naturale o artificiale del nostro paesaggio “comunicano” continuamente.

**Comunicare**, in questo caso, vuol dire semplicemente diffondere informazioni su di sé, **presentarsi al mondo**, avere un aspetto che viene interpretato da chiunque sia presente. A proposito di questo fenomeno, seguendo una terminologia semiotica più rigorosa, parleremo di “**significare**”, ovvero “**aver senso**”.

La conseguenza di questo fatto elementare, che il mondo abbia senso, è che il comportamento o anche l'assenza di comportamento di ogni persona o organizzazione è una potenziale sorgente di comunicazione. Chiameremo **SIGNIFICAZIONE** questa condizione di ricchezza di senso.

Accade che ci sia qualcuno (che chiameremo *emittente*), il quale “trasmette” qualche cosa (che chiameremo *messaggio o testo*) a qualcun altro (che chiameremo *destinatario*). In questo tipo di comunicazione vi è un lavoro naturalmente da parte dell'emittente per dare a messaggio un *formato* accessibile al destinatario.

Il destinatario si trova a ricostruire l'intenzione dell'emittente, a interpretare il messaggio e a reagire ad esso. Questa è la comunicazione vera e propria ma anche la significazione ha una natura comunicativa, come abbiamo accennato prima. **Nella significazione il lavoro viene svolto tutto dal destinatario** che, innanzitutto, decide in proprio di assumere questo ruolo osservando certi fatti. In secondo luogo il destinatario assume i fatti che lo interessano come oggetto di inferenza applicando ad essi le proprie conoscenze. Possiamo dire che, in questo caso, **si applicano delle regole**. Per esempio se c'è un incendio, allora si vede del fumo e io effettivamente vedo del fumo. Quindi posso dire che è probabile che ci sia un incendio.

Sulla base dell'ipotesi generalissima che tutto ciò che accade abbia senso, noi costruiamo delle regole ipotetiche per spiegare quel che accade e le applichiamo poi, in via ancor più ipotetica, ai casi che stiamo esaminando. Seguendo Peirce, **Chiamiamo abduzione** questa forma di ragionamento semi logico comunissimo.

Riassumiamo, quindi, i tre modi possibili in cui può verificarsi comunicazione:

1. **COMUNICAZIONE IN SENSO STRETTO**: emittente intenzionale, ricevente intenzionale.
2. **SIGNIFICAZIONE**: Emittente non intenzionale, ricevente intenzionale (interpretante).
3. **FORMULAZIONE DI INFERENZE**: non c'è emittente, c'è interpretante.

I meccanismi che rendono possibile la comunicazione vera e propria (emittente, testo, destinatario) sono caratterizzati dalla logica della significazione. Perché l'oggetto che viene trasmesso dall'emittente al destinatario possa adempiere alla sua funzione, esso deve risultare significativo. In secondo luogo è spesso facile lavorare sull'aspetto di una cosa o di una persona, **manipolare**, insomma, **la sua significazione** dunque si può produrre comunicazione modificando la significazione di un oggetto. Per esempio il packaging,

l'abbigliamento, la cura dei capelli, sono tutte pratiche per alterare e in genere migliorare la percezione di un oggetto in modo da ottenere una certa **immagine**.

In questo modo spesso la significazione nasconde una comunicazione vera e propria: il destinatario riceve una comunicazione accuratamente elaborata da un emittente, non riceve, quindi, solo la significazione di un oggetto che sta osservando.

C'è un terzo concetto importante da non confondere con gli altri due (comunicazione e significazione): è quello di **informazione**. **L'informazione può essere intesa come la capacità di ridurre l'incertezza sullo stato delle cose.**

## Ricezione

Si definisce **ricezione**, **l'atto con cui un certo messaggio o testo è fatto proprio da un essere umano che in questo caso viene definito destinatario, ricettore o ricevente.**

Nella ricezione si trova il punto di partenza del *complicato processo di interpretazione* e, di conseguenza, si tratta *dell'atto decisivo* della comunicazione. Si può ammettere facilmente che vi può essere comunicazione senza emittente ma, al contrario, non vi è comunicazione efficace, o addirittura **non vi è affatto comunicazione senza ricezione** (quindi senza un destinatario).

Tale concetto si applica nell'esempio più tipico nella comunicazione volontaria: la produzione linguistica di un essere umano che può essere pensata anche senza un polo ricettivo (per es. parlare da soli, anche se in effetti il ricevente c'è -siamo noi stessi-).

Si può dire, quindi, che senza una ricezione effettiva si può avere solo tentativi di comunicazione.

Ogni comunicazione presuppone, dunque, a diversi livelli, un atto di ricezione e lo stesso testo che viene comunicato a rigore, si forma solo nell'atto della ricezione. È infatti il ricettore a deciderne definitivamente i confini, cioè a stabilire col suo atto di lettura qual è esattamente il testo recepito.

**L'atto semiotico fondamentale non consiste dunque nella produzione di segni, ma nella comprensione del senso.**

Da quel che si è detto risulta chiaro che la ricezione è certamente un atto non solo passivo e soprattutto per nulla semplice. Si tratta piuttosto di un processo complesso.

## Fattori e funzioni della comunicazione

Quali sono insomma gli elementi in gioco nella comunicazione? Innanzi tutti gli elementi base già citati: **Emittente ? Messaggio ? Destinatario**. A questi vanno aggiunti altri elementi di particolare importanza:

- Un **Contatto** è necessario per mettere in comunicazione emittente e destinatario. Spesso il **Contatto** viene indicato come **Canale**, ovvero un canale di ordine psicologico e sociale che funga da base per ogni relazione comunicativa.

- Un altro elemento che si trova in tutte le comunicazioni vere e proprie è un **Codice** (per esempio una certa lingua, un tono di voce).

- Infine i messaggi di solito vengono prodotti per parlare, per riferirsi alla realtà o a un certo **Contesto**. Sotto questo nome talvolta **in semiotica, si indica la capacità del messaggio di riferirsi a elementi del mondo reale.**

Da quel che è stato detto risulta lo schema di un grande e famoso linguista russo, **Roman Jakobson**, il quale l'ha proposto per studiare il linguaggio poetico.

<b>1</b> Emittente	<b>2</b> Contatto (Canale)	
	<b>3</b> Messaggio	<b>6</b> Destinatario
	<b>4</b> Codice	
	<b>5</b> Contesto (Contenuto)	

### L'EMITTENTE

È colui che **formula ed emette il messaggio**. È fondamentale per l'emittente aver ben chiaro qual è il suo "target", ossia **quali sono gli obiettivi del suo dire e soprattutto di che natura è il soggetto a cui si vuole rivolgere**. Questo comporta che la modalità di costruzione del messaggio debba tenere conto sia dell'influenza che si vuole esercitare sul destinatario, sia dello stato di conoscenze che si prevedono comuni.

### IL CONTATTO o CANALE

Il canale è il mezzo attraverso il quale avviene la comunicazione.

Sono 5 i canali: visivo, uditivo, gustativo, tattile e olfattivo.

Il canale si realizza attraverso **diverse tipologie**:

→ Livello **fonico-acustico** = il **PARLATO**

→ Livello **grafico-visivo** = lo **SCRITTO**

Nel caso della scrittura per esempio, il canale è costituito da ogni supporto che consentirà alla scrittura stessa di essere visualizzata (supporti cartacei, video ecc.).

### IL MESSAGGIO

Il **messaggio** è il **centro del processo comunicativo, lega emittente e destinatario, costituisce l'atto sociale di instaurare un contatto**. Ciò di cui parliamo (ovvero il "contenuto" che trasmettiamo in un messaggio), è ovviamente condizionato dall'obiettivo della nostra comunicazione: ad esempio, scrivere una lettera d'amore, una legge, una relazione, implica di volta in volta un diverso obiettivo che potrebbe essere rispettivamente quello di voler trasmettere un sentimento, imporre un comportamento, commentare dati e informazioni.

### IL CODICE

Il **codice** è il **sistema di SEGNI mediante il quale si formula e si comprende il messaggio**. Può essere grafico, sonoro, gestuale. Il codice deve essere innanzitutto **interpretato**, quindi affinché emittente e destinatario si possano capire, essi devono utilizzare un **codice comune**. L'esempio più classico è dato dal **linguaggio**: un insieme di regole, il codice più complesso del quale disponiamo.

### IL CONTESTO (Contenuto)

Il **contesto** è l'**ambito in cui viene prodotto il testo**. Può anche essere esplicitato nel termine di "**referente**", vale a dire, l'**argomento** o l'**oggetto** del messaggio a cui l'emittente si riferisce.

È la situazione più generale in cui il messaggio si colloca e a cui è necessario riferirsi per capirlo. In sostanza possiamo considerare il contesto come una complessa realtà "extralinguistica" e cioè come l'insieme delle condizioni spazio-temporali, sociali e psicologiche dei soggetti che partecipano all'atto comunicativo.

### IL DESTINATARIO

Il **ricevente** è colui che riceve il messaggio anche se non è diretto a lui (es.: intercettazione di discorsi senza volerlo). Il **destinatario** invece è colui che è interessato ad assumere il messaggio. In sostanza la figura del destinatario, è speculare a quella dell'emittente: chi riceve il testo deve essere in grado di interpretare il messaggio e risalire al significato che l'emittente aveva voluto dare. Se questo non avviene, si ha un "fallimento" della comunicazione. **Nessun messaggio è efficace se non si considera la qualità del destinatario!**

Dallo schema di Jakobson, è possibile ricavare le tre principali *dimensioni* della comunicazione, che corrispondono a tre discipline degli studi linguistici e semiotici.

Innanzitutto vi è la dimensione **SINTATTICA** della comunicazione, quella che studia l'organizzazione interna del messaggio (nel caso del linguaggio, la morfologia, la sintassi ecc.; nel caso del linguaggio visivo, l'organizzazione formale di un quadro secondo la prospettiva, i rapporti di colori ecc.), secondo il rapporto **Messaggio/Codice/Canale**.

La dimensione **SEMANTICA (Messaggio/Contesto)**, si occupa di studiare il modo in cui il messaggio si rapporta col suo **Contenuto**, dunque col suo **Contesto**.

La dimensione **PRAGMATICA** è quella invece che lega il **Messaggio** a **Emittente** e **Destinatario**, e riguarda gli effetti, le modalità di enunciazione e così via.

È stato ancora Jakobson a sintetizzare le **funzioni della comunicazione**. Secondo Jakobson, le funzioni della comunicazione sono corrispondenti ai fattori appena citati: per chiarezza vengono elencati con la stessa numerazione.

- |                               |                          |                   |
|-------------------------------|--------------------------|-------------------|
| <b>1</b> Emotiva (espressiva) | <b>2</b> Fatica          |                   |
|                               | <b>3</b> Poetica         | <b>6</b> Conativa |
|                               | <b>4</b> Metalinguistica |                   |
|                               | <b>5</b> Referenziale    |                   |

La funzione **emotiva** riguarda la capacità che ogni emittente ha di esprimere sé, i suoi sentimenti, la sua identità nel messaggio. La funzione **fatica** consiste nel lavoro che si fa per garantire un contatto e quindi è inerente al canale (per es.: quando rispondiamo al telefono dicendo "pronto" diamo un segnale fatico all'emittente che ci vuole parlare, che corrisponde pressoché al seguente: "la trasmissione funziona e sono pronto a ricevere il messaggio". Quando qualcuno ci parla e noi ascoltiamo, spesso assumiamo intercalari come "sì", "già", "certo!" che hanno la funzione fatica di assicurare l'emittente che ci siamo e lo stiamo ascoltando). La funzione **poetica** riguarda l'organizzazione interna del messaggio, il modo in cui esso è realizzato (Jakobson la chiama così perché la considera dominante in poesia e in generale nell'arte, dove il messaggio comunicherebbe soprattutto con la sua forma). La funzione **metalinguistica** definisce il codice in uso, e quindi implicitamente, i rapporti fra gli interlocutori. Il discorso verte sulla lingua stessa, sui significati delle parole e delle sue regole; spiegazione linguistica del pensiero di emittente e destinatario (i vocabolari si servono di questo). Alcuni esempi si hanno quando si chiede a qualcuno di ripetere quello che ha detto, oppure quando si chiede il significato di una parola, ecc. La funzione **referenziale** permette al messaggio di mettersi in rapporto con il mondo, di informare, di parlare di qualche cosa e quindi definisce il contesto. La funzione **conativa** è invece quella per cui si cercano degli effetti sul destinatario: persuadere qualcuno a fare qualcosa o convincerlo di una determinata opinione (uno dei fini del linguaggio). La funzione conativa, può essere espressa come una supplica, una minaccia, un suggerimento o anche solo un'osservazione.

**È importante tenere presente che ogni atto comunicativo contiene almeno in potenza tutti i fattori della comunicazione e ne comprende anche tutte le funzioni.** Non esiste una comunicazione puramente poetica, puramente metalinguistica o fatica ecc.

## 2 SEGNO

Per i semiologi il segno può essere qualunque oggetto della realtà.

Per **Ferdinand de Saussure** - linguista svizzero -, "Il segno è un'espressione che rimanda a un contenuto".

Per **Luis Hjelmslev**, "Il segno è un'entità generata dalla connessione fra espressione e contenuto".

Che cosa si intende per valore di un segno? In che cosa questo valore differisce dalla significazione?

**Il valore è senza dubbio un elemento della significazione.** Poiché la lingua è un sistema di cui tutti i termini sono solidali e in cui il valore dell'uno non risulta che dalla presenza simultanea degli altri, possiamo dire che il valore di un segno viene determinato confrontando il segno stesso con i suoi similari o opposti (nell'asse di sistema) e con il contesto dato dall'asse di processo. Facendo parte di un processo una parola viene così investita non solo di un significato ma anche di un valore, che è tutta un'altra cosa. Così il valore di un segno è determinato da ciò che lo circonda (**Saussure**). Sempre per **Saussure** un **sistema linguistico è una serie di differenze di suoni combinate con una serie di differenze di idee** (vedere tratti pertinenti). Ma benché il significato e il significante siano, ciascuno preso a parte, puramente differenziali e negativi, **la loro combinazione è un fatto positivo.**

### Significante e Significato

La comunicazione vera e propria si caratterizza per l'importanza accordata ai tre fattori **Emittente ? Messaggio ? Destinatario.**

Invece, nei processi che abbiamo chiamato di significazione l'emittente è assente o è virtuale, o si può considerare una proiezione del destinatario. Ed è quest'ultimo che realizza una situazione di tipo comunicativo decidendo di considerare un certo elemento della realtà come messaggio.

**Trattare qualcosa come messaggio significa attribuirgli rilevanza rispetto alla realtà, cioè supporre che ci sia un contesto cui esso rimanda o si riferisce.**

La situazione che abbiamo appena tratteggiato si descrive di solito come **il riconoscimento di un SEGNO.**

Studiare un segno vuol dire cercare un livello estremamente semplice del senso. Sia nella comunicazione che nella significazione è facile ritrovare questa cellula fondamentale: il **SEGNO è un oggetto a due facce o meglio, una relazione che lega un SIGNIFICANTE a un SIGNIFICATO.**

SIGNIFICANTE    **espressione/suono**  
**SEGNO** = -----  
SIGNIFICATO    **contenuto/idea/concetto**

Non bisogna pensare però che il segno consista nell'aggiunta di un significato a un significante preesistente o, viceversa, nell'attribuzione di un significante a un significato che sia già dato.

Sicuramente c'erano fumi e fuochi prima che ci fosse l'uomo a ragionarci sopra, ma nel momento in cui la **relazione segnica** (cioè il rapporto tra le due facce del segno), si instaura, non è più possibile pensare il **significato** senza il suo **significante**.

Ma precisiamo immediatamente cosa si intende con questi due termini. Da un punto di vista semiotico, il **significato** (si pensi alla definizione che un vocabolario dà di una parola) è un **concetto**, risultato di una **costruzione culturale** che ci permette di comprendere un certo campo di realtà.

Luis Prieto, che ha approfondito il modello del segno di Saussure, definisce il **significato come un insieme, una classe di singoli possibili contenuti mentali**. In ogni particolare d'uso un segno assume un senso specifico. Il **significato** è dunque **l'insieme di tutti i possibili sensi che quel segno può avere**.

Ma questo vale anche dal lato del **significante**. Ciascuno di noi nel parlare ha un proprio timbro di voce, delle peculiarità di pronuncia, un'intonazione dovuta alla provenienza regionale: ciò fa sì che la stessa frase o anche la stessa parola diano luogo ogni volta a sequenze di suoni assai diverse. Se noi, sulla base di suoni così materialmente diversi, riconosciamo la "stessa parola", è perché identifichiamo delle entità stabili, fondate su codici e convenzioni culturali e dunque non individuali ma collettive. I **significanti** sono appunto tali entità, dotati di una identità riconoscibile da tutti i membri del gruppo, dunque realtà psichiche condivise.

Se pensiamo al significato trasmesso da un semaforo rosso e al braccio alzato del vigile è facile vedere come due entità semiotiche che si presentano con significante differente, abbiano comunque lo stesso significato. Così capita quando due persone guardano lo stesso film e danno rilievo a componenti diverse: il significato è lo stesso ma il significante che viene percepito è differente (esempio un linguaggio cinematografico o una storia emozionante).

**Questo accade perché le entità semiotiche non sono oggetti materiali bensì costrutti psichici.**

Parleremo ora della "funzione segnica" e della solidarietà fra la funzione segnica e suoi funtivi, espressione e contenuto, secondo **Hjelmslev**. Non si avrà mai la funzione segnica senza la presenza simultanea di questi due funtivi e i due funtivi non si presenteranno mai senza che ci sia fra loro anche la funzione segnica.

La funzione segnica è di per sé una solidarietà: un'espressione è espressione solo grazie al fatto che è espressione di un contenuto e viceversa, un contenuto è visibile e percepibile solo in quanto contenuto di un'espressione. Se pensiamo senza parlare, il pensiero non è contenuto linguistico, non è funtivo di una funzione segnica.

## **L'interpretante**

La **relazione segnica** (ovvero un **segno**), implica la correlazione tra un elemento del piano del contenuto (**significato**) e un elemento del piano dell'espressione (**significante**), che si costituiscono come tali proprio nella relazione.

L'importante, affinché si possa parlare di relazione segnica, è che ci sia qualcuno in grado di costruire l'associazione tra significato e significante. **Il segno non è una cosa ma una relazione sociale e culturale.**

Prima che un ipotetico uomo delle caverne scoprisse il legame tra fuoco e fumo (se c'è fumo, c'è fuoco), tra i due fenomeni non vigeva nessuna relazione segnica. Il che non significa che il fuoco non producesse fumo fin da allora, ma semplicemente che nessuna mente aveva ancora collegato l'uno all'altro secondo quelle modalità particolari che costituiscono il segno.

Da queste considerazioni si capiscono due cose:

- 1) Bisogna distinguere chiaramente tra stati del mondo (referenti) e contenuti comunicativi: gli oggetti reali **non significano** alcunché almeno fino a quando non

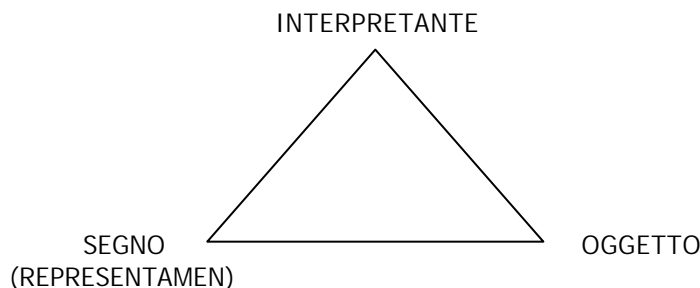
vengono percepiti come cose autonome, diventando così delle **unità culturali** che si possono **nominare**.

- 2) Il processo di produzione del senso (semiosi), interviene solo nel momento in cui qualcuno (un interprete) istituisce un nesso tra un'unità, che in questo modo diventa **espressione** (un suono, un fenomeno atmosferico, un'immagine, ecc.), e un'unità che funge da **contenuto**.

Come si vede, in questa maniera allo schema binario del **segno** (entità a due facce, o **biplanare**) bisogna aggiungere un terzo elemento che **Peirce** ha chiamato **interpretante** (attenzione che *interpretante* e *interprete* non sono la stessa cosa!). Secondo Peirce, "un **segno** (o **representamen**, che corrisponde a grosso modo a ciò che abbiamo chiamato **significante**) è qualcosa che sta a qualcuno per qualcosa sotto qualche aspetto o capacità". Questa definizione vale per sia per i segni elementari che per quelli molto complessi come un libro o un quadro.

La relazione segnica va presa quindi come "triadica" e non come binaria.

### La semiosi secondo Peirce



Il **representamen** è qualcosa che **sta per** qualcos'altro, ovvero **per il suo oggetto**.

Esempio: la macchia sulla pelle del paziente, all'occhio del medico, **sta per** il morbillo. Ma per cogliere il rapporto tra macchia e morbillo occorre che ci sia un interprete competente (il medico per l'appunto) in grado di farlo: donde il riferimento a "qualcuno" nella definizione di Peirce.

Come fa l'interprete a esprimere l'*oggetto (morbillo)* di un *representamen (macchia)*? Usa proprio la parola morbillo, alla quale la nostra società ha assegnato un contenuto piuttosto ricco fatto di sintomi, cause, cure, ecc. che comprende tra le altre cose il riferimento agli macchie come sintomo della malattia. La parola "morbillo" che lega il sintomo alla causa è ciò che chiamiamo l'interpretante del segno.

**In ogni caso, l'unico modo che abbiamo per conoscere l'oggetto di un segno, passa per la formulazione di un altro segno che lo interpreti. Questo secondo segno è appunto l'interpretante.**

Si osservi che l'interpretante non deve necessariamente assumere forma verbale ma può essere anche un'immagine o un gesto (per spiegare a qualcuno che cosa significa "cane", posso fargli un disegno o puntare un dito verso un cane che passa per la strada, posso mostrargli una fotografia o mettermi a 4 zampe ecc.). Anche un'immagine mentale, quella che si forma nella mente dell'interprete, per Peirce è considerata un interpretante.

**Dunque, l'interpretante è una qualunque altra rappresentazione riferita allo stesso oggetto.**

Una differenza importante è tra interprete e interpretante: l'interprete è colui che coglie la relazione tra significato e significante, mentre **l'interpretante** è un secondo

significante che evidenzia in che senso si può dire che un certo significante veicola un dato significato.

Essendo a sua volta un segno, per essere compreso l'interpretante richiede di essere interpretato da un altro segno, cioè da un altro significante e così via in una catena che Peirce chiama **semiosi illimitata** [es.: *cane* (representamen) ? *dog* (primo interpretante) ? *animale domestico* (secondo interpretante) ? *Rintintin* (terzo interpretante) e così via...].

Pensare è necessariamente collegare segni, in una concatenazione illimitata di associazioni di idee in cui siamo coinvolti costantemente. Il concetto di semiosi illimitata è molto interessante ai fini di un'analisi della cultura e delle comunicazioni di massa. Infatti l'idea che un segno venga interpretato da un segno successivo in una progressione potenzialmente infinita, implica che la cultura continuamente traduca segni in altri segni, producendo una serie ininterrotta di interpretazioni che si "incrostono" su interpretazioni precedenti. Per esempio un dato evento televisivo viene ripreso dai quotidiani del giorno dopo (gli articoli giornalistici costituiscono gli interpretanti del primo segno, ovvero della trasmissione televisiva), i quali articoli a loro volta scatenano dibattiti televisivi o radiofonici che generano altri articoli su giornali. Lo stesso accade per i quadri famosi, le poesie, le musiche e i proverbi. **La cultura è tutta, da un certo punto di vista, pratica della semiosi illimitata.**

A questo punto rimane da chiarire una parte della definizione che Peirce dà di segno come di "qualcosa che sta a qualcuno per qualcosa sotto qualche aspetto o capacità": avendo identificato il *qualcosa* (*representamen*), il *qualcuno* (*l'interprete*) e l'altro *qualcosa* (*l'oggetto*), resta da capire cosa intenda Peirce per "sotto qualche aspetto o capacità". Prendiamo ad esempio il classico omino con cui si usa rappresentare il concetto di uomo.



Questo representamen sta al posto di un qualche concetto di uomo, che è il suo oggetto. Ma di tutte le qualità che possiede l'uomo (essere mortale e razionale dotato di occhi, capelli, naso ecc.), se ne seleziona solo qualcuna: dal disegno si evince soltanto il fatto che l'uomo abbia una testa, il tronco, due gambe e due braccia (viene trascurato il numero delle dita per non parlare di altro). Ciò significa che il representamen sta per l'oggetto non sotto ogni aspetto possibile, ma solo a partire da una determinata scelta di **pertinenza**. L'interpretante non è perfettamente equivalente al suo oggetto, ma seleziona e ne sviluppa, alcuna proprietà semantiche, trascurandone altre.

Questa è una caratteristica generale del senso. **Ogni volta che vi è significazione o comunicazione, vi è pertinenza, cioè scelta preliminare di quel che interessa mettere in rilievo e condividere con gli altri.**

## CLASSIFICAZIONE DEI SEGNI

Questa è una divisione che distingue i segni a seconda che abbiano il rappresentamen *simile* al loro oggetto (**iconici**), in una qualche *connessione fisica* con il loro oggetto (**indicali**), che abbiano solo una relazione *arbitraria* con l'oggetto (**simbolici**).

### Segni iconici (similarità di forma tra espressione e contenuto)

Se la relazione fra segno e oggetto è caratterizzata da una somiglianza oggettiva, abbiamo una relazione iconica. Un segno iconico deve la sua capacità di significare, al fatto che l'espressione è sotto un certo **aspetto simile al proprio contenuto** (illustrazioni, ritratti, carte geografiche, suoni onomatopeici, metafore, sono tutti segni iconici).

Ma cosa significa affermare che un segno è simile al proprio oggetto? In termini geometrici la similitudine si può definire approssimativamente come la proprietà di due figure che sono uguali in tutto ma non nella dimensione. Tuttavia decidere di trascurare la dimensione, ha una certa rilevanza. Ciò significa che anche questa definizione elementare di similitudine poggia su una **convenzione** ovvero su quella di trascurare il rapporto dimensionale del segno rispetto a quello dell'oggetto rappresentato. E le cose si complicano ulteriormente se consideriamo ad esempio un ritratto o una caricatura: in quest'ultimo caso il caricaturista accentua e modifica alcuni tratti dell'individuo, eppure noi siamo in grado (quasi sempre) di riconoscere l'individuo. È da sottolineare però che se non conosciamo a priori lo stile di Forattini o certe caratteristiche fisiche del personaggio ritratto nella caricatura, molto difficilmente riusciremmo a riconoscere il soggetto. Anche in questo caso, dunque, possiamo osservare come **l'iconicità del segno visivo, si accompagna a un certo margine di convenzione**. A maggior ragione, grafici, tabelle, onomatopée e metafore, richiedono un certo grado di "addestramento e conoscenza preliminare" da parte dell'interprete, per essere riconosciuti come simili ai propri oggetti.

La similarità assoluta non esiste a parte il caso delle copie e delle repliche (giornali). È per questo motivo che a rigore non si può dire che esistano segni davvero iconici come tali, ma vi sono solo segni complessi in cui l'aspetto iconico è predominante: ci si riferisce a questi segni in maniera più precisa con il termine di **ipocone** (Umberto Eco 1975).

### Segni indicali (rapporto fisico con l'oggetto)

Qui il processo segnico non si basa su una **somiglianza fra segno e oggetto** ma su una *contiguità fisica*, ovvero una *traccia* o un *calco*. In altre parole l'indice è un segno fisicamente connesso al proprio oggetto, e riceve senso dal rapporto fisico con tale oggetto. Ne sono esempi la firma (in quanto traccia della presenza fisica del firmatario), l'impronta digitale, il dito puntato verso qualcosa, una bandierina che segnala direzione del vento, i pronomi "io" e "tu" (che rimandano ai soggetti dell'interazione). Persino la fotografia è un segno indicale, poiché deve la sua verità al fatto che la pellicola è stata impressionata dai raggi di luce provenienti dall'oggetto.

Come le ipocone, anche i segni indicali richiedono un certo "addestramento" per essere riconosciuti come tali. Un dito puntato sta per il suo oggetto in virtù di un legame invisibile che si istituisce tra significante (il dito) e significato (l'oggetto): la direzione del dito e la forza dinamica con cui si esegue il gesto di puntare sono determinate dalla direzione e dalla distanza dell'oggetto a cui ci si vuole riferire. Tuttavia per cogliere il nesso fisico-causale tra indice e oggetto, occorre aver assimilato la regola (convenzionale) secondo cui un dito puntato va inteso come "indice" e non come un altro gesto (di sfida o maledizione

ad esempio, come accade in altre culture). Più che di segno indicale dunque, sarebbe opportuno parlare di “dimensione indicale predominante” in un certo segno.

Il rapporto segnico indicale è molto importante all'interno dei testi complessi come quelli narrativi, televisivi o pubblicitari, dove assume le forme dell'enunciazione e serve a richiamare i ruoli dell'emittente e del destinatario o le circostanze della comunicazione.

### **Segni simbolici e codici** (motivazione arbitraria e culturale)

Il tipo di relazione segnica più importante è quello che di solito è detto **simbolico** (terminologia un po' infelice in quanto nella tradizione letteraria e religiosa il simbolo è qualcosa di diverso, cioè un segno fortemente motivato e ricco di implicazioni emotive e narrative).

Una relazione segnica (nella terminologia di Peirce) è detta **simbolica** quando in sua assenza, **non vi sarebbe legame alcuno tra significante e significato**. In altre parole un simbolo non ha altra motivazione che non sia storica o convenzionale: è insomma **arbitrario**.

La maggior parte dei segni del codice della strada, della navigazione, dei gradi militari, della matematica, sono arbitrari. Il caso più importante basato su relazioni segniche arbitrarie, è quello dei diversi linguaggi usati dalle varie società umane. Proprio il fatto che i tanti linguaggi dell'umanità siano così diversi tra loro, prova l'arbitrarietà su cui sono costruiti. Non c'è nessuna ragione per chiamare una donna “donna” o “femme” o “woman”: il rapporto tra significante e significato si spiega qui solo per ragioni storiche.

Arbitrario non vuol dire però senza causa. In realtà proprio l'arbitrarietà del linguaggio ci obbliga a regole grammaticali ben definite (non si può dire “si” per “no”), più di quanto sia necessario nel caso di comunicazioni motivate il cui senso appare trasparente.

**Il campo della comunicazione arbitraria è infatti per eccellenza quello dei codici, che non sono altro che liste di accoppiamenti socialmente stabiliti fra tipi di significanti e tipi di significati.**

Per esempio il caso dei semafori: “verde” = passare, “rosso” = arrestarsi, ecc. Da notare che questo tipo di codice ha una notevole “ridondanza”, perché la capacità di comunicare dei colori è duplicata, per convenzione, dalle posizioni fisse delle luci colorate nel semaforo (in questo modo i daltonici ad esempio sono in grado di riconoscere il codice semaforico).

Altro fattore importante è che tutti i codici, per riuscire comprensibili, devono usare solo in parte le risorse comunicative disponibili. La lingua, per esempio, non sfrutta affatto tutte le combinazioni di suoni possibili per trasmettere significati diversi. Anche nel codice dei semafori non vengono utilizzati tutti i colori.

### **Arbitrarietà**

L'**arbitrarietà** è dunque una risorsa importante della comunicazione. Studiando più da vicino il suo funzionamento è facile capire che vi sono due diversi aspetti dell'arbitrarietà.

In primo luogo in ogni segno arbitrario, **significante e significato sono legati solo in maniera storica e contingente<sup>1</sup> (arbitrarietà verticale)**. Per esempio nel codice dei semafori non esiste nessun legame tra colori e significati (se per convenzione si cambiassero i colori dei semafori il comportamento degli automobilisti non cambierebbe). Anche con tali cambiamenti di significante, il sistema resterebbe quindi lo stesso.

---

<sup>1</sup> **Contingente** = casuale

Questo esempio ci mostra come, in definitiva, i significanti di un sistema di segni arbitrari, non siano portatori di senso **in sé**, ma solo per la loro capacità di **differenziarsi**, di **opporsi** l'uno all'altro. Non importa che il segnale per "via!" sia verde, rosso o blu: quel che conta è che sia **diverso** dal segnale di "stop!".

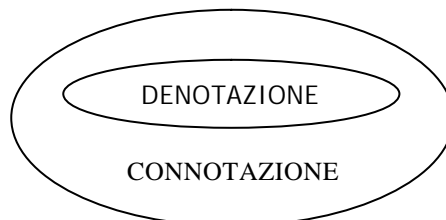
Lo stesso vale per la lingua: non importa che le vicende storiche abbiamo fatto sì che noi diciamo "cosa" un oggetto e "causa" per un motivo o una ragione. Potremmo tranquillamente usare la convenzione opposta e dire "portami quella *causa* rotonda" e "le cose della prima guerra mondiale furono economiche e politiche insieme". L'importante è che sia mantenuta la differenza. E così anche per le differenze di suono: non importa come vengono pronunciate da qualche variante regionale, la "t" o la "d". Quel che conta, perché la lingua possa continuare a funzionare, è che non vi sia confusione fra "denti" e "tenti" o fra "torto" e "tordo". E così per tutti gli altri **suoni significativi** (o **fonemi** della lingua).

**In un sistema simbolico i significanti servono solamente a differenziarsi reciprocamente.** Nella lingua, per poterlo fare con efficacia, si deve procedere per variazioni dentro certi suoni considerati pertinenti della lingua: i **fonemi**. E ogni lingua sceglie un certo numero (di solito fra i **20** e i **30**) di questi **tipi di suoni che si oppongono fra di loro (fonemi)**.

Questa seconda "**arbitrarietà orizzontale**", che riguarda la costituzione dei singoli significanti (parole) e i rapporti che essi intrattengono con i loro possibili "concorrenti", non vale solo per i significanti, ma anche per i significati. Il mondo non *nasce etichettato* e i significati che vengono accettati da una società variano nel tempo (per esempio la parola "cavalli" una volta si riferiva solo all'animale, oggi ai cavalli motore).

## Connotazione

Torniamo al rapporto tra significante e significato. Ci sono casi in cui appare **semplice e ben delimitato**. Si usa in questo caso parlare di **denotazione di un segno**. Altre volte il significante è usato per **richiamare dei significati più ampi e vaghi**: questo "alone" semantico si definisce **connotazione**. Per esempio la fotografia di un paesaggio può indicare un luogo preciso (segno indicale), ma può anche richiamare in maniera **connotativa** (e iconica) la natura, le vacanze, ecc. Un ramo d'ulivo o una colomba connotano pace, una bandiera rossa connota il socialismo ecc. Possiamo sintetizzare questa opposizione nel seguente modo:



La denotazione sarebbe una sorta di "nocciolo duro" del senso, cui si aggiungerebbe un'area confusa e sfumata della connotazione.

In semiotica si va però oltre questa definizione: la denotazione andrebbe considerata come un **effetto** di una certa configurazione della relazione segnica. Esso si avrebbe quando un certo segno normale cioè **denotativo**, diventerebbe (nella sua totalità di significante e significato) il significante di un nuovo segno **connotativo**.

2 = Segno **connotativo**  
1 = Segno **denotativo**

SIGNIFICANTE		SIGNIFICATO
SIGNIFICANTE	SIGNIFICATO	

Per esempio, in una ambientazione pubblicitaria, il segno che identifica una nonna incerti tratti di una persona (i capelli bianchi, il vestire un po' antiquato, l'età ecc.), diventa significante di un secondo significato: la saggezza, l'esperienza, i buoni consigli che possono raccomandare un certo prodotto.

È evidente pertanto, come la **connotazione** sia molto importante in ogni discorso **persuasivo** (come quello pubblicitario). Non c'è pubblicità, propaganda o discorso politico, il cui peso della connotazione non sia essenziale.

## Metasegni

Accade anche spesso che un intero segno diventi non più il significante, ma il significato di un secondo segno, invertendo in un certo senso lo schema della connotazione.

2 = **Metasegno**

1 = Segno **denotativo**

SIGNIFICANTE	SIGNIFICATO
SIGNIFICANTE	SIGNIFICATO

In questo caso si dice che un segno denotativo originario diventa oggetto di un **metasegno** che lo rappresenta. Un tipico metasegno è quello che indica che tipo di codice si sta usando nella comunicazione: per esempio se una certa frase va presa sul serio o è uno scherzo, se un discorso contenga o meno dei valori passionali impliciti, se un libro appartenga a un certo genere letterario piuttosto che a un altro e così via.

Il **metasegno**, insomma, si avvale di certe caratteristiche del significante del segno per trasmettere delle "istruzioni per l'uso" del segno stesso. Si tratta di una funzione importantissima nell'ambito della comunicazione.

Gli psicologi della comunicazione distinguono in ogni scambio comunicativo, due aspetti: uno **dichiarativo** e uno **relazionale**. L'aspetto **dichiarativo** veicola i contenuti della comunicazione ed è realizzato da segni arbitrari come quelli linguistici. L'aspetto **relazionale** serve ad aggiustare i rapporti fra gli interlocutori e a fornire informazioni su come proseguire la conversazione. Esso di solito è veicolato da tratti indicali o iconici come il linguaggio del corpo, il tono della voce, la calligrafia, ecc. Si tratta insomma di metasegni, in cui viene valorizzata la **funzione metalinguistica** di cui abbiamo parlato in precedenza. Il tono di voce di un dialogo, può trasformare lo stesso contenuto in una richiesta o in un insulto, lo stile del racconto di un fatto, può decidere se si tratta di un testo giornalistico o di una pubblicità!

## 3 STRUTTURE

### Asse sintagmatico e paradigmatico

Vi sono tre rapporti che ogni elemento della comunicazione intrattiene necessariamente. Il primo l'abbiamo già discusso ed è quello che lega significato e significante (relazione segnica). È un rapporto "verticale" che spesso è retto da relazioni di tipo arbitrario. Vi sono poi due relazioni "orizzontali" che vigono sullo stesso piano. In primo luogo, nella vita reale, noi non usiamo mai parole isolate ma sempre in sequenza con altre, quindi sequenze complesse: le frasi. Così un elemento di abbigliamento è sempre accompagnato da altri, un articolo di giornale è sempre inglobato in una pagina di giornale, una trasmissione televisiva è sempre inserita in un palinsesto ecc. Tutti questi sono cioè elementi **contigui**: vi è l'elemento *dato*, poi un *altro*, e poi *anche un altro ancora* e così via.

**La relazione che si instaura in questo caso è detta SINTAGMATICA** (per analogia con la sintassi della frase linguistica, lo “stare assieme” dei suoi diversi elementi), e la serie di tutti gli elementi **congiunti** in questo modo (per esempio la frase o il testo più vasto in cui essa è compresa, l’abbigliamento completo, il palinsesto di una TV), è detta **ASSE DEL PROCESSO**.

C’è un’altra relazione di vicinanza (orizzontale) fra elementi comunicativi dello stesso piano, più astratta ma altrettanto essenziale: quella che lega ogni elemento ad altri che potrebbero stare al suo posto, e che quindi gli sono in un certo senso *simili*. Qui gli elementi sono congiunti da un **rapporto di sostituzione** e questa **relazione è detta PARADIGMATICA**. L’insieme di questi elementi forma **L’ASSE DEL SISTEMA**.

Per esempio: sopra una camicia posso mettere al suo posto una giacca, un gilet, un maglione, ma non una seconda camicia oppure una maglietta. Come soggetto di una frase al posto di qualunque nome proprio, posso mettere un pronome personale o un nome comune preceduto da un articolo, ma non posso mettere un verbo o un avverbio.

In sostanza possiamo notare che affinché vi sia senso, occorre che vi siano combinazioni permesse e altre proibite, cioè che non tutte le possibilità di combinare gli elementi di un certo campo siano equivalenti. Gli elementi **dell’ASSE PARADIGMATICO** sono dunque considerati **opposti** (non è la stessa cosa mettersi una giacca o un giubbotto, oppure mangiarsi un hamburger o un brasato al Barolo) **ma simili** (vedere più avanti “quadrato semiotico”).

**Gli assi del processo e del sistema**, sono importanti perché organizzano e definiscono le risorse culturali e comunicative disponibili in una certa società.

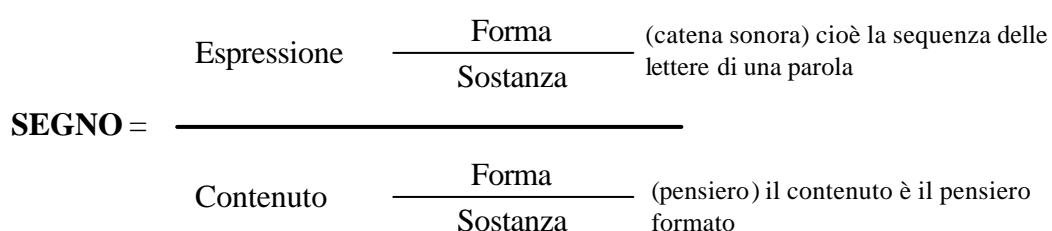
### Espressione e contenuto, forma e sostanza

Nei sistemi simili alla lingua, i due assi paradigmatico e sintagmatico, definiscono dei piani. Possiamo così pensare a un piano del significante e uno del significato o, piuttosto, come dice il linguista danese **Hjelmslev**, **piano dell’espressione** e **piano del contenuto**. Ogni segno però (e più in generale ogni lingua), mette in relazione elementi di due piani distinti: un significante e un significato e, i due piani di una stessa, lingua sono ulteriormente articolati.

Si può pensare che prima dell’articolazione che avviene ad opera della struttura linguistica, non ci fosse che della **materia** prelinguistica: **una voce informe e una massa di contenuto** che corrispondeva alla complessità del mondo. Chiamiamo SOSTANZA questa materia prelinguistica che è già in relazione con una FORMA.

In ogni sistema semiotico si trovano dunque una **sostanza dell’espressione** (nel linguaggio ad esempio, la voce articolata, in pittura, i pigmenti organizzati della tela ecc.) e una **sostanza del contenuto** (il nostro modo di percepire il mondo). Allo stesso modo di ogni sistema semiotico si trovano una **forma dell’espressione** (la sintassi di una lingua, la fonologia) e una **forma del contenuto** (lo schema lessicale).

Possiamo esprimere questa doppia articolazione del piano dell’espressione e del piano del contenuto in materia, sostanza e forma, secondo lo schema seguente:



Dunque, lo schema sopra descritto, dal punto di vista semiotico, coglie l'organizzazione reale di qualunque sistema comunicativo.

**Il segno è dunque segno di una sostanza del contenuto e di una sostanza dell'espressione**, ed è in questo senso che si può dire che il segno è **segno di qualcosa (Hjelmslev)**. Il **segno è un'entità a due facce**: una guarda verso l'esterno, l'espressione, e una verso l'interno, il contenuto. Ma pare più appropriato **usare il termine segno come nome dell'unità che consiste di "forma del contenuto" e "forma dell'espressione"** in quanto solo una sostanza formata è percepibile (formine di sabbia: sabbia sostanza, formina forma).

L'insistenza sugli scarti differenziali come elementi costitutivi dei piani del linguaggio (espressione e contenuto) rinvia non solamente alla celebre espressione di **Saussure** "nel lingua non ci sono che differenze" ma segnala altresì la distinzione tra i livelli della forma e della sostanza di ciascuno dei due piani. La forma in semiotica, non è opposta al contenuto, **la forma è l'organizzazione puramente razionale di un piano**, articola la materia sensibile producendo la significazione. È dunque la forma che per la semiotica è significante. **La sostanza è la materia**, il supporto variabile che la forma prende in carico, **è "l'insieme delle abitudini della società"** (Hjelmslev). La semiotica si è data per oggetto lo studio della relazione tra le due forme.

### **Fonemi, tratti pertinenti**

Ogni singolo segno, dunque, che congiunge un certo significante a un certo significato, è una concretizzazione del sistema complesso di piano dell'espressione (con forma e sostanza, asse sintagmatico e asse paradigmatico) e di piano del contenuto (con forma e sostanza, asse sintagmatico e asse paradigmatico) cui appartiene.

Scomponendo il **piano dell'espressione** nei suoi elementi arriviamo, a un certo punto, agli elementi più piccoli del processo **capaci di portare autonomamente significato**: i **MONEMI**, che corrispondono all'incirca alle parole della grammatica tradizionale. È però possibile continuare la scomposizione e arrivare a un livello più semplice ancora: il livello dei **FONEMI** (le lettere di una parola). Mentre sul **piano del contenuto** esiste un oggetto corrispondente a ogni singolo monema che si usa chiamare **LESSEMA** o **SENEMA**. Il risultato di questa situazione è che **l'elemento minimo autonomo sul piano dell'espressione è il fonema**, mentre sul piano del contenuto è il **lessema** [che però corrisponde sul piano dell'espressione al monema: oggetto (lessema) a cui corrisponde una parola (monema)]. Insomma, la lingua si deve analizzare a due livelli diversi: gli elementi minimi autonomi del contenuto sono più grandi di quelli dell'espressione.

Esiste un livello ancora più elementare della forma dell'espressione linguistica, quello per cui la differenza fra due fonemi può essere spiegata per via dei **TRATTI PERTINENTI** che li caratterizzano, cioè quelle caratteristiche arbitrarie che la singola lingua ha scelto per stabilire la differenza tra due fonemi (la differenza tra **p** e **b**, tra **t** e **d**).

Ma anche i lessemi (senemi), possono a loro volta essere analizzati in unità più piccole, di natura completamente teorica. Queste unità sono i **SEMI**. Il loro corrispettivo sul piano dell'espressione può essere rappresentato dai tratti distintivi (pertinenti) che, come i semi, hanno una natura strutturale e vengono identificati come "operatori di differenza".

I semi si possono dividere almeno in tre tipi:

1. *Semi figurativi*, ossia grandezze del piano del contenuto delle lingue naturali che corrispondono grosso modo alle figure del mondo (esteriorità/interiorità).
2. *Semi astratti*, che sono grandezze che non hanno corrispettivo sensibile ma che servono per categorizzare le relazioni tra elementi (es. categorie come *relazione/termine* oppure *processo/relazione*).
3. *Semi timici*, che sovrappongono alle altre articolazioni semiche la categoria "*euforia/disforia*" e che le trasformano così in sistemi assiologici (che rivestono cioè un certo valore per i soggetti).

Riassumendo:

ESPRESSIONE: ? Monema? Fonema? Tratto pertinente

CONTENUTO: ? Lessema? Semi

I **fonemi**, tra l'altro, vengono anche identificati come "**non segni**" che entrano a far parte di un sistema di segni e verranno definiti "**figure**". Una lingua, secondo **Hjelmslev**, è dunque organizzata in modo che grazie a un gruppetto di figure e combinazioni sempre nuove di esse, si possa costituire un numero larghissimo di segni.

**La lingua non è, dunque, un puro sistema di segni ma un sistema di figure che si posso usare per costruire dei segni.**

### Valore linguistico (Saussure – da Semiotica in nuce)

Se la parte concettuale del valore di un segno è costituita unicamente da rapporti e differenze con gli altri termini della lingua, si può dire altrettanto della sua parte materiale. Ciò che importa nella parola non è il suono in sé stesso (cioè la forma), ma le differenze foniche che permettono di distinguere questa parola da tutte le altre, perché sono tali differenze che portano la **significazione**. Secondo **Saussure** "*nella lingua non esistono altro che differenze*". La prova è che il valore di un termine può essere modificato senza che si tocchi né il suo senso né il suo suono, ma soltanto dal fatto che ciò che ha vicino ha subito una modifica. Resta da dare al valore il suo posto esatto in rapporto alla significazione. Secondo **Saussure** il "valore è senza dubbio un elemento della significazione, ed è assai difficile sapere come questa se ne distingua pur restando in sua dipendenza." Quando si dice che i valori di un segno corrispondono a dei concetti, si sottintende che questi sono puramente differenziali, vale a dire, definiti non positivamente ma negativamente rispetto agli altri termini del sistema. In sostanza **il modo più facile per esprimere ciò che significa un segno (ovverosia per esprimere il suo valore), è dire ciò che il segno NON è, ciò a cui è DIVERSO, piuttosto che cercare di spiegare cos'è!**

La **prova di commutazione**<sup>2</sup> permette di operare la distinzione fondamentale tra forma e sostanza sia del contenuto che dell'espressione. L'arbitrarietà del segno si trova dunque sdoppiata in un'arbitrarietà tra forma e sostanza in ciascuno dei due piani. Il valore, dunque, ha origine dalla significazione o dalla forma del contenuto? Il valore, preso nel senso "saussuriano" è, nei due piani della lingua, l'elemento che serve a definire il concatenamento paradigmatico delle correlazioni. Da qui si dice che una forma può rivestire sostanze diverse. Che il valore resti un elemento della forma pura ora è evidente: non è il metallo di una moneta che ne fissa il valore. Essa può essere cambiata con una cambiale o un assegno di pari valore, cambia la sostanza (metallo, carta) ma il valore resta.

<sup>2</sup> **PROVA DI COMMUTAZIONE**: due membri di un paradigma appartenente al piano dell'espressione si dicono commutabili (o invarianti), quando lo scambio di uno di essi con l'altro implica uno scambio analogo nel piano del contenuto; inversamente due membri del paradigma del contenuto sono commutabili, se lo scambio di uno con l'altro implica uno scambio analogo sul piano dell'espressione.

## Semantica

La semantica è il ramo della linguistica che studia il significato dei simboli, delle parole e delle frasi.

Abbiamo visto che ogni segno articola tra loro due facce che nella loro relazione reciproca stabiliscono quella che possiamo indicare come la **“funzione semiotica”**.

Se sul lato dell'espressione è possibile condurre un'analisi per componenti; i linguisti e i semiotici si sono posti il problema di stabilire un modo per condurre un'analisi altrettanto efficace sul piano del contenuto.

**Lo studio del significato prende il nome di SEMANTICA** e sono state prodotte diverse semantiche proprio a causa della variabilità con cui può essere inteso il concetto di significato. Ci sono tre filoni principali:

1. Un segno è in grado di dire qualcosa di vero rispetto al mondo: **semantica dei “valori di verità”**. È l'idea che il significato di un segno consista in un'operazione di riferimento a un referente. È una semantica di derivazione filosofica perché si propone di definire quali sono le condizioni logiche che consentono a un enunciato di dire qualcosa sul mondo.
2. Vi è una semantica che tenta di stabilire un legame stretto tra il significato dei segni e la comprensione che abbiamo di essi. Si tratta in effetti di una **“teoria della comprensione”** e dei processi mentali che vengono attivati ogni qualvolta una mente umana si trova di fronte a un'espressione linguistica.
3. Una terza semantica è quella che riguarda una **semiotica** in senso stretto (semiotica: scienza generale dei segni linguistici e non linguistici per mezzo dei quali avviene la comunicazione). Al centro delle ricerche c'è **l'elaborazione di un metodo per la descrizione del piano del contenuto dei linguaggi, cioè di quel piano che si produce ogni volta che si realizza una significazione.**

## Il percorso generativo della significazione (Floch)

Il **percorso generativo della significazione** è una rappresentazione dinamica della produzione del senso: **è la disposizione ordinata delle tappe successive attraverso le quali passa la significazione per arricchirsi e divenire da semplice e astratta a complessa e concreta.** Da qui si comprende la scelta di chiamarlo percorso. Ma perché generativo? Perché ogni oggetto significante, per la semiotica, può essere definito secondo il suo modo di “produzione” e non secondo la storia della sua genesi: “generazione” si oppone così a “genesì”. La ricchezza di significazione di un'opera non ha nulla a che vedere con il tempo impiegato a realizzarla o a concepirla.

Si distinguono due tipi di tappe nel percorso generativo: le **STRUTTURE SEMIO-NARRATIVE** e le **STRUTTURE DISCORSIVE**. Così come un prodotto implica una produzione, un enunciato implica un'enunciazione. L'enunciazione è la presa in carico del soggetto che parla delle virtualità che gli offre il sistema di significazione che utilizza.

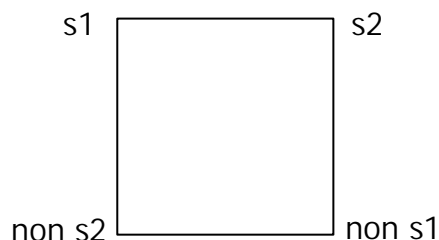
**LE STRUTTURE DISCORSIVE:** sono le tappe per le quali passa la significazione a partire dal momento in cui un enunciatore seleziona e ordina queste virtualità offerte dal sistema.

**LE STRUTTURE SEMIO-NARRATIVE** sono le virtualità stesse. Nel percorso generativo della significazione sono anteriori alle strutture discorsive. Occorre distinguere due livelli in queste strutture: un livello fondamentale in cui si ha il posizionamento delle “differenti differenze” di cui il quadrato semiotico è uno strumento di rappresentazione molto efficace e un livello superficiale dove queste relazioni si convertono in enunciati.

Si parla di enunciatore (emittente) e enunciatario (destinatario) e non si parla di emittente o autore, ecc. perché la semiotica non vuole conoscere nulla del soggetto, nessuna informazione su di lui. Il percorso generativo della significazione viene rappresentato come un taglio geologico: alla superficie le strutture testuali; sotto la superficie due strati, uno più profondo (le strutture semio-narrative) e l'altro più superficiale (le strutture discorsive). La superficie delle strutture testuali e gli strati delle strutture semio-narrative e discorsive, rappresentano tre modi di esistenza semiotica: **virtualizzazione**, **attualizzazione**, **realizzazione**. Le strutture semio-narrative sono quelle della significazione nella sua virtualità. Le strutture **discorsive** sono quelle della significazione nella sua attualizzazione. Le strutture **testuali** sono quelle della significazione nella sua realizzazione.

### Quadrato semiotico

Il modello più efficace per rappresentare il funzionamento oppositivo dell'asse del sistema paradigmatico è il **quadrato semiotico**, un antico dispositivo logico che risale ai tempi di Aristotele e che è stato usato nella semiotica contemporanea soprattutto da **Greimas**. Esso serve a precisare un concetto nei confronti dei concetti che gli sono opposti.



- **s1 e s2** sono gli elementi **contrari** della categoria semiotica presa in considerazione (es. bianco e nero). È importante capire che i contrari appaiono come tali per decisione arbitraria, a seconda di ciò che si sta parlando (per esempio in medicina bianco è opposto al rosso (globuli), in natura bianco delle nuvole opposto all'azzurro del cielo, ecc.).

#### **I soli requisiti formali necessari sono:**

1. Che i due termini appartengano allo stesso piano semiotico (o tutti e due significanti o tutti e due significati (non si può contrapporre un colore e un sapore).
2. Che i due termini opposti siano *disgiunti*, cioè che non contengano elementi comuni (naturalmente è compito di chi compie un'analisi semiotica identificare un'opposizione che sia pertinente).

Nel momento in cui si costruisce un quadrato semiotico ci si riferisce a una catena sintagmatica data (una frase, un pensiero, un testo) ed è in riferimento al modo in cui funziona questa catena che si stabiliscono i termini opposti.

- **s1 e non s1** come **s2 e non s2**, sono **contraddittori** (bianco e non bianco, nero e non nero). Naturalmente la coppia di contraddittori deriva da quella di partenza (ogni nuovo termine è la negazione di uno originario) e non vi è alcuna arbitrarietà nel definirla. Chi usa il quadrato semiotico avrà il compito semmai, di capire che cosa, nell'ambito testuale che sta studiando, possa corrispondere a questi termini negativi. Per esempio in una situazione di opposizione fra bianco e nero, è facile che non bianco significhi "scuro". La stessa cosa non si potrebbe dire se siamo in un contesto politico. Non bianco in questo caso potrebbe voler dire "laico" e così via.

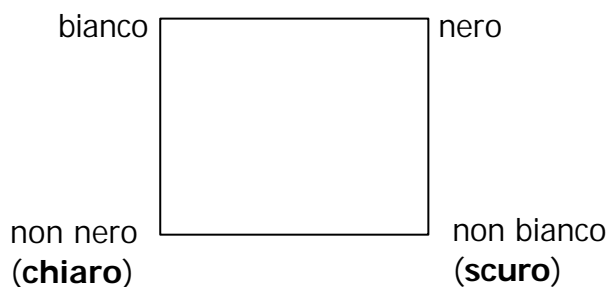
- **non s1** e **non s2** sono detti **subcontrari** (per esempio "non bianco" e "non nero"). Mentre i contrari si escludono a vicenda, i subcontrari mantengono una polarità oppositiva ma possono avere in comune delle zone intermedie. Per esempio se interpretiamo "non bianco" come "non scuro" e "non nero" come "non chiaro", ci può essere una zona grigia intermedia, che può appartenere ad entrambi i termini.

- **s1** e **non s2**, **s2** e **non s1** sono legati da una relazione di **implicazione** ("bianco" deve per forza essere anche "non nero" e "nero" deve per forza essere anche "non bianco").



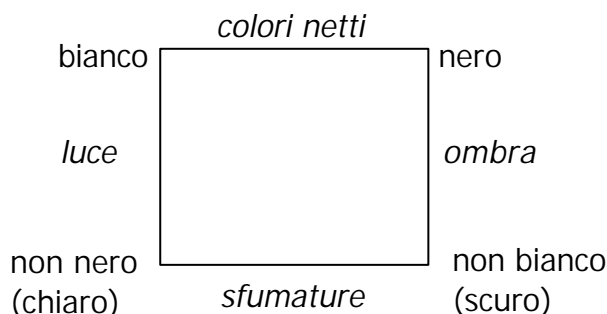
Una volta stabilita l'opposizione che darà luogo a un quadrato semiotico è importante trovare un significato per i termini contraddittori:

"non nero" = **chiaro** e "non bianco" = **scuro**.

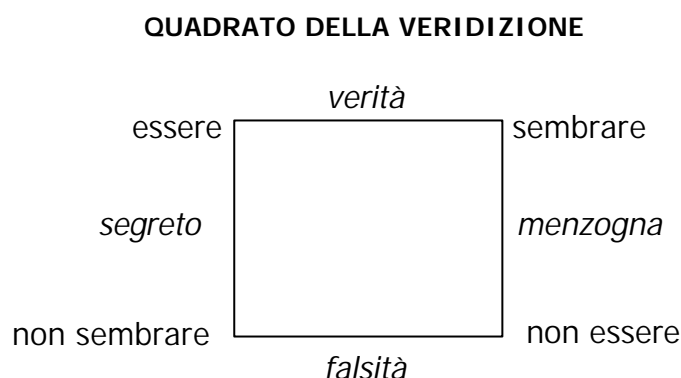


Grazie alla rappresentazione di questo ultimo quadrato semiotico, siamo in grado ad esempio di interpretare i valori linguistici di una fotografia in bianco e nero e i giochi sottili di luminosità che la animano.

Anche i **lati del quadrato** possono assumere un significato che si aggiunge a quelli che già ci sono. Ecco il quadrato completato con gli elementi che se ne possono dedurre:



C'è anche l'esempio del **quadrato di veridizione**, cioè l'applicazione proposta da **Greimas** del quadrato al tema dell'essere e del sembrare che è importante nell'ambito narrativo, per descrivere la situazione dei personaggi, e nei discorsi scientifici:



Vero viene definito come "ciò che è quel che sembra", segreto "ciò che non sembra quel che è", menzognero è detto di "chi non è quel che sembra", falso "chi non sembra e non è". Verità e falsità sono contraddittori, menzogna e segreto sono contrari.

Quello che abbiamo ricostruito finora è uno dei due usi principali del quadrato semiotico: quello **statico**. Bisogna tener presente un altro uso dello stesso quadrato: quello **dinamico**. In questo caso accade che il quadrato serve a formalizzare un fenomeno molto diffuso nell'ambito dei testi, soprattutto narrativi. Accade spesso e in casi molto significativi che **un racconto non sia altro che la proiezione sull'asse del processo (sintagmatico) dell'organizzazione del sistema**, come fu proposto da **Jakobson**. In questo caso il quadrato semiotico diventa uno strumento adatto a descrivere questa struttura "profonda" della narrazione. Questo discorso verrà ripreso più avanti quando si parlerà di narrazione.

Il quadrato semiotico è stato interpretato talvolta come un meccanismo potentissimo di interpretazione del senso. In realtà si tratta solo di uno strumento che può essere utilizzato in maniera più o meno efficace.

### **Testo e discorso**

Tutta l'analisi del segno ci ha mostrato che un ipotetico messaggio elementare non può essere considerato autonomo perché il suo funzionamento dipende sempre dai suoi rapporti con altri segni sull'asse del sintagma e su quello del paradigma.

**I segni sono sempre in relazione con altri segni, non esistono mai da soli se non da un punto di vista puramente teorico.**

Una semiotica del segno non può rendere ragione della complessità dei messaggi reali. È necessario dunque ampliarla per ottenere un oggetto di analisi più realistico. Questa nozione allargata dell'oggetto della semiotica è il **TESTO** che si può considerare come l'oggetto concreto di una comunicazione.

Se l'asse del processo è il territorio in cui i segni convivono (lo spazio di una pagina per una conversazione scritta, o il tempo di una giornata per una comunicazione televisiva), **il testo è un certo frammento di questo territorio, sufficientemente autonomo per poter essere considerato unitario.**

Un problema importante che deriva da questa definizione è come effettuare dei tagli nella continuità del processo per costruire un certo testo.

In primo luogo bisogna dire che la scelta dei confini di un testo, e dunque la definizione di quel testo, è responsabilità del suo lettore. **Il testo è ciò che viene effettivamente ricevuto in una comunicazione. È un testo quindi qualunque frammento del processo che sia trattato come testo da qualcuno** (una collezione di giornali, un solo giornale, un solo articolo di un solo giornale).

È il destinatario che decide di trattare come testo un certo fenomeno estraendolo dalla complessità del mondo.

Nel caso della comunicazione vera e propria, però, ci si trova di fronte a processi che sono stati concepiti e preparati per essere considerati come testi. Vi è un progetto dell'emittente che mira a determinare la modalità di lettura del destinatario.

Esistono, in genere, nei processi comunicativi dei **dispositivi** che servono a suggerire al lettore come ritagliare un testo e secondo che modalità leggerlo: si tratta di **metasegni** chiamati **PARATESTI**.

Il paratesto è tutto ciò che sta attorno al testo vero e proprio: il nome dell'autore, il titolo, la prefazione, le recensioni, le interviste all'autore. I paratesti si dividono in due categorie: i **PERITESTI** (l'insieme dei messaggi paratestuali che si trovano dentro il volume) e gli **EPITESTI** (tutto ciò che sta al di fuori del libro, per esempio le recensioni, le interviste ecc.). Fra i paratesti più noti possiamo citare titoli dei libri, film, giornali, sigle TV e radiofoniche, icone di PC, indici e copertine di libri, cornici per immagini. Tutti questi metasegni servono a suggerire al lettore un certo modo di tagliare il testo e a fornirgli istruzioni per il suo uso (per esempio specificando se si tratta di un romanzo o di un libro di storia, di una pubblicità o di una informazione ecc.).

La capacità di significazione di un testo è inoltre influenzata dall'**enciclopedia** del lettore (il complesso delle conoscenze che egli crede vere, che lo siano o meno in realtà) e in particolare dalla sua conoscenza di altri testi o conoscenze in generale predeterminate (come quando involontariamente il nome di un personaggio ne ricorda volontariamente uno di un testo precedente o un testo si presenta come la prosecuzione di un altro). Questa dimensione **cotestuale** è molto importante e determina il funzionamento dei testi. La chiameremo **intertestualità**.

Una distinzione va fatta per contrapporre **testo** a **discorso**. La definizione di testo che si è data finora fa astrazione da tutti gli usi concreti che di esso vengono fatti e in particolare dal rapporto che nei fenomeni comunicativi spesso è molto stretto tra il testo, chi lo enuncia, chi lo riceve, il tempo e il luogo in cui questa comunicazione ha luogo. Questi fenomeni, che sono importantissimi nel linguaggio e in genere nella comunicazione, sono legati all'**enunciazione**: ogni atto comunicativo comprende un contenuto (**enunciato**) ed è realizzato da un'**enunciazione** (atto che produce concretamente il testo). L'enunciazione non è un fatto puramente extralinguistico, anzi in genere è rappresentata in maniera molto ricca e articolata nei testi, perché consente effetti comunicativi di grande efficacia. Parole come "io", "tu", "oggi", gesti come mostrare qualcosa puntando il dito, segni indicali come frecce, dispositivi mediatici come lo sguardo rivolto alla telecamera, sfruttano tutti gli effetti di enunciazione che strutturano un testo. Mentre è possibile studiare questi effetti restando all'interno di un testo, il luogo semiotico in cui essi hanno propriamente effetto è il **discorso**, quando esso viene effettivamente enunciato.

## Topic, enciclopedia, isotopia

Uno dei requisiti essenziali perché un segmento del processo possa essere considerato un testo è che si possa dire "intorno a cosa verte": in termini semiotici **qual è il suo topic**.

**Il topic** (o tema) è la risposta a una domanda che il lettore rivolge al testo e che grosso modo equivale a: "ma di che cosa stai parlando?". In altre parole la scelta di un topic può essere immaginata come la proposta di un titolo provvisorio con il quale il lettore prova a riassumere il contenuto semantico di una certa porzione di testo.

**La nozione di enciclopedia** (e di competenza enciclopedica) è di grande importanza nei fatti comunicativi. Non basta supporre che il lettore conosca il lessico, cioè le pure forme dell'espressione, e non basta neppure disporre di un codice, (una tabella che abbinati ogni elemento del piano dell'espressione con quello del contenuto). Ogni lettore interpreta i testi cui si trova di fronte anche sulla base della sua conoscenza del mondo. Questo complesso di conoscenze sul mondo è ciò che chiamiamo **enciclopedia** di quel parlante; è lo sfondo di senso per ogni evento comunicativo.

Il **topic** non è una caratteristica oggettiva del testo ma è sempre una scelta di chi lo legge. Facciamo un esempio pratico: il **topic** di un testo come "prendete 200 grammi di farina, 4 uova, 1 noce di burro e 1 etto di zucchero", per qualcuno potrebbe essere "ricetta di cucina"; per qualcun altro più ferrato in materia culinaria, il topic potrebbe invece essere "ricetta per pasta frolla".

Diverso è il **caso dell'isotopia** che pure ha molto in comune con il topic. Mentre il topic è un'operazione pragmatica del lettore, l'isotopia è una struttura semantica che si può considerare già inerente al testo stesso. L'**isotopia** è definibile come "**la coerenza di un percorso di lettura**". Si tratta di una caratteristica intrinseca al testo, spesso progettata come tale.

Esempio: dato l'enunciato "questo tenore è un cane", il parlante italiano osserva subito che tra i lessemi "tenore" e "cane" è possibile, in base alle regole della sua enciclopedia, una sovrapposizione semantica (**amalgama**). Secondo l'accezione codificata di "cane" come "cattivo cantante" (dovuta all'informazione semantica secondo cui il cane è un animale che produce sgradevoli latrati) e quella che definisce il "tenore" come un certo tipo di cantante, c'è un punto di collegamento, di sovrapposizione fra i due significati di "cane" e "tenore". In altri termini, le due parole condividono qualche marca semantica, e la loro combinazione consente l'instaurarsi di un piano di coerenza semantica che percorre l'enunciato stesso, ovvero sia un'**isotopia**. **Insomma, l'isotopia è la distribuzione del topic nel testo.**

## 4 STORIE

Le storie sono testi particolari che hanno grande diffusione in tutte le società umane e spesso hanno carattere narrativo. La semiotica della cultura distingue fra due grandi classi di sistemi sociali: le **culture testualizzate** in cui prevale la narrazione e le **culture grammaticalizzate**, in cui invece prevalgono testi in cui le regole sociali sono stabilite in maniera esplicita (codici per il diritto, enciclopedie, trattati, manuali d'uso).

Naturalmente i due sistemi non sono mutuamente esclusivi: la nostra società è fortemente grammaticalizzata per quanto riguarda l'accumulo e distribuzione della conoscenza ma questo non le impedisce di produrre delle narrazioni in ambiti diversissimi. Le società che

non hanno elaborato mezzi grafici complessi per conservare la memoria sociale (scrittura, ideogrammi ecc.), si trovano a dover dare ai loro ricordi una forma tale da assicurarne la conservazione esclusivamente attraverso la memoria. A questo fine un racconto (cioè una storia o *testo narrativo*) è molto efficiente. Le **società grammaticalizzate** sono invece depositarie di un sistema misto, mescolano storie e testi non narrativi in misura variabile.

### Livelli di narrazione

Interrogiamoci, innanzitutto, su cosa sia una storia. Prendiamo il romanzo *Guerra e Pace* e la sua riduzione cinematografica, oppure ancora *La Divina Commedia* e la sua parafrasi che si trova in certe edizioni scolastiche: stiamo considerando diverse versioni di una stessa storia o storie diverse? È ragionevole ammettere non solo che un romanzo e la sua traduzione contengano la stessa storia, ma che lo stesso accada per la sua trasposizione sullo schermo, per una riscrittura ovviamente “fedele”, per un passaggio dal verso alla prosa e viceversa. Insomma possiamo dire che la storia non coincida con la semplice **superficie** del testo ma, per caratterizzarla dal punto di vista semiotico, bisogna considerarla a un **livello più astratto e generale**: quello **dell'intreccio** o **trama**<sup>3</sup>, che possiamo considerare sottostante alla superficie espressiva del racconto e invariante rispetto alle diverse versioni che se ne possono dare. Questo aspetto invariante della storia, consiste in un certo corso di eventi raccontati in una certa successione ben determinata.

Al **livello** che abbiamo chiamato di **superficie** appartengono buona parte delle caratteristiche espressive: la musica di un testo, le scelte lessicali e sintattiche di una prosa, le inquadrature o lo stile di montaggio di un film, la pennellata caratteristica di un pittore ecc. Esaminiamo quindi alcuni aspetti della superficie di un testo narrativo, prima di addentrarci nei suoi livelli più “profondi”.

La **superficie espressiva** (o **manifestazione lineare**) di un testo è, indipendentemente da ogni contenuto specifico che possiamo attribuire al testo, **il livello del significante della pura espressione**. È la successione delle parole (o delle immagini) intese in sé stesse (per esempio nei casi di testi figurativi, la manifestazione lineare coincide con la materialità dell'immagine prima ancora che noi realizziamo in essa dei contenuti).

La maggiore rilevanza della manifestazione lineare del testo è una delle caratteristiche che distinguono il linguaggio quotidiano da quello poetico. In quest'ultimo caso, vengono di sovente introdotti artifici mirati a manipolare la superficie espressiva del testo e, pertanto, a disturbare l'automatismo della percezione e dell'interpretazione referenziale. Ad esempio viene invertito il normale ordine sintattico delle parole (“Sempre caro mi fu quest'ermo colle”), oppure si gioca sull'*allitterazione* (“Il pietoso pastor pianse al suo pianto”) o sulla paronomasia (“I like Ike – nel famoso slogan elettorale di Eisenhower – ) ecc.

Di fronte alla “trasgressione” dei codici linguistici, l'interprete si trova così “spaesato” ed è costretto a soffermarsi maggiormente sulla materialità dell'espressione cercando di dare più ipotesi interpretative al testo, senza magari essere in grado di arrivarci immediatamente. In questo caso si dice che la poesia **deautomatizza** il linguaggio quotidiano (fenomeno noto come **straniamento**), infondendogli un rinnovato vigore. Il fenomeno dello straniamento si trova spesso nei messaggi pubblicitari o nei titoli di giornale, dove la manipolazione del piano dell'espressione svolge il compito di attirare l'attenzione del destinatario sul messaggio.

---

<sup>3</sup> **Trama o intreccio** = qui gli eventi sono narrati in un ordine diverso da quello naturale (es. *flashback* o *flashforward*). In sostanza la **Trama** è una **elaborazione individuale** del racconto

## Focalizzatori e narratori

La questione del punto di vista merita un'attenzione particolare: infatti uno dei procedimenti ricorrenti nella narrativa moderna per movimentare la superficie espressiva di un racconto è di filtrare la storia attraverso un punto di vista selettivo (o prospettiva). Premesso che il **focalizzatore** di un racconto è il **personaggio il cui punto di vista orienta l'azione narrativa**, sono possibili tre diversi tipi di prospettiva narrativa:

1. *Racconto a focalizzazione zero*: è il racconto tradizionale dove il focalizzatore non coincide con nessuno dei personaggi ed è onnisciente<sup>4</sup> così al lettore è dato modo di conoscere i pensieri di tutti i personaggi e quindi di *saperne di più di ciascuno di loro* (es. *I promessi sposi*).
2. *Racconto a focalizzazione interna*: la prospettiva narrativa coincide con uno dei personaggi di modo che il lettore *ne sa quanto* uno dei personaggi (come nei racconti dei film la cui storia è filtrata attraverso il punto di vista di un bambino che osserva il mondo dei grandi).
3. *Racconto a focalizzazione esterna o racconto oggettivo*: il lettore assiste all'azione narrativa senza che gli venga mai concesso di conoscere i pensieri o i sentimenti dei personaggi (come ad esempio come nei racconti veristi o naturalisti in cui si ha la pretesa di fornire la visione di una realtà così com'è, oggettiva).

A questo punto dobbiamo sottolineare che un focalizzatore non necessariamente deve coincidere con il narratore sebbene molto spesso i due ruoli si sovrappongono: il **focalizzatore è colui che vede**, il **narratore è colui che parla** (Emma Bovary è la focalizzatrice interna della seconda parte del racconto di Flaubert, ma non ne è la narratrice, il racconto è in terza persona).

Il narratore non va nemmeno identificato con l'autore e non sempre si esprime in prima persona: si dice che un narratore è **extradiegetico** quando esso è un narratore di primo livello (superficie) che non compare nel testo (come nelle fiabe dove la voce narrante è impersonale "C'era una volta...").

Un narratore è invece **intradiegetico**, quando si trova all'interno del secondo livello del racconto e a sua volta, narra una storia di terzo livello (esempio: " C'era una volta un re seduto sul sofà che disse alla sua serva "raccontami una storia". La serva cominciò: "C'era una volta....."). Il primo narratore è **extradiegetico** ossia fuori dal racconto. La serva è narratore **intradiegetico**, perché è dentro alla storia.

Ci sono altre due categorie di narratore: **eterodiegetico** e **omodiegetico**. Il narratore **eterodiegetico** è colui che non prende parte alla storia che narra. Quello **omodiegetico** invece, prende parte agli avvenimenti che racconta (se racconto di aver visto una rissa sono narratore eterodiegetico, se racconto di come ho diviso i due litiganti sono omodiegetico).

La controparte del narratore è il **narrativo**, ovvero colui che riceve il racconto dal narratore.

---

<sup>4</sup> **Onnisciente** = conoscente di tutto, che sa tutto.

## Ritmo

Un altro aspetto essenziale della superficie di un testo narrativo è il **ritmo** ovvero la sua **capacità di influenzare i tempi e i modi di lettura**.

Il racconto contiene in genere dei dispositivi per cercare di regolare le modalità di lettura e di conservare la presenza del lettore: peripezie, suspense, capitoli, parti, ecc.

Che il testo abbia una durata è essenziale per occupare il tempo del lettore ma essa non deve apparirgli noiosa: è una questione di ritmi.

## Fabula e intreccio

Passiamo ora ad analizzare il livello di narrazione situato più in profondità rispetto alla superficie del testo che abbiamo chiamato **intreccio** (o **trama**), e definito come l'ordine di successione degli eventi del racconto che però **non sarà quello "naturale" in cui cronologicamente si sono svolti i fatti** (quella è la **fabula**). Questa divergenza fra l'ordine naturale del racconto e l'ordine dei fatti, riguarda sia romanzi gialli che poemi epici come ad esempio l'*Odissea*. Insomma l'alterazione dell'ordine naturale è pratica molto diffusa in un gran numero di narrazioni diverse. Il fatto è che un racconto non è, come si potrebbe pensare, l'immagine fedele di un frammento di realtà, ma un dispositivo di senso che deve manipolare la nostra conoscenza di quel pezzo di mondo, onde ricavarne certi *effetti* di sorpresa, piacere, divertimento e perfino di realismo. *Le storie non sono cose, non stanno nel mondo, ma si costruiscono solo con la narrazione.*

**La fabula è pertanto un livello elementare del racconto, in cui i fatti vengono narrati nel loro ordine cronologico e causale (cioè "naturale")**. A volte, come nelle fiabe, fabula e intreccio tendono a coincidere (la narrazione della fiaba diventa così più semplice e riconosciuta come sensata). Al contrario, in forme narrative più complesse (un romanzo giallo ad esempio), si gioca molto sulle possibilità di scarto tra fabula e intreccio (per esempio i flashback o flashforward). Una stessa fabula può dunque essere raccontata in diversi modi e può dar luogo a più intrecci. I concetti di *intreccio* e *fabula* sono stati introdotti nella teoria della letteratura da formalisti russi come **Boris Tomasevskij**.

A seconda dei diversi rapporti che intercorrono tra durata della fabula e durata dell'intreccio, si possono concepire 4 forme fondamentali del movimento narrativo, dette **asincronie** o **effetti di ritmo**:

1. **ELLISSI**: fatti che ci sono nella fabula e non nell'intreccio (es.: una notte trascorsa dormendo).
2. **SOMMARIO**: tempo dell'evento nell'intreccio è minore che non nella fabula (es.: un lungo viaggio raccontato brevemente).
3. **SCENA**: il tempo dell'evento nell'intreccio è uguale a quello della fabula (es.: riproduzione di un dialogo).
4. **PAUSA**: il tempo dell'evento nell'intreccio è maggiore della fabula (es.: la descrizione di un paesaggio o di un ricordo).

È chiaro che tutto il lavoro di espansione e contrazione dell'intreccio, è volto ad adeguare il testo a quei ritmi che sono essenziali per il piacere del lettore.

Quello che rende simili i tre livelli descritti finora (*superficie, intreccio e fabula*) è il loro manifestarsi **linearmente** sull'asse del processo, semplificando progressivamente i fattori in gioco, ma mantenendo identificabili i contenuti narrativi essenziali, come il modo in cui sono qualificati i personaggi, ciò che motiva la loro azione, il contesto spazio-temporale, le azioni che vengono compiute:

superficie \_\_\_\_\_

intreccio \_\_\_\_\_

fabula ..... **Livello più elementare della narrazione**

### **Mondi possibili**

I **racconti** possono essere considerati come dispositivi per creare **mondi possibili narrativi**, popolati da individui (umani o meno), legati insieme da rapporti reciproci, ai quali vengono attribuite certe proprietà semantiche. Per esempio il mondo narrativo di *Cenerentola*, consiste in una serie di personaggi (matrigna, sorellastre, principe, fata, scarpetta ecc.), i quali intrattengono rapporti reciproci e sono da essi definiti (Cenerentola è la figliastra della matrigna, la scarpetta è l'oggetto che fa congiungere la fanciulla al principe ecc.). Inoltre i mondi possibili della narratività, contengono corsi di eventi, che possono cambiare nelle proprietà che caratterizzano i vari individui che li "abitano": Cenerentola ha inizialmente la proprietà di essere nubile e indigente, mentre alla fine è sposata con un ottimo partito.

Diventa utile parlare di **mondi possibili**, solo quando lo stato del mondo descritto dal testo si dimostri in qualche modo incompatibile o alternativo rispetto al mondo reale, ad esempio se il testo introduce personaggi fittizi o fatti estranei rispetto alla nostra *enciclopedia* di base. Il mondo descritto in un racconto di fantascienza, diventa **mondo possibile** (e non come la semplice rappresentazione di un qualche aspetto del mondo reale), perché racconta di fatti che non conciliano con l'immagine che abbiamo del mondo dell'esperienza attuale.

Si possono classificare diversi tipi di mondi possibili narrativi:

1. **VEROSIMILI**: sono mondi che possiamo concepire senza alterare le leggi fisiche che vigono nel mondo reale (romanzi storici).
2. **INVEROSIMILI**: mondi in cui in alcuni tratti dobbiamo modificare le leggi fisiche del mondo reale (fiabe in cui gli animali parlano).
3. **INCONCEPIBILI**: mondi che vanno al di là della nostra concezione (mondi in cui cerchi siano quadrati es.: alice nel paese delle meraviglie).
4. **IMPOSSIBILI**: racconti di fantascienza in cui si viaggia a ritroso nel tempo.

### **Il livello delle azioni**

Consideriamo ora l'altra grande linea di analisi della narratività, quella che vede il racconto non come la descrizione di un mondo possibile, ma come un complesso dispositivo sintattico e semantico che mira a produrre certi "effetti" di senso. Una tale strategia di analisi della narrazione, procedendo oltre la fabula, troverà degli elementi non lineari, che non appartengono cioè all'asse del processo ma a quello del sistema. In pratica le unità che verranno alla luce non saranno immediatamente identificabili come elementi *visibili* della fabula: potranno essere delle componenti visibili di certe azioni o di certi personaggi,

che dovranno essere "montate assieme" per produrli (sarà il caso dei ruoli *attanziali* e dei ruoli *tematici*) oppure potranno essere variamente distribuite nel corso del racconto (com'è il caso dei *temi*, delle *modalità* ecc.).

Possiamo però identificare degli elementi che fanno parte del processo della fabula, nel senso che non costituiscono testi autonomi perché non ne hanno la dimensione adatta, ma che si possono "ritagliare" direttamente sull'asse del processo. È il caso degli **episodi** del racconto altrimenti detti **motivi**. Alcuni di questi motivi sono essenziali e *legati* allo svolgimento del racconto: non può esserci giallo senza un omicidio o un furto, o un romanzo d'amore senza un innamoramento ecc. Altri motivi invece sono *liberi* (l'episodio della Monaca di Monza nei Promessi Sposi, che è un vero e proprio racconto estraneo incastonato nel testo). Essi si potrebbero tranquillamente eliminare senza perdere la logica della storia, pagando però un prezzo altissimo a livello del ritmo della narrazione.

### Le funzioni di Propp

La maggior parte dei **motivi** si possono considerare come dei piccoli racconti elementari con un inizio e una fine ben definiti, che costituiscono il racconto maggiore raccordandosi tra loro. È dunque possibile pensare a un repertorio di possibili motivi e soprattutto delle formule che caratterizzano i diversi tipi di testo narrativo a seconda della successione dei motivi che vi compaiono effettivamente. Qualcosa del genere è stato fatto da **Vladimir Propp** (1928), in una sua ricerca sulla fiaba russa di magia. Egli parte nei suoi studi da un corpus di 100 fiabe e osserva come al di sotto della loro apparente variabilità sia possibile trovare delle grandezze costanti, degli elementi comuni.

Prendiamo le seguenti azioni:

1. Il re manda Ivan a cercare la principessa. Ivan parte.
2. Il re manda Ivan a cercare una rarità. Ivan parte.
3. La sorella manda il fratello a cercare una medicina. Il fratello parte.
4. La matrigna manda la figliastra a cercare fuoco. La figliastra parte.
5. Il fabbro manda il bracciante a cercare una vacca. Il bracciante parte.

Ognuna di queste azioni è apparentemente diversa ma non ci vuole molto per scorgere la presenza di alcuni elementi costanti: abbiamo cioè un personaggio che manda un altro personaggio a cercare qualcosa. Si tratta dunque della sequenza di due **azioni** o **funzioni**, pressoché identiche: l'invio e la partenza dell'eroe. Ciò che cambia di volta in volta è invece l'identità dell'eroe e dell'oggetto cercato, nonché le precise modalità dell'invio. Propp giunge a identificare 31 funzioni fondamentali. Le **funzioni** sono definibili come **l'operato di un personaggio determinato dal punto di vista del suo significato per lo svolgimento della vicenda**. Le funzioni sono i mattoni basilari per la costruzione di tutti i testi fiabeschi appartenenti alla tradizione narrativa russa e con qualche adattamento, anche per le fiabe popolari europee. È dunque importante CHI fa e non "come" o "dove" lo fa. Ciò significa che le funzioni sono straordinariamente poche (31) mentre i personaggi e i mondi possibili straordinariamente tanti. Le funzioni dei personaggi rappresentano dunque le parti fondamentali della favola. Riassumiamo dicendo:

1. Gli elementi costanti della favola sono le funzioni dei personaggi.
2. Il numero delle funzioni che compaiono nella favola di magia è limitato.
3. La successione delle funzioni è sempre identica (non può esserci una partenza senza un incarico).
4. Tutte le favole di magia hanno struttura **monotipica** (una volta identificate le funzioni è possibile accertare quali favole abbiano funzioni identiche. Tali favole sono dette **monotipiche**).

## La sequenza elementare di Bremond

**Claude Bremond** (1966), tenta di individuare le **sequenze elementari** presenti in ogni racconto che si combinano tra loro in sequenze complesse.

Una sequenza elementare, per Bremond, è composta da tre funzioni (da non confondere con le funzioni proppiane):

1. *Virtualizzazione* (funzione che apre un processo: qualcosa da fare o che accadrà).
2. *Attualizzazione* (funzione che attualizza questa virtualità con un atto o un fatto).
3. *Realizzazione* (funzione che chiude il processo con un risultato raggiunto).

Non è indispensabile che ciascuna funzione sia seguita da quella successiva, le sequenze elementari si combinano tra loro per formare sequenze complesse.

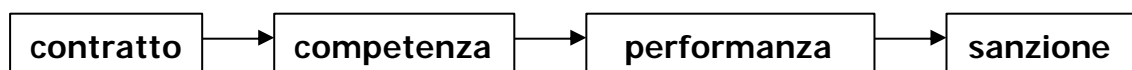
Nel saggio di Floch (sulla base di **Greimas**) queste tre funzioni vengono generalizzate per descrivere il **percorso generativo della significazione**:

1. *Virtualizzazione*: livello profondo delle strutture semio-narrative descritte dal quadrato semiotico (fabula).
2. *Attualizzazione*: livello delle strategie discorsive (intreccio).
3. *Realizzazione*: livello delle strategie di superficie (superficie)

## La sequenza narrativa canonica secondo Greimas

**Greimas** ritiene che ogni racconto sia organizzato da una stessa grande *struttura sintagmatica*, di notevole semplicità e generalità, che comprende 4 tappe fondamentali:

### STRUTTURA SINTAGMATICA DEL RACCONTO



In sostanza, al centro di ogni narrazione c'è un *compito* che deve essere svolto, un'*azione* che deve essere compiuta, un *oggetto* che deve essere conquistato (cioè un valore da fare proprio). Chiamiamo **performance** questa tappa centrale di ogni racconto.

Prima che la performance possa essere compiuta bisogna che chi è destinato a compierla conquisti i mezzi necessari, ovvero la **competenza** (accumulare il sapere, accumulare forza, ottenere armi, ecc). Naturalmente l'accumulo di competenza, se narrato adeguatamente, può essere l'oggetto della performance di un episodio precedente, che a sua volta può aver bisogno dell'acquisizione di competenza, ecc. (le serie a puntate). Prima ancora che si accumuli la competenza necessaria bisogna che sia stabilita la posta in gioco: ci deve essere un **contratto**, un mandato in cui qualcuno (destinante) incarichi qualcun altro (destinatario) di fare qualcosa. Infine il racconto si può definire concluso, NON quando l'azione è compiuta ma quando tale realizzazione sia stata riconosciuta come tale. Questa conclusione del racconto è definita **sanzione** (ovvero quando il destinante riconosce che il destinatario ha ottemperato al contratto).

Può anche accadere che la competenza non sia stabilita, la performance non sia compiuta, oppure la sanzione non sia accordata. In questo caso il racconto si interrompe, ma resta disponibile per una prosecuzione successiva: è il caso delle narrazioni seriali, che utilizzano questa possibilità per concludere un episodio e prepararne un altro.

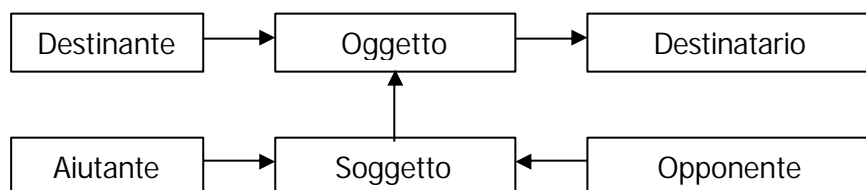
## Attanti

Dalla struttura sintagmatica del racconto appena esposta si può ricavare un repertorio di azioni che appartengono ad ogni racconto e soprattutto a una tipologia di soggetti che le compiono. Questi tipi di soggetti vengono definiti da Greimas come **attanti** per distinguerli dagli attori o personaggi che compaiono nei racconti effettivi.

**Destinante** e **destinatario** sono i primi due **attanti** del nostro racconto: coloro che stipulano il contratto e definiscono la sanzione. Fra il destinante e il destinatario c'è in gioco un oggetto, concreto o astratto, che deve essere comunicato o trasmesso. In ogni storia questo oggetto entra in relazione con un soggetto per cui esso ha valore e si batte per averlo. La performance consiste in questo battersi: soggetto e destinatario possono, a volte, coincidere con lo stesso personaggio. **Soggetto** e **oggetto** sono la seconda coppia di **attanti** del modello.

Vi è in fine da tener conto che l'impresa del soggetto non è in linea di massima solitaria, ma richiede delle circostanze favorevoli, cioè degli aiutanti animati e non animati e si trova in genere ad affrontare degli ostacoli, un avversario, cioè degli oppositori. **Aiutanti** e **opponenti** sono un'altra coppia di **attanti**. Questi rapporti si possono semplificare nello schema che segue:

### STRUTTURA SINTAGMATICA DEL RACCONTO



Chiamiamo **ruolo attanziale** il fatto che un personaggio si trovi a svolgere la funzione che nello schema è coperto da un certo attante. I ruoli attanziali di un personaggio possono cambiare nel tempo: un aiutante può tradire e diventare un opponente. È importante capire che un personaggio può coprire allo stesso tempo più ruoli attanziali e allo stesso modo un ruolo attanziale può essere coperto da più di un personaggio (es.: i tre moschettieri coprivano tutti, rispetto al soggetto D'Artagnan, il ruolo di *aiutanti*; i Bravi e Don Rodrigo, sono tutti *opponenti* di Renzo ecc.).

## Modalità

Di particolare interesse sono quelle situazioni che si lasciano descrivere meglio, NON con un verbo semplice, ma con dei verbi che modificano altri verbi. Questa situazione sintattica (un predicato che ne modifica un altro), è definita **modalità**.

Nello schema sintagmatico del racconto visto in precedenza, si è visto che ogni narrazione inizia con un *contratto*, stretto fra destinante e destinatario. A guardar bene, la natura di questo contratto è una *manipolazione*, vale a dire che qualcuno fa sì che qualcun altro faccia qualcosa, che intraprenda cioè un'azione: il re *convoca* un eroe per *liberare* il regno da una minaccia, un sospettato *assume* un investigatore perché lo *scagioni*. Sintatticamente questa situazione possiamo quindi definirla come un "*far fare*".

Per **modalità** si intende quindi il modo in cui i verbi si influenzano a vicenda, ossia si "*modalizzano*". Solitamente si prendono in considerazione i verbi fondamentali dell'azione (vale a dire il verbo "*fare*") e dello stato (il vero "*essere*").

Vi sono però altri **verbi modali**, verbi che sono correlati fra loro: *dovere ? volere ? sapere ? potere*.

Per esempio il soggetto manipolato dal contratto si trova in una condizione particolare rispetto al suo compito: avendo accettato il contratto *deve* compiere l'azione prevista e, in seguito all'assunzione di tale dovere, *deve volerla* fare. La competenza invece, si caratterizza per *saper* fare, cui può seguire il *poter* fare.

*Dovere* e *volere* sono dette **modalità virtualizzanti**, perché determinano il soggetto come candidato a una certa azione, che resta ancora virtuale. L'acquisizione della competenza rende attuale questa determinazione, dunque *sapere* e *potere* sono **modalità attualizzanti**. Infine solo la performance realizza finalmente l'azione che prima era virtuale e in seguito "attuale", nel senso che la "fa essere".

## Tema

I testi narrativi parlano sempre **di qualcosa** e l'impalcatura sintattica dei rapporti fra gli attanti e la struttura sintagmatica, non basta a dare ragione di questo contenuto specifico di ogni testo. Ciò che determina innanzitutto il contenuto del testo è il suo **tema, vale a dire il complesso dei valori che il testo esprime**. Un racconto giallo ha a che fare con la morte, la colpa, la punizione, l'avventura; una fiaba si occupa di un regno, della decadenza del potere, della successione; un romanzo d'amore di bellezza, matrimonio, di relazioni fra i sessi ecc. Questi elementi astratti non sono presenti direttamente nel testo (e non lo potrebbero essere data la loro natura immateriale), ma la loro presenza distribuisce fra gli attanti dei **ruoli tematici**, cioè li determina come assassini e vittime, come investigatori e indiziati, oppure come re e principesse, draghi e streghe ecc. È dalla coerenza di questi ruoli, che noi ricaviamo il senso del racconto.

Si può dire dunque che in ogni personaggio di una storia in ogni momento concorrano un **ruolo attanziale** (il fatto di svolgere una funzione definita da un certo attante) e un **ruolo tematico**. I ruoli tematici dei personaggi, come quelli attanziali, si trasformano nel corso del racconto e possono esprimersi in **figure**: l'investigatore è il ruolo tematico del tema "indagini su un delitto", la sua pistola, è una certa figura che può venirgli attribuita.

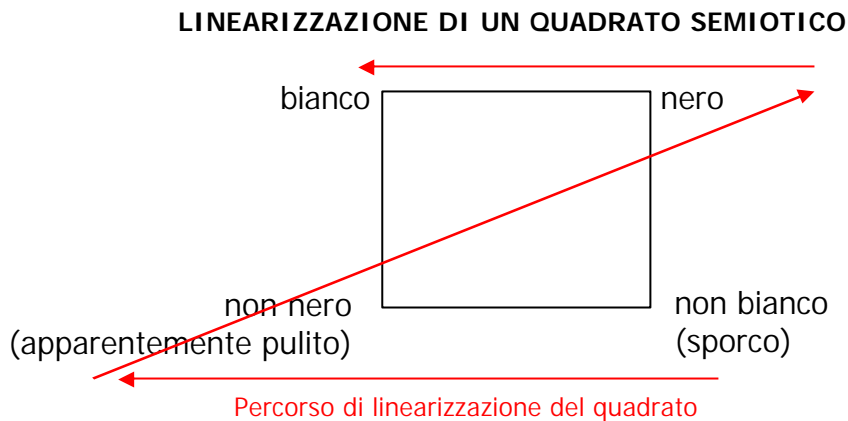
## Linearizzazione del quadrato semiotico

Quel che rende essenziale il tema per il senso del racconto, è il suo rapporto con alcune categorie semantiche; non esiste narrazione senza un contenuto semantico.

Possiamo presupporre che sotto la dimensione lineare del racconto (quella che si concretizza nella fabula e nei livelli più complessi) e anche sotto il livello non lineare dei rapporti attanziali e ruoli tematici, si possa individuare una **semantica fondamentale** dove sono presenti le categorie semantiche sviluppate nel racconto che, come si è visto, possono essere espresse in forma del **quadrato semiotico**.

Da questo punto di vista ogni narrazione non è altro che la proiezione sull'asse del processo dell'articolazione semantica di un quadrato semiotico che, ricordiamo, è una rappresentazione sull'asse del sistema i cui estremi si chiamano semi.

Prendiamo ad esempio un quadrato semiotico che esprime i valori corrispondenti ad una pubblicità televisiva di detersivi:



Nello spot si può mostrare per esempio una signora che tenta di lavare con un qualunque detersivo un capo *non bianco (sporco)*, ritrovandoselo solo *non nero (apparentemente pulito)*. Magari però, con l'intervento di un "aiutante magico", capace di penetrare all'interno del tessuto e di vedere nel mondo microscopico, fra le fibre si trova del *nero*. Solo il detersivo pubblicizzato, viene spiegato, può eliminare questo *nero*, grazie al fatto di possedere il *bianco* (di solito per via di un altro aiutante più o meno magico, come certe scaglie di sapone o una certa "forza lavante"). Le frecce in rosso sovrapposte al quadrato, permettono di seguire il modo con cui il quadrato è stato proiettato nel testo e per così dire, **linearizzato**.

Questa proiezione, sull'asse del processo, dell'asse del sistema, è ciò che secondo **Jakobson** caratterizza la **funzione poetica** di ogni messaggio. Più in generale possiamo dire che si tratta di ciò che rende i testi narrativi dispositivi di comunicazione così potenti ed efficaci. Questo lavoro di proiezione corrisponde a uno schema molto generale che nella teoria greimasiana si usa chiamare **percorso generativo del senso o della significazione**.

## **Passioni**

Sinora ci siamo occupati del *corso delle azioni*, cioè *cosa fanno* i personaggi di un racconto e quali sono i loro rapporti. Ma vi è un altro aspetto fondamentale: *ciò che sentono* i personaggi, quali sono le loro **passioni**.

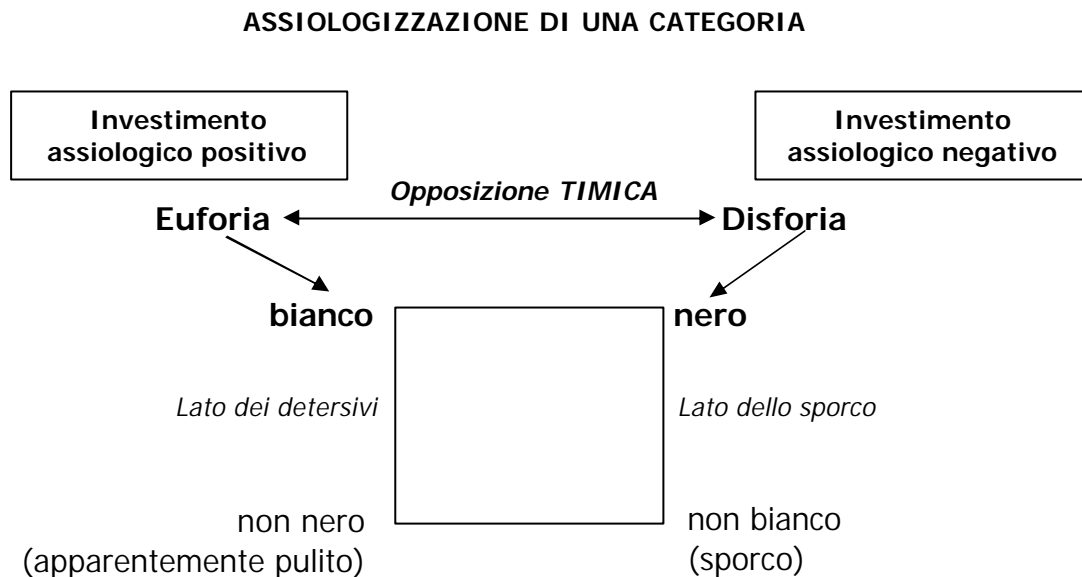
Analizzando le passioni, noi riusciamo a capire le motivazioni delle azioni dei personaggi, ovverosia *perché* fanno qualcosa (es.: Otello uccide Desdemona *perché* geloso).

Da un certo punto di vista le **passioni** assomigliano ai ruoli tematici, nel senso di costruire delle proprietà importanti (che si aggiungono ai ruoli attanziali), per definire un personaggio e le sue funzioni all'interno del racconto. Da un altro punto di vista le **passioni** possono essere considerate come il *riassunto implicito* di un racconto. Per esempio la parola "avaro" descrive il rapporto intenso e dominante di una persona con l'oggetto denaro, la sua volontà di raccogliarlo, la sua riluttanza a non separarsene, la sua paura che questo evento sgradevole possa accadere.

Vi è anche qualcosa in più quando si parla di **passione**, una sorta di *dimensione fisica* che fa in modo che essa sia legata per noi al nostro stato d'animo, al benessere o malessere che sentiamo, in definitiva al corpo. Questa dimensione è l'**opposizione** detta **timica**, fra **euforia** e **disforia**, cioè fra un sentimento positivo e uno negativo di noi stessi, fra il

benessere e il malessere che noi avvertiamo a livello del corpo e che secondo **Greimas** è la radice somatica dei nostri giudizi di valore.

Un esempio ci viene dato prendendo nuovamente in considerazione il quadrato semiotico del bianco e del nero (pulito e sporco nel caso dei detersivi):



Il modo in cui la categoria timica "euforia" investe il vertice del quadrato che rappresenta la massima pulizia (il bianco), viene detto **assiologizzazione** di quella categoria. Gli **investimenti assiologici**, cioè il modo in cui un certo termine è messo in relazione al positivo o al negativo, al bene o al male, alla felicità o infelicità (in definitiva al proprio corpo), sono la base di qualunque effetto passionale.

## 5 ENUNCIAZIONE

Più volte abbiamo visto come il **linguaggio** abbia una doppia costituzione: da un lato è sistema di codici e regole socialmente prestabilito, ma dall'altro lato, esso esiste solo nel momento in cui si *attualizza* attraverso il nostro atto individuale di produzione delle parole. La teoria dell'enunciazione non tratta il sistema linguistico e il messaggio individuale come entità separate, ma considera **l'atto di enunciazione** di un soggetto come *istanza di mediazione* tra i due momenti, perché è esso che converte le regole del sistema in discorso. L'atto del parlare non è mai solo individuale, esso è anche sociale perché deve sempre utilizzare un sistema di codici condiviso; e viceversa, la lingua non è solo sociale perché essa esiste solo nella parola degli individui che la usano.

Una buona definizione di enunciazione, è quella fornita da **Beneviste**: **l'enunciazione** è la struttura di mediazione che converte la *langue* (il sistema della lingua), in *parole* (discorso preso in carico individualmente). **È dunque l'atto individuale attraverso il quale il parlante si appropria della lingua mettendola in funzione nel discorso e, tramite il quale, egli enuncia sé stesso come soggetto.**

### Effetti ed efficacia

L'uso di particolari elementi linguistici (certi pronomi personali o dimostrativi, certi modi verbali, certi avverbi ecc.) all'interno di un testo parlato o scritto che sia, produce **effetti**

**enunciativi.** Ad esempio una forma discorsiva che usa i nomi propri o la terza persona, sembra più *oggettiva*, provocando un *effetto di realtà*. Al contrario l'uso di pronomi personali di seconda persona, appare come più *soggettiva* e produce un particolare *effetto di presenza*. Vediamo qualche esempio concreto, analizzando due frasi giornalistiche il cui significato è il medesimo ma la cui forma è diversa:

*La gente denuncia l'abbandono della periferia e chiede interventi radicali contro gli spacciatori: "Siringhe dappertutto - assicura un negoziante - prima di nascosto e poi, di giorno in giorno, in modo sempre più sfacciato".*

In questo caso le virgolette sono espedienti che consentono all'enunciatore di prendere le distanze dall'enunciato, attraverso la citazione diretta di qualcun altro. Vengono prodotti due effetti: da un lato si restringe la portata dell'informazione al punto di vista *soggettivo* del locutore citato, attribuendo ad esso la responsabilità dell'enunciato. Dall'altro lato, si dà l'impressione di una certa veridicità dell'informazione dovuta all'atteggiamento di neutralità del giornalista che, riporta *fedelmente* le parole di altri.

*La gente denuncia l'abbandono della periferia e chiede interventi radicali contro gli spacciatori: siringhe dappertutto, prima di nascosto e poi, di giorno in giorno, in modo sempre più sfacciato.*

In questa frase invece, il giornalista mischia il proprio punto di vista con quello altrui, rinforzando così l'impressione che l'informazione data non sia opinione di qualcuno ma costituisca una *realtà oggettiva*.

Effetti del genere si trovano ovunque, anche nei telegiornali, dove accade sempre più spesso che utilizzino collegamenti incassati l'uno dentro l'altro: Mentana annuncia (enunciazione prima) che vi è un collegamento con un corrispondente, il quale chiama un servizio (enunciazione seconda) dove si fa parlare un intervistato (enunciazione terza), e così via. Anche qui l'effetto che ne deriva è una maggiore veridicità del contenuto dell'enunciazione, che aumenta la credibilità del telegiornale stesso.

## 6 INTERPRETAZIONE

Un testo ci comunica molte più informazioni di quante non ne appaiano nella sua manifestazione lineare, ossia nella sua struttura espressiva esplicita. Essendo sempre intessuto di "non detto", esso lascia implicita una gran quantità di informazioni che il destinatario è chiamato ad estrapolare in base alla sua conoscenza del contesto comunicativo.

Per raggiungere un buon equilibrio tra "detto" e "non detto", il produttore del messaggio deve indovinare quale sia la "competenza enciclopedica" del lettore o destinatario. A questo punto egli viene guidato nella produzione del messaggio da un certa idea del destinatario (target) e da ciò che vuole comunicare (è il caso sintomatico della pubblicità).

### Il ruolo dell'interprete

**Esiste sempre un pericolo: che il destinatario interpreti il testo in maniera diversa da come l'autore intendeva che fosse interpretato.** Per ridurre al minimo la possibilità di una decodifica errata da parte del suo pubblico di lettori, l'autore potrà

cercare di indirizzarne l'interpretazione nel senso desiderato. Questo scopo può essere raggiunto in vari modi:

1. Introdurre segnali che selezionino il pubblico fin dall'inizio (ad esempio le introduzioni nelle fiabe).
2. L'autore può introdurre una certa ridondanza semantica per incoraggiare un certo *percorso di lettura* (ad esempio descrivendo un temporale che dovrebbe riflettere lo stato d'animo di un personaggio).
3. L'autore può *istituire la competenza* del suo lettore fornendogli le informazioni necessarie per una corretta comprensione.

Man mano che tra testo e lettore si apre una certa distanza (in termini di spazio e tempo), la decodifica aberrante diventa una norma, più che un'eccezione. Nonostante tutto, ci sono testi detti "**aperti**" che volutamente sfruttano l'ambiguità e incompletezza del testo a fini strategici e lasciano al lettore grande libertà di interpretazione. Al contrario, i testi "**chiusi**" cercano di fare in modo che ogni termine sia quello che prevedibilmente il lettore può capire.

Da qui nasce il concetto di **lettore modello**: è un lettore tipo che il testo prevede come proprio interlocutore ideale. Specularmente al lettore modello c'è l'**autore modello**: è la strategia testuale impiegata dall'autore per indirizzare l'attività cooperativa del lettore. In un certo senso l'autore modello si identifica con lo stile di un testo.

### **Interpretazione come inferenza**<sup>5</sup>

Chi legga un testo è continuamente chiamato ad avanzare *ipotesi circa il significato* da attribuire alla superficie espressiva che ha di fronte e, d'altra parte, abbiamo visto come l'autore, per indirizzare nel senso dovuto l'interpretazione del testo, avanzi una serie di ipotesi circa il comportamento interpretativo del proprio lettore. Il testo stesso stimola l'attività inferenziale del lettore attraverso una serie di segnali di suspense (stacchi musicali piazzati in un momento di rilievo di un film, la suddivisione di un romanzo in capitoli o di una telenovela in puntate ecc.) di cui esso è disseminato.

I punti nel testo in cui è stimolata l'attività inferenziale del destinatario, vengono chiamati **disgiunzioni di probabilità** (Eco 1979): sono degli "snodi" che aprono nella trama una serie di possibilità inizialmente equiprobabili, che possiamo considerare come gli "svincoli" di una rete ferroviaria. Arrivato allo snodo, il lettore è chiamato ad immaginare cosa accadrà e in questo, avanza un'ipotesi circa il futuro corso degli avvenimenti (es.: l'investigatore catturerà l'assassino o sarà ucciso?).

Il lettore è dunque chiamato a selezionare dalle possibili accezioni degli elementi linguistici presenti nel testo, solo quelle che gli sembrano pertinenti alla luce di una determinata ipotesi di senso. Ad esempio, di fronte ad un testo che inizia con "c'era una volta" e che prosegue introducendo un re e una regina, si potrà supporre che il testo in esame sia una fiaba. Se però viene poi aggiunto che il re si chiamava Enrico V e la regina Caterina d'Aragona, il lettore è indotto a modificare la sua ipotesi iniziale.

Come si vede, l'interprete è tenuto a rimettere continuamente in gioco le sue congetture e questo processo di costante revisione delle ipotesi di senso, è un esempio di quel principio

---

<sup>5</sup> **Inferenza** = Deduzione, ipotesi, mediante la quale, da una o più premesse, si giunge a una conclusione logica.

generale detto **circolo ermeneutico**, che consiste nel fatto paradossale ma necessario di **“interpretare le parti alla luce del tutto e il tutto alla luce delle parti”**.

Buona parte dell'attività del lettore si risolve dunque in una **serie di ipotesi** (ovverosia **inferenze**), che egli avanza in base alle informazioni che trae man mano dal testo, unite alle sue conoscenze precedentemente acquisite circa il modo in cui testi dello stesso genere funzionano. Dette ipotesi vengono poi applicate a settori successivi del testo e se questi ultimi si lasciano interpretare docilmente secondo l'ipotesi iniziale, allora tale ipotesi risulta rafforzata e viene mantenuta sino alla sua inadeguatezza. Ma se l'ulteriore lettura del testo fa emergere degli elementi che si dimostrano incompatibili con l'ipotesi di partenza, allora l'ipotesi è falsificata e l'interprete è costretto a ricostruirla con un'ipotesi più calzante. Ovviamente egli non potrà essere certo della sua ipotesi sino a lettura ultimata, cioè quando il testo non ha più nessuna sorpresa o colpo di scena finale. Almeno fino a questo momento, ogni ipotesi formulata o formulabile è passibile di essere rielaborata o sostituita.

### **Tre tipi di inferenze: deduzione, induzione e abduzione**

Secondo **Peirce**, tutta la conoscenza assume la forma dell'inferenza, nel senso che essa è sempre mediata da un ragionamento e non è mai semplicemente intuitiva. Questo è un modo per dire che non abbiamo intuizioni immediate, non abbiamo accesso diretto alle cose che ci circondano, ma al contrario, tutto quello che possiamo conoscere circa il mondo, è il frutto di un complesso ragionamento (che facciamo spesso a livello inconscio) e di una serie di operazioni concettuali dette inferenze.

Gli elementi che possono entrare in gioco in qualsiasi processo inferenziale sono tre: **CASO (o causa), RISULTATO (o effetto), REGOLA che è il legame tra i due elementi precedenti**. Esempio: se il **caso** è “fuoco” e il **risultato** è “fumo”, la **regola** dice “se c'è fuoco, c'è fumo”.

A seconda della disposizione assunta da questi tre elementi, avremo tre diversi tipi di inferenza: **deduzione, induzione, abduzione**<sup>6</sup>.

Peirce ha esemplificato le tre inferenze con un celebre esempio, quello dei fagioli.

Immaginiamo di essere in una stanza dove si trova un tavolo. Sul tavolo c'è un sacco di tela con scritto “fagioli bianchi”. Sappiamo dunque che dentro al sacco ci sono solo fagioli bianchi. Di conseguenza se estraiamo dal sacco una manciata a caso di fagioli, abbiamo la certezza che essi saranno tutti bianchi (a meno che la scritta sul sacco non ci abbia mentito).

Questa è la **struttura della deduzione** (procedimento analitico → dal generale al particolare):

**REGOLA:** tutti i fagioli di questo sacco sono bianchi

**CASO:** questi fagioli provengono da questo sacco

**RISULTATO:** questi fagioli sono bianchi (*sicuramente*)

Come si vede il ragionamento deduttivo, non comporta alcun accrescimento del sapere. Sapevamo fin dall'inizio che nel sacco c'erano fagioli bianchi e ci siamo limitati a calcolare le conseguenze logiche di questo assunto.

Diversamente vanno le cose con l'**induzione**. In questo caso noi non sappiamo cosa ci sia nel sacco (manca la scritta). Per scoprirlo procediamo “sperimentalmente”. Si infila la mano nel sacco e si estraggono i fagioli: sono fagioli bianchi! Ma siamo sicuri che ci siano

---

<sup>6</sup> **Abduzione:** ragionamento congetturale che, sulla base dell'osservazione di un fatto, mette a punto un'ipotesi esplicativa del fatto stesso.

solo quelli? Assolutamente no! Allora ripetiamo l'operazione: ancora fagioli bianchi. Ogni volta che ripetiamo questa operazione e troviamo solo fagioli bianchi, aumentiamo la possibilità che nel sacco vi siano solo fagioli di quel colore; ma non possiamo esserne certi sino a quando svuotiamo tutto il sacco. Quindi la struttura logica dell'induzione, funziona in questo modo:

**CASO:** questi fagioli provengono da questo sacco

**RISULTATO:** questi fagioli sono bianchi

**REGOLA:** tutti i fagioli di questo sacco sono bianchi (forse)

**L'induzione** ci consente di allargare orizzontalmente la nostra conoscenza del mondo; la sua essenza è la generalizzazione: noi immaginiamo che ciò che è vero per un certo campione preso a caso, sia vero anche per tutti gli altri componenti dell'insieme.

L'unico modo per penetrare più a fondo nella comprensione delle cose, è attraverso la formulazione di ipotesi o **abduzioni**.

Entriamo nella stanza e vediamo il tavolo. Sul tavolo vi sono già sparsi dei fagioli bianchi, ma non sappiamo ancora da dove provengano. Guardando in giro, scopriamo che uno dei sacchi della stanza, contiene solo fagioli bianchi. Cosa facciamo? Congetturiamo (ipotizziamo), che i fagioli sparsi su quel tavolo provengano da quel sacco, ossia che costituiscano un *caso* di questa regola generale. Ma possiamo anche sbagliarci. Il nostro ragionamento è così costituito:

#### **Struttura dell'abduzione :**

**RISULTATO:** questi fagioli sono bianchi

**REGOLA:** tutti i fagioli di questo sacco sono bianchi

**CASO:** questi fagioli vengono da questo sacco (forse)

L'**abduzione** è un ragionamento rischioso perché implica un salto logico piuttosto ardito: la regola inventata per rendere ragione del fatto constatato potrebbe essere valida ma, come si può vedere, sono ugualmente possibili altre regole altrettanto ragionevoli (può darsi che i fagioli nel sacco siano neri o che nel sacco ci sia segatura, oppure che qualcuno abbia messo fagioli bianchi sul tavolo per ingannarci). La maggior parte delle abduzioni avvengono in maniera automatica come, per esempio, quando riconosciamo il volto di un amico che ci viene incontro. Il meccanismo dell'abduzione tuttavia, è in gioco ovunque ci sia interpretazione: ogni volta che formuliamo un'ipotesi noi facciamo una scommessa! In generale potremmo dire che un'abduzione è tanto più originale (e pertanto rischiosa), quanto più si discosta dai percorsi interpretativi precedentemente battuti.

#### **Sceneggiatura o script**

**La sceneggiatura** è una struttura di dati che serve a rappresentare una situazione stereotipata. Ogni sceneggiatura comporta un certo numero di informazioni che vengono organizzate secondo una sequenza logica e temporale che assomiglia a una storia incompleta.

Per esempio, nello schema corrispondente ad una visita al supermercato, la sceneggiatura sarà la seguente: prendere il carrello, infilare la moneta nell'apposita fessura, percorrere i corridoi, scegliere gli articoli, metterli nel carrello, mettersi in coda alla cassa, prendere i sacchetti, riempirli, pagare la cassiera, ecc. Ogni fruitore del supermercato deve essere a conoscenza di tutte queste informazioni per potersi muovere efficacemente.

Nei discorsi non c'è bisogno di esplicitare tutti gli elementi di cui è composta una *sceneggiatura comune*, perché essi vengono automaticamente assunti come valori di fondo del discorso in questione: se qualcuno mi dice che è andato al cinema io darò per scontato che si è messo in coda, che ha chiesto il biglietto e l'ha pagato, ha cercato il suo posto, ecc. Tutte queste azioni pratiche, come l'acquisto del biglietto, fanno parte della sceneggiatura comune "andare al cinema".

Oltre alle *sceneggiature comuni* i testi sono corredati da *sceneggiature intertestuali*. Le sceneggiature comuni provengono al lettore dalla sua normale conoscenza enciclopedica che condivide con la maggior parte dei membri della cultura a cui appartiene e sono per lo più "*regole per l'azione pratica*". Le sceneggiature intertestuali, sono invece, "schemi retorici e narrativi che fan parte di un corredo ristretto di conoscenza che non tutti i membri di una data cultura posseggono" (Eco 1979).

## **Generi**

La nostra capacità di avanzare ipotesi di senso, di fare inferenze sul significato di un testo e quindi di interpretare il testo medesimo, dipende dal delicato equilibrio tra ciò che è noto prima della lettura e ciò che è inedito nel testo in esame. Nessuno dei due poli può essere del tutto "sacrificato" a vantaggio dell'altro: un testo che sia del tutto familiare perde il suo slancio innovativo e informativo, così come un testo che sistematicamente trascuri le aspettative del destinatario, ha come effetto di lasciare il destinatario stesso in uno stato di confusione.

Nel tentativo di indirizzare l'interpretazione del lettore nel senso desiderato, il testo può cercare di fargli capire fin dall'inizio il **genere** al quale appartiene, in modo da incoraggiare il destinatario ad assumere l'atteggiamento fruibili adeguato al tipo di testo che sta leggendo (regola valida non solo per i testi scritti, ma anche per il cinema o la TV ovviamente).

Ogni testo è disseminato di *segnali di genere*, ossia di artifici espressivi mirati a fornire indicazioni utili circa il tipo di testo che il lettore ha di fronte. Un esempio tipico è costituito dalle formule introduttive della fiaba ("C'era una volta..."): di fronte a queste parole il lettore si predispone ad assumere un certo atteggiamento interpretativo (è consapevole che trattasi di una fiaba e quindi non si scandalizzerà quando gli animali si metteranno a parlare). Anche la copertina dei romanzi gialli (da cui deriva io nome), certe inquadrature a mezzo busto sempre in interni tipici delle telenovelas, le sigle e le testate dei vari organi di informazione, svolgono la stessa funzione di definizione di "genere".

## **Narrative artificiali e naturali**

La distinzione tra **narrative artificiali e naturali** è utile per inquadrare i due tipi fondamentali di testo in base all'atteggiamento fruibili del lettore. Entrambe descrivono dei corsi di azione ma, mentre le **narrative naturali** raccontano di eventi pensati o presentati come realmente accaduti, le **narrative artificiali** riguardano individui e fatti attribuiti a mondi possibili diversi da quello della nostra esperienza.

Le **narrative naturali** sono racconti che si riferiscono ad eventi che si suppongono essere avvenuti all'interno del mondo reale, di conseguenza il destinatario mette in atto un atteggiamento interpretativo adeguato. Ne fanno parte i telegiornali, i trattati scientifici, i libri di storia, i documentari, ecc.

Si badi bene che non è detto che gli avvenimenti riportati dalla narrativa naturale siano necessariamente "veri"; la narrativa naturale può anche mentire, basti pensare ai falsi

scoop o alle notizie tendenziose. Semplicemente, fino a prova contraria, il lettore si predispone ad accettare per veri gli eventi proposti da un testo che lui ha riconosciuto come narrativa naturale.

Se l'obiettivo delle narrative naturali è ottenere la fiducia del destinatario, le **narrative artificiali** propongono un diverso contratto cooperativo. Il lettore di un racconto di finzione sa benissimo che gli eventi narrati non appartengono al mondo reale. Un caso a parte sono i romanzi storici, in quanto al loro interno alcune informazioni sono sottoposte al vaglio della verifica rispetto ad altri documenti storici (controllo delle fonti).

## 8 Pragmatica

### Gli ambiti delle comunicazione

I fenomeni comunicativi, sono classificati secondo tre livelli di organizzazione a cui corrispondono altrettanti campi disciplinari:

- ☞ La **sintassi** studia l'ordinamento degli elementi della comunicazione, dei codici delle lingue, la loro organizzazione interna, i modi della loro combinazione.
- ☞ La **semantica** si occupa del rapporto fra comunicazione (lingue, codici, segni) e i suoi oggetti.
- ☞ La **pragmatica** si occupa del rapporto fra comunicazione, interlocutori e l'ambiente in cui avviene. In particolare il suo oggetto comprende le azioni che si svolgono per mezzo del linguaggio della comunicazione.

### Inferenze e implicature

Per chi conversa, la comprensione del significato di ciò che si comunica dipende dalla consapevolezza del **contesto** in cui la conversazione si sta svolgendo. Il contesto infatti indica l'identità dei partecipanti (chi sono gli interlocutori), i parametri spaziotemporali (dove e quando si svolge la conversazione), le credenze, le conoscenze, le intenzioni di chi partecipa.

In questo senso, si considera che il significato di una conversazione non sia circoscritto al suo contenuto convenzionale né a quello semantico, ma sia inteso in senso lato, comprendendo il contenuto implicito, ironico, metaforico ecc., cioè includendo tutte le possibili **inferenze** (deduzioni), che si possono generare dal **contesto** in cui ci si trova.

Esempio: la frase "Ho freddo" può assumere significati diversissimi a seconda del contesto in cui viene pronunciata: se per esempio il locutore è qualcuno seduto in uno scompartimento di un treno con i finestrini spalancati, un'inferenza possibile di un interlocutore sarà "la signora vuole che io chiuda il finestrino". In questo caso si può pensare che "chiuda il finestrino" sia una possibile **implicatura** dell'enunciato "ho freddo" in quel **contesto**.

Le **inferenze** e le **implicature** in sostanza, comportano il fatto che nella conversazione *si comunichi molto di più di ciò che si dice*.

## Regole conversazionali (massime di Grice)

Le regole o "massime" conversazionali di Grice, sono delle sottoclassi delle implicature.

1. **Quantità**: "fornisci il quantitativo di informazioni che ti è richiesto, non di più non di meno".
2. **Qualità**: "tenta di dare un contributo che sia vero; non dire il falso e non dire se non hai prove adeguate".
3. **Relazione**: "sii pertinente, parla coerentemente degli argomenti in conversazione".
4. **Modo**: "sii chiaro: evita l'ambiguità, la prolissità e il disordine".

Queste regole possono essere "sfruttate" per provocare delle implicature: per esempio un professore che deve scrivere una lettera di referenze, può sfruttare la massima della **quantità** scrivendo quasi nulla. Ciò implica che non può scrivere niente di buono!

## Regole di cortesia (Lakoff)

Esistono anche 3 regole di "cortesia":

1. Non t'imporre.
2. Offri delle alternative, lascia al destinatario la scelta di come agire.
3. Metti il destinatario a suo agio; sii amichevole.

- *Chiedere il permesso*, è un'applicazione strategica della regola *non t'imporre*. Allo stesso modo, frasi come "il pranzo è in tavola", sono espedienti che sfruttano la prima regola.

- La seconda regola, spesso agisce in accordo con la prima e altre volte invece, la sostituisce. Frasi come "Forse Giorgio avrebbe potuto insistere un po' meno", lascia la decisione finale circa la verità dell'enunciato al destinatario (può intendere che Giorgio è stato invadente oppure no).

- La terza regola spesso coesiste con la prima: in questo caso si può intendere che i partecipanti alla discussione, stiano modificando i loro rapporti (stanno magari diventando amici). Esempio tipico è l'uso del "tu", in senso di familiarità.

## **9 LA VITA SOCIALE NEI TESTI**

### Culture grammaticalizzate e testualizzate

Quando si parla di culture testualizzate o grammaticalizzate, si fa riferimento al modo diverso in cui le società organizzano le proprie conoscenze e la trasmissione delle informazioni.

Le **culture grammaticalizzate**, organizzano l'informazione attraverso una categorizzazione "ferrea", cioè mediante l'uso di regole, norme, codici per il diritto, manuali, di istruzioni.

Le **culture testualizzate** invece, organizzano l'informazione sotto forma di *testi esemplari*. I testi diventano dunque il luogo in cui l'informazione si deposita, si elabora e si traduce (il mito di Asdiwal è un tipico esempio di cultura testualizzata).

Questa è una distinzione che tiene conto del modo di apprendere *implicito* prevalente nelle *culture testualizzate* e, del modo *esplicito*, prevalente nelle culture grammaticalizzate.

## Semiosfera

Oltre che nella biosfera<sup>7</sup>, gli esseri umani vivono anche in un altro ambiente: con un termine di **Lotman** lo possiamo chiamare **Semiosfera**. La **Semiosfera è l'ambiente in cui facciamo circolare idee, messaggi, segni artefatti, pensieri**.

## Mito e folclore

Lo studio dei **miti** e delle **fiabe** è stato decisivo per la costruzione delle attuali teorie della narrazione. Il fattore, in tal senso, più decisivo va individuato nella speciale qualità di questi racconti che costituiscono al tempo stesso tanto testi particolari quanto oggetti di valore e di appartenenza sociale.

Il classico studio della fiabe russe di **Propp** ha fatto affiorare, sotto la superficie cangiante e ricca di elementi fantastici, una struttura logica e narrativa costante. In tale prospettiva, le **fiabe** non appaiono più come genere specifico per l'infanzia, bensì come un patrimonio culturale essenziale.

Un altro campo fondamentale per l'evoluzione degli strumenti semiotici è stato lo studio delle mitologie dei popoli preletterati. Il **mito**, più complesso ed enigmatico rispetto alla fiaba, si presenta come denso contenitore di valori culturali e sociali. Un così forte e, al tempo stesso, ermetico contenitore di valori e significati, non poteva non costituire una sfida particolarmente affascinante per i semiotici. Tale sfida è stata raccolta in particolare da **Levi-Strauss** che vi ha dedicato un lavoro davvero imponente.

- Integrare questa ultima parte con "Gli oggetti trifunzionali" su *Semiotica in nuce* -

---

<sup>7</sup> **Biosfera**: insieme di tutte le zone della Terra che siano abitate da organismi, fossili e viventi, animali e vegetali. La biosfera comprende quindi la superficie terrestre, il sottosuolo (fino a poche decine di metri di profondità), i mari, le acque continentali e i primi strati dell'atmosfera.