

# Le azioni in gioco<sup>1</sup>

Salvatore Zingale

– Working paper, 2009 –

## 1. Dialoghi e interazioni

Se la dialogicità può essere intesa come lo schema elementare di ogni relazione semiotica tra soggetti, è possibile individuare alcune forme di dialogicità anche nelle azioni che noi compiamo con gli artefatti: per mezzo di essi o in loro compagnia. Questa forma particolare di dialogo è ciò che più propriamente chiamiamo *interazione*: interazione tra uomo e artefatto, o tra uomo e sistemi, interazione che avviene *mediatamente* attraverso le interfacce, volti virtuali che permettono lo scambio comunicativo.<sup>2</sup>

Lo studio dell'interazione, come è noto, ha investito soprattutto la sfera della tecnologia, da quella meccanica all'informatica, e quindi delle nostre azioni mediate dalla componente strumentale e sistemica degli artefatti. Una riflessione semiotica sull'interazione, tuttavia, non può non partire da un dato "anteriore" a ogni tecnologia: la *relazione di contatto*, condizione di avvio di ogni forma di comunicazione, tra due o più soggetti interlocutori, così come fra un soggetto e il mondo oggettuale che lo interessa. L'interazione, in generale, può così essere vista come un'*azione di contatto dialogico* che produce un'*azione consequenziale*, o effetto di senso, per i soggetti coinvolti.<sup>3</sup>

La dialogicità non va così intesa solo come *attenzione all'altro*, ma anche e soprattutto come *azione in relazione alla reazione all'altro*. La dialogicità consiste nel pensare e nell'agire in virtù del pensiero e dell'azione di un interlocutore. Il *fare dialogico* comporta l'incontro-scontro con una *resistenza*, il confronto con un "secondo attante", umano o artefatto che sia.<sup>4</sup>

L'interazione con gli artefatti è così da intendersi come un'azione compiuta *con* e *su* un artefatto, come se esso fosse in grado di ricevere le nostre domande e di fornire adeguate risposte, di re-agire; oppure di porre a noi domande le cui risposte sono le azioni conseguenti

<sup>1</sup> Questo testo era stato concepito come capitolo di *Gioco, dialogo, design* (ATI 2009). Il desiderio di ampliarne contenuti e argomentazioni mi ha portato alla decisione di escluderlo. In ogni caso, lo considero uno dei tasselli del "gioco semiotico".

<sup>2</sup> Sul design dell'interazione rinvio a Benyon, Turner e Turner 2004; Saffer 2006; Moggridge 2007. All'interazione con le interfacce è dedicata l'ampia ricerca di Alessandro Zinna (Zinna 2004).

Sull'interazione come dialogo vedi Kolko 2007. Il libro è ora consultabile su web: [www.thoughtsoninteraction.com](http://www.thoughtsoninteraction.com).

<sup>3</sup> Sul contatto e sulle relazioni con gli oggetti rinvio al mio dialogo con Massimo Bonfantini "Sul contatto" (Zingale 2005: 185-207).

<sup>4</sup> Sui dialoghi e la dialogicità rinvio al mio *Gioco, dialogo, design* (Zingale 2009).

che noi riusciamo a produrre. L'interazione è dialogica quando tale un'azione risulta *rispondente*: quando l'azione ha il carattere di una domanda e la reazione dell'artefatto il carattere di una risposta.

Il carattere della rispondenza è particolarmente evidente nell'esperimento scientifico, esempio di interazione dialogica fra il ricercatore e ciò che i fisici chiamano "universo delle condizioni iniziali". Nella concezione galileiana l'esperimento è un vero e proprio dispositivo dialogico per interrogare e discernere i dati della realtà, sollecitando la natura con domande e ascoltandone le risposte: da qui la metaforica esortazione del *Saggiatore* a imparare a "intender la lingua" dell'universo. Come ribadisce Alexandre Koyré, nel saggio *Galileo e Platone*, per Galileo l'esperimento «è il metodico interrogare la natura, che presuppone e richiede un *linguaggio* in cui formulare le domande e un vocabolario che permetta di leggere e interpretare le risposte».

## 2. Dialogicità e narratività

Oltre all'interazione, più o meno dialogica, ogni azione d'uso con gli artefatti mette in atto anche una semiosi narrativa. Le azioni possono infatti essere viste come *narrazioni*, o meglio come *micronarrazioni*, come storie che prendono avvio da un'intenzione proiettata verso uno scopo e che si concludono con l'ottenimento di un beneficio. Come osserva Gianfranco Marrone, negli studi semiotici è sempre più evidente l'idea che le strutture narrative siano soggiacenti anche alle pratiche sociali e alle esperienze vissute, presenti nel flusso dell'esperienza e della nostra quotidianità (cfr. Marrone 2007). Aprire una porta, prelevare denaro al bancomat, trovare un reparto in un ospedale: ogni volta vi è un soggetto che agisce in vista di un obiettivo, un *oggetto del desiderio*, come nelle fiabe, come in tutti i romanzi.

Nella semiotica delle azioni d'uso, la narratività incontra la dialogicità. Infatti, per portare a termine ogni azione occorre di volta in volta rendere attivo un contatto dialogico: la narratività – specie se intesa come modello per rappresentare e studiare il senso delle azioni – si sviluppa lungo un percorso di relazioni dialogiche, perché la dialogicità sta dentro i nodi attraverso cui procede ogni percorso narrativo.

Anche le interazioni sociali che sottostanno all'intero processo progettuale – quello che porta all'ideazione e alla produzione di artefatti – possono essere viste come un intreccio di storie e relazioni dialogiche, serie di rapporti sociali i cui soggetti (committenza, designer, utenza, ecc.) agiscono secondo la logica o sintassi di ruoli e funzioni che sottende ogni narrazione.

## 3. Il modello attanziale

Una prima domanda riguarda allora la ragione per cui un'azione mediata da un artefatto può essere considerata come una narrazione.

Diciamo innanzitutto che un artefatto è un organismo semiotico che *presuppone un'azione*: non si dà artefatto se non in vista di una prassi. Ora, ciò fa di un artefatto una sorta di "enunciato contratto", unione virtuale di *sostantivo* (la sua natura fisica), *predicato* (l'azione che compie o che permette di compiere), *complemento* (lo scopo dell'azione). E va ricordato che tale azione non può che essere un trat-

to di una storia più ampia, così come un enunciato è solo un elemento parziale del testo che lo ingloba.<sup>5</sup>

Ciò significa che ogni artefatto è parte di un sistema. È esso stesso un sistema-prodotto, dal momento in cui la componente materiale è connessa alla dimensione comunicazionale e, quindi, con le interazioni fra utenti che esso produce nel corso del suo ciclo di vita. Ecco perché un'azione, ovvero un insieme di azioni, è riconducibile alla forma della narrazione. Del resto, essa stessa è un predicato tra un soggetto e un oggetto: "Eva *mangia* la mela": oppure, è un predicato tra due soggetti per tramite di un oggetto: "Eva *offre* la mela ad Adamo".

Come è noto, è proprio a partire dalla constatazione della presenza della struttura sintattica elementare che ha origine lo strumento teorico più elaborato per descrivere la "sintassi narrativa": la teoria degli attanti, sviluppata da Algirdas J. Greimas (1966; 1970; 1983) sulla base degli studi sulla fiaba russa di Vladimir Propp (1928). Il termine *attante*, dal francese *actant*, viene ripreso dagli studi del linguista Lucien Tenseigneur (1959) e riconduce appunto al concetto di *azione*, intesa anche nel senso teatrale, come atto su una scena, in situazione. In una narrazione, l'attante è una funzione, un'istanza di trasformazione, un ruolo occupato e svolto da protagonisti umani così come da cose. L'attante, dice Greimas, è *colui che fa o subisce l'atto*.

La sintassi delle narrazioni di Greimas<sup>6</sup> prevede un gioco a sei attanti, distinti in tre coppie, ognuna unita da un asse. La figura 1 riproduce il modello attanziale, secondo la rappresentazione canonica (Greimas 1966: 218 tr. it.). Le tre coppie sono unite di volta in volta da una diversa forma di relazione (assi).

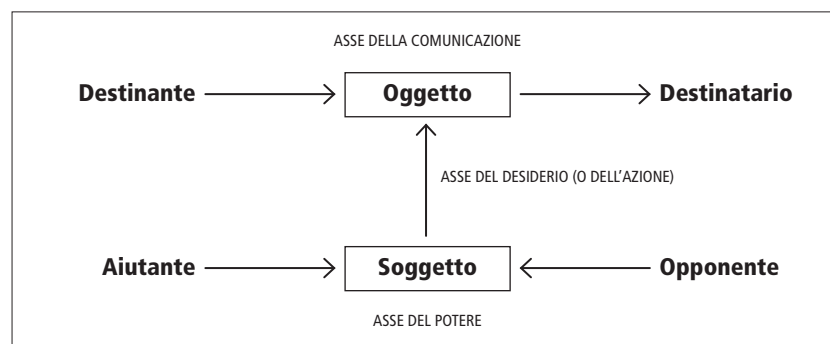


Figura 1. Il modello attanziale di Greimas (1966).

L'*asse della comunicazione* è quello della relazione tra la coppia Destinante e Destinatario. Rappresenta il momento in cui qualcuno induce qualcun altro a intraprendere una determinata impresa, affidandogli un compito. Per ottenere ciò esercita le proprie capacità di comunica-

<sup>5</sup> Più che come un testo, allora, forse un artefatto andrebbe visto come un enunciato, parte di una testualità più ampia che comprende sia le relazioni con altri artefatti, sia le pratiche d'uso intorno all'artefatto.

<sup>6</sup> La ricognizione della teoria degli attanti che segue è necessariamente essenziale e quindi in molti aspetti incompleta, orientata soprattutto a individuare il gioco dialogico presente in ogni azione-narrazione. Per una esposizione completa della teoria, oltre ai testi di Greimas (1970 e 1983) rinvio a Marsciani e Zinna 1991.

zione persuasoria, per via retorica o argomentativa. Questa è la ragione per cui tale asse è anche chiamato “asse della manipolazione”.

L'asse del desiderio è quello lungo cui si muove l'impresa del Soggetto in cerca di un Oggetto di valore: è desiderio ma anche necessità, il superamento di uno stato di mancanza o di insoddisfazione. Per tale ragione questo asse è detto anche asse della “relazione transitiva”, ovvero “dell'azione”.

L'asse del potere è infine una sorta di varco attraverso cui passare, superando resistenze e aggrappandosi a ogni ausilio disponibile affinché l'impresa giunga a buon fine: come vedremo meglio in seguito, questo è l'asse del “poter fare”.

Come esempio, si pensi a una delle storie più antiche, qui sintetizzata in quattro scansioni temporali:

- (1) Il demonio-serpente induce Eva in tentazione.
- (2) Eva si chiede se cedere alla tentazione.
- (3) Eva tende la mano verso la mela.
- (4) Eva riesce a mangiare la mela.

### 3.1. Il Soggetto verso l'Oggetto

Ma scompigliamo l'ordine temporale, come in un flashback, e facciamo iniziare la nostra storia esemplativa dal suo fatale momento, quello espresso dall'enunciato:

- (3) Eva tende la mano verso la mela.

Abbiamo dunque un *soggetto* (Eva), un *oggetto* (la mela), e un *predicato* (tendere la mano) che li unisce e giustifica. Senza predicato, il soggetto e l'oggetto sarebbero corpi isolati e privi di senso. E abbiamo i primi due attanti, il Soggetto e l'Oggetto, quest'ultimo inteso anche nell'accezione di *obiettivo di un'azione*: l'azione del Soggetto “Eva” si conclude e acquista senso sull'oggetto “mela”.

Qui emerge anche l'*intenzionalità*. Una storia e un'azione hanno senso perché si dirigono verso un obiettivo ipotizzato: un *objectum*, un oggetto che si ritiene possibile ma che va conquistato; e perché tale oggetto viene *modificato* dall'azione: della mela, alla fine, rimarrà solo il torsolo.

### 3.2. Fra Destinante e Destinatario

Ma si sa che l'intenzione di cui qui stiamo parlando non ha origine propriamente nella mente di Eva, bensì in quella del demonio-serpente. Il quale compie su Eva un atto di *manipolazione*: la induce all'azione. Le azioni, infatti, sono in qualche modo sempre *destinate* da qualcuno: vengono richieste, volute, sollecitate. Quindi:

- (1) Il demonio-serpente induce Eva in tentazione.

Sono così entrati in scena il Destinante e, come suo interlocutore, il Destinatario. Quest'ultimo è in prima istanza il Soggetto stesso dell'azione, come attante investito di un *compito*. Come vedremo, Destinatario e Soggetto vanno intesi come due termini distinti.

### 3.3. *Il Destinatario si fa Soggetto*

Infatti, possiamo immaginare che Eva, prima di allungare la mano verso l'albero, si sia fermata a dubitare sulla proposta del serpente.

(2) Eva si chiede se cedere alla tentazione.

Detto in altro modo: Eva interroga i propri pensieri. Ma perché li interroga? E perché Eva dubita e riflette?

Questa interrogazione, riflessiva e dubbiosa, è il dialogo interiore attraverso cui un Destinatario *si fa* Soggetto. Accetta il contratto, superando il conflitto. Questa è una buona ragione per distinguere il Destinatario dal Soggetto, perché la struttura attanziale delinea qui due distinti momenti dialogici: (i) l'*affidamento* di un compito e (ii) la sua *accettazione*. A questi due momenti seguirà l'*esecuzione* del compito e con questa lo scioglimento dell'azione. Ora, affidamento e accettazione possono non essere consequenziali: il Destinatario può disobbedire e farsi Soggetto di un'altra storia o di un altro compito, al quale egli stesso si *autodestina*. È il caso della disobbedienza civile, della diserzione, della ribellione. In questi casi, al conflitto non segue il contratto ma un programma alternativo; la prima ne genera una seconda.

Vi è una seconda ragione: Destinatario e Soggetto vanno tenuti distinti perché una storia può prevedere un concatenarsi di destinazioni da un Destinatario all'altro, di cui solamente l'ultimo finisce per assumere pienamente il ruolo di Soggetto. Un Destinatario, cioè, può a sua volta essere Destinante verso altri del compito affidatogli.

### 3.4. *La dialettica tra Aiutante e Opponente*

Il nucleo di una storia e di una azione è in ogni caso il momento operativo e prassico dell'esecuzione, quando il Soggetto è di fronte al compito che lo attende. Insomma, dopo aver sciolto ogni indugio e accolto l'invito del serpente Destinante, Eva esegue il compito:

(4) Eva riesce a mangiare la mela.

Il verbo "riesce a" sta qui a indicare lo sforzo provato per il superamento di una resistenza, fisica o morale. Vuol dire sia che Eva ha trovato i mezzi e le capacità per cogliere e mangiare il frutto, sia che Eva ha compreso di *poter disobbedire*.

Prendiamo in considerazione questo sforzo morale. È un atto che non può non aver presentato momenti di dubbio e di resistenza, che poi hanno ceduto. Vi sono allora qui altre due azioni che si inseriscono a orientare o disorientare l'azione principale: l'emergere del rimorso, il cedimento delle remore. Qualcosa che si oppone, qualcosa che aiuta. Sono i due nuovi e conclusivi attanti: Aiutante e Opponente.

Il loro ruolo è in parte di sostegno/ostacolo rispetto al Soggetto, in parte di tensione dialettica, in parte di contrasto. In questo senso, Aiutante e Opponente, proprio perché si *frappongono* tra il Soggetto e l'Oggetto, possono esser chiamati *attanti di mediazione*. Tali sono tutti gli artefatti, tali sono i segni e i testi. Del resto, Greimas concepisce gli oggetti non solo come scopo del programma narrativo, ovvero

come oggetto di valore e obiettivo da conquistare e quindi come *valore desiderabile*, ma anche come *mezzi* in grado di potenziare le nostre competenze. Fra questi, in particolare, stanno gli oggetti che non sono *beni* ma *servizi* (cfr. Greimas 1983: 17 sgg. tr. it.).

#### 4. Design e nodi dialogici

Passando dalle narrazioni propriamente dette – quelle della tradizione orale o quelle fissate in testi – all’interazione *con* e *attraverso* gli artefatti (strumenti, macchine, sistemi), la presenza di relazioni dialogiche nel cuore della sintassi attanziale non può essere elusa. Il design – il processo che va dall’intenzione all’artefatto e dall’artefatto all’uso – è del resto una *narrazione aperta*, proprio come un dialogo che sempre si rinnova e alimenta.

Ma come è possibile una visione della sintassi narrativa in senso dialogico e in prospettiva progettuale? È cioè possibile vedere nelle relazioni attanziali sia i nodi attraverso cui si dispiega l’interazione, sia le forme di relazione sociale che sottostanno al design e a ogni forma di progettualità?

La sintassi attanziale, come si è visto, è un modello elementare, disegna la traccia degli elementi necessari di ogni azione-narrazione possibile, un disegno in cui i tre assi uniscono secondo diverse forme di relazione le tre coppie di attanti: Destinante-Destinario; Soggetto-Oggetto; Aiutante-Opponente. Ora, una visione dialogica e progettuale della teoria degli attanti spinge a tre considerazioni.

- 1) Anche tra Destinante e Oggetto occorre definire un asse di relazione: perché l’azione progettuale ha origine in una mente intenzionale e tale mente non può che essere quella di chi dà avvio all’azione-narrazione.
- 2) Allo stesso modo, una relazione particolare e specifica va individuata anche tra Destinario e Soggetto: perché sono due figure attanziali distinte e perché è in questa relazione che ha luogo il travaglio per la presa di una decisione.
- 3) La terza interessa la relazione fra Aiutante e Opponente: questa può essere vista come una *linea dialettica* o *di intersezione* che incrocia di volta in volta ognuna delle altre relazioni. Del resto, il demonio del nostro esempio può anche essere visto come un Opponente che si frappone al dialogo tra Dio ed Eva; e sappiamo che “diavolo” deriva dal greco *dia-ballo*: mi metto di traverso, divido, rompo il dialogo.

Proviamo così a rappresentare in un diverso diagramma il disegno di queste relazioni tanto attanziali quanto dialogiche, che chiamerò “nodi dialogici attanziali”:<sup>7</sup>



Figura 2. I nodi dialogici attanziali.

- 1) *Nodo delle intenzioni.* Il primo nodo è quello che mette in relazione le intenzioni di Destinante rispetto a un determinato Oggetto, o scopo. È il momento in cui ha origine un *voler fare*, che presto si traduce in *voler far fare*.
- 2) *Nodo della contrattazione.* Il secondo nasce dalla relazione tra Destinante e Destinatario, quando il primo ha bisogno della mediazione di un secondo attante. È la fase in cui il Destinante dice (ordina, prega, invita, ecc.) al Destinatario di compiere l'azione che porterà all'ottenimento dell'Oggetto.
- 3) *Nodo della decisione.* Il terzo è il nodo della relazione autoriflessiva, quello che si sviluppa nel dialogo interiore tra Destinatario e Soggetto e che riguarda la presa di decisione.
- 4) *Nodo dell'interazione operativa.* Il quarto nodo unisce il Soggetto all'Oggetto: è l'esecuzione del compito ricevuto dal Destinante, o la ricerca di un oggetto di valore. Questo nodo costituisce una relazione dialogica operativa o di interazione.
- 5) *Nodo della conflittualità.* Infine, il quarto nodo: è quello tra Aiutante-Opponente, che incrocia di volta in volta come intersezione dialettica ognuno dei tre nodi precedenti.

## 5. Nel crocevia delle narrazioni

Come si sa, i nodi si aggrovigliano e si sciolgono, stringono e costringono. Anche i nodi attanziali e dialogici. Formano incroci e crocevia, spesso ingorghi, oppure vincoli. Se così le narrazioni propriamente dette alla fine si concludono e dipanano, i dialoghi-narrazioni della vita vissuta o dei progetti non è detto che abbiano conclusione e risoluzione. Anzi, quando non si disperdono nel nulla, o quando non si adeguano all'abitudine, queste narrazioni tendono a moltiplicarsi, a riproporsi in nuove situazioni e circostanze.

Un esempio può guidarci a “visualizzare” uno di questi crocevia, dove le posizioni attanziali tendono a sovrapporsi e subiscono conti-

<sup>7</sup> Lo stesso Greimas in un secondo momento giudicherà la coppia Aiutante-Opponente come non necessaria alla struttura della narrazione, riassorbendo la loro “azione dialettica” nella teoria delle modalità. In particolare, Greimas sdoppia ogni attante in positivo e negativo, da cui un anti-Destinante, un anti-Destinario, un anti-Soggetto e un “Oggetto negativo”. Cfr. Greimas (1983: 45-63 tr. it) e a Marsciani e Zinna (1991: 66 sgg).

nui cambi di scena. Prendiamo in considerazione un'azione-compito di cui tutti siamo stati certamente protagonisti: "Leggere il giornale per capire come è articolata la Legge Finanziaria in discussione in parlamento". E mettiamo che il giornale che abbiamo fra le mani abbia deciso di illustrare i contenuti di questa legge con una infografica.

Appena il giornale è nelle mani di un lettore, ecco che sono all'opera almeno due narrazioni: la prima è quella che porta al progetto e alla produzione dell'infografica; la seconda è quella che impegna il lettore del giornale nella comprensione di questo artefatto comunicativo.

Nella prima il Destinante sarà il direttore del giornale, il quale "manipola" il Destinatario (il graphic designer) affidandogli il compito di disegnare l'infografica (l'oggetto attanziale). Per disegnare l'infografica, vale a dire per mettere in pratica la performance, il designer necessita di una competenza: il *far essere* qualcosa comporta un *saper fare* e un *poter fare* (superare ogni impedimento-opponente e avvalersi di ogni conoscenza-aiutante). Se l'infografica soddisfa il direttore, questi ne approva l'operato; in caso contrario la rimanda indietro. Il giudizio del direttore-destinante è chiamato *sanzione* (di approvazione o riprovazione).

Fine della prima narrazione. Ma qui inizia la seconda: appena il giornale è stampato e arriva fra le mani di un lettore, questi leggerà l'infografica per capire qualcosa della legge finanziaria in questione. Bene, qui le funzioni attanziali cambiano. Ora è il designer (insieme al suo direttore) che di fatto "manipola" il lettore, invitandolo a leggere e a comprendere. Il lettore, a sua volta, per comprendere necessita di una certa competenza di lettura, soprattutto della scrittura diagrammatica dell'infografica. Dal momento che si mette a leggere-comprendere mette in atto la sua specifica performance.

Fin qui regge la simmetria speculare, seppure imperfetta, fra le due narrazioni. Cambia però l'ultima parte. Se l'infografica è ben progettata, ora è il lettore che emetterà un giudizio positivo e di approvazione nei confronti del suo artefice. Oppure la giudicherà poco comprensibile o incompleta.

Che cosa è successo? Che in questa seconda narrazione a un certo momento le funzioni attanziali sono nuovamente mutate. La sanzione non è più ad opera di un Destinatario, ma del lettore stesso, il quale però, per così dire, si è *autodestinato* alla lettura: "Voglio tentare di comprendere la legge finanziaria attraverso questa promettente infografica". Oppure, è come se il lettore avesse destinato il giornale a fargli comprendere, attraverso l'infografica, quell'oggetto misterioso che è la Legge Finanziaria. Se l'infografica si rivela aiutante, la tacita sanzione del lettore è un apprezzamento per come è stata disegnata; altrimenti verrà giudicata negativamente, come un opponente alla comprensione.<sup>8</sup>

Dall'esempio si possono trarre tre momentanee conclusioni.

Prima conclusione: così come nei giochi occorre sempre chiedersi "a che gioco giochiamo", nelle narrazioni occorre chiedersi "quale storia stiamo raccontando". E nel design? Nel design occorre che il desi-

<sup>8</sup> Sul ruolo attanziale del lettore dell'informazione sono utili le considerazioni di Gianfranco Marrone in *Corpi sociali* (2001: 106-113), così come le considerazioni sull'opinione pubblica come giudice dell'operato politico.

gner sia consapevole di quali storie produrrà la storia che lui ha voluto o dovuto raccontare: ovvero se ciò che ha progettato avrà possibilità di essere accolto, compreso, usato.

Seconda conclusione: ogni artefatto si configura come *attante di mediazione*, ciò cui un soggetto-utente ricorre per arrivare a un oggetto di valore. Ciò definisce l'uso come «un processo in cui il soggetto agisce per raggiungere determinati obiettivi (cognitivi o pratici) e l'oggetto offre l'aiuto e oppone i limiti della propria costruzione» (Proni 1999: 17). Il design ha così la responsabilità di rendere questo attante di mediazione aiuto o impedimento, essendo la natura di questa mediazione ciò che rende felice o infelice ogni possibile uso.

Terza conclusione: se anche un utente può emettere un giudizio di sanzione rispetto all'artefatto di cui si è servito, allora nel design i ruoli attanziali hanno strutturalmente carattere circolare e dialogico, e di conseguenza all'utenza spetta anche il potenziale ruolo di destinatrice della produzione, ammesso che sappia o possa dare vita a tale ruolo.

## 6. Attanti e modalità

Ogni artefatto, allora, si trova al crocevia di diverse narrazioni. Ma rimane ancora aperta una domanda: in che modo la narratività può essere *anche* un modello per la progettualità?

Lo schema attanziale viene usato in genere come schema *descrittivo*; un modello semiotico della progettualità dovrebbe tuttavia contemplare anche una dimensione *normativa*. Come altre scienze, infatti, la semiotica può avere una valenza descrittiva e una valenza normativa.<sup>9</sup> In quanto scienza descrittiva, la ricerca semiotica elabora strumenti e metodi per l'analisi e la comprensione del mondo segnico così come esso *si presenta*; in quanto scienza normativa, invece, la ricerca semiotica elabora strumenti e metodi che possano aiutare a prefigurare il mondo dei segni così come esso *potrebbe essere*. Ciò è darne una plausibile rappresentazione. Nel primo caso la semiotica svolge un'attività di chiarificazione, analisi, scavo e messa a nudo del mondo segnico; nel secondo caso essa è *interpretazione in vista di una trasformazione*, disegno di una realtà possibile.

A sostenere il carattere normativo, e con questo proiettivo, della semiotica è lo stesso Peirce, quando dice che essa «è simile a ogni altra scienza positiva, nonostante il forte contrasto con tutte le scienze specifiche, che sorge dalla sua aspirazione a scoprire che cosa *dev'essere* e non meramente che cosa è nel mondo effettivo» (2003:147, CP 2.227).<sup>10</sup>

Anche nella semiotica strutturale e nella teoria della narratività, per quanto per lo più orientate all'analisi delle molteplici manifestazioni testuali, è possibile rintracciare un aspetto che può rivelarsi di

<sup>9</sup> Nell'accezione che Nicola Abbagnano propone nel suo *Dizionario di filosofia*, il quale, annotando che vi sono discipline che respingono la qualifica di "scienza normativa", sostiene che «non si può tuttavia negare che esistano discipline normative [...] nel senso di formulare, ipoteticamente, tecniche atte a garantire lo svolgimento efficace di determinate attività» (Abbagnano 1998: 765).

<sup>10</sup> Peirce specifica anche che una scienza normativa «non è una tecnica e neanche una ricerca condotta per la produzione di una tecnica», bensì, in generale, è la «scienza delle leggi di conformità tra le cose e i fini» (cfr. Peirce 2005: 523 e 534).

una certa utilità in una prospettiva di “semiotica del progetto”. Mi riferisco ancora a Greimas e alla teoria delle modalità che il semiotico francese riprende da una tradizione che ha radici classiche e medievali (Greimas 1983).<sup>11</sup> Greimas si serve infatti della sintassi dei verbi modali per dare una logica al programma narrativo, come un disegno che produce ogni azione e ogni narrazione, ogni progetto.

I verbi modali sono: *dovere, volere, sapere, potere*. Greimas li suddivide in due livelli, distinguendo le *modalità virtualizzanti* (volere e dovere) dalle *modalità attualizzanti* (sapere e potere). “Virtualizzanti” perché si presentano come una promessa proiettata al futuro: ciò che non possiamo non fare e ciò che desideriamo fare. “Attualizzanti” perché sono lo strumento che rende la promessa realizzabile: la conoscenza e la tecnica. Per tale ragione Greimas accosta una terza coppia di predicati, gli “enunciati elementari” *fare ed essere*, coppia che costituisce le *modalità realizzanti*:

Virtualizzanti	Attualizzanti	Realizzanti
volere	sapere	essere / fare
dovere	potere	

Tabella 1. Lo schema delle modalità secondo Greimas (1983).

Come è noto, i predicati modali modificano i predicati che essi precedono, ovvero «reggono, trasformano, modificano, rendono eventuali, necessari, desiderabili altri enunciati», e nel far ciò «si costituiscono come il quadro delle loro modificazioni» (Magli e Pozzato 1984: xi). Dire “*voglio mangiare*” è diverso da “*devo mangiare*”. Il verbo “mangiare”, da solo, descrive un’azione specifica; i verbi modali *volere* e *dovere*, invece, da soli non descrivono nulla: richiedono sempre un oggetto (che cosa) o un’azione (un secondo verbo). In una frase, o catena sintagmatica, i verbi modali necessitano allora sempre di un verbo *dopo di loro*, chiamato “verbo descrittivo” perché descrive e indica uno stato del mondo: *voglio mangiare*. Oppure necessitano di un complemento oggetto: *voglio la mela*. Questa posizione, il trovarsi prima del predicato o dell’oggetto modalizzato, suggerisce di fatto che il processo della modalizzazione costituisce di per sé, strutturalmente, una progettualità.

## 7. Modalità e progettualità

Così, se proiettiamo gli enunciati elementari del fare e dell’essere sull’attività progettuale, possiamo dire che l’essere rappresenta una *condizione cui tendere* (ad esempio il valore ergonomico dei sistemi e degli artefatti), e il fare l’*azione performativa* che realizza tale condizione (ad esempio il comportamento ergonomicamente orientato dei

<sup>11</sup> Mi riferisco alla distinzione tra *modus* e *dictum*, ripresa nel 1932 dal linguista Charles Bally. Il *dictum* è il contenuto denotato e referenziale di una enunciazione; il *modus* indica invece l’attitudine del parlante, espressione dell’operazione che il soggetto compie su tale enunciazione. Si pensi in quanti *modi* può esser detto “vieni qui”, e di quante intenzioni tali modi sono interpretanti: dall’affettuosa richiesta di vicinanza al comando alla minaccia.

sistemi e degli artefatti). Da qui la definizione di Greimas: un atto è *ciò che fa essere*. Definizione che è difficile non vedere in un'ottica progettuale: il progetto è infatti un'attività semiosica che si snoda – nella sua parte interpretante – lungo la scia pragmatica del fare che porta all'essere. Il progetto *vede, disegna e rende* le cose possibili.

Che i verbi modali sottendano a ogni programma di progetto risulta anche dalle tre domande fondamentali formulate da Immanuel Kant nella *Logica* del 1800: “*Was kann ich wissen? Was soll ich tun? Was darf ich hoffen?*”; che possiamo così tradurre: “Che cosa mi è possibile sapere? Che cosa è mio dovere fare? Che cosa mi è concesso sperare?”. La conoscenza, sembra dire Kant, è implicata dalla modalità del *können*, che in lingua tedesca connota sia il poter fare sia il saper fare. A sua volta, l'agire umano è implicato dalla modalità del *sollen*, che è il dover fare e il dover essere come imperativo rivolto a se stessi e al sé collettivo della comunità. Infine, la domanda sulla speranza chiama in causa la modalità del *dürfen*, che connota il poter fare ma solo in quanto azione consentita, permesso o diritto al fare.

Le modalità virtualizzanti del dovere e del volere sono così concepibili dialogicamente come *risposte* in quanto *reazioni a domande* che derivano da un problema: il dover fare e dover essere rispondono all'emergere di situazioni problematiche, come a una mancanza, un bisogno o una inadeguatezza; il voler fare e voler essere rispondono invece al desiderio, allo spirito di ricerca o alla sfida, a un programma o a un'utopia.

Dal canto loro, le modalità attualizzanti del sapere e del potere sono invece *risposte* in quanto *soddisfazione di richieste* che derivano da un desiderio: il saper fare e il saper essere sono strumenti per eseguire, attraverso la tecnica e la conoscenza, un compito affidato; il poter fare e il poter essere sono le condizioni per ottenere, servendosi dei vantaggi e superando le resistenze, il risultato programmato.

Infine, le modalità realizzanti del fare e dell'essere sono *risposte* in quanto *conseguenza auspicata* che deriva da una prefigurazione: il far fare e il far essere portano al compimento di quanto è stato prima avvertito e poi concepito come esigenza di soluzione.

Se allora, come abbiamo detto, i verbi modali modificano il valore dell'azione espressa da un verbo e ne orientano il senso, possiamo immaginarli come una sorta di *timone implicito* sia dell'attività progettuale sia delle azioni d'uso. E potremmo azzardarci a dire che il *fare* e l'*essere* rappresentano l'impresa e il fine di ogni attività: ecco perché le modalità possono essere viste come un modello di progettualità.

In una qualsiasi espressione – anche in un oggetto d'uso – le quattro modalità articolano quindi sempre uno *stato potenziale*: dal momento in cui facciamo qualcosa, operiamo affinché lo stato di cose esistenti venga modificato (cfr. Greimas 1983: 65 sgg tr. it.). Che si tratti di un mutamento materiale nel mondo-ambiente (raccolgere e mangiare un frutto, lavare un vestito, aprire una porta) o di un mutamento emotivo-cognitivo (sapere a che ora parte il treno, comprendere una formula matematica, ridere a una battuta di spirito) non importa. Ogni atto è un *lavoro*: una trasformazione, un mutamento potenziale di stato.

## 8. Le ragioni delle azioni

Nel progetto e in ogni tipo di azione pratica, allora, la modalità definisce sia l'intensità di ciò che si fa, sia il suo senso complessivo. Ma la sua funzione è anche un'altra: attraverso l'esplicitazione dell'effettiva modalità, non solo distinguiamo, ad esempio, se qualcuno *può parlare* (per diritto di espressione) o *deve parlare* (perché interrogato),<sup>12</sup> ma possiamo conoscere qualcosa di più sulla rilevanza della "posizione" del Soggetto: sulle *ragioni* del suo agire. Infatti, si può agire a partire da uno stato di necessità (il *dover fare*), o per appagare un desiderio (il *voler fare*), per esibire una abilità (il *saper fare*) oppure per mettere in atto una possibilità (il *poter fare*).

Se così pensiamo alla "logica progettuale" e alla "logica delle attività d'uso" (cfr. cap. 7) come ad azioni operative di trasformazione, ecco che possiamo schematizzare questa logica come un movimento che tocca i cinque nodi dialogici visti in precedenza: il primo che lega il Destinante all'Oggetto dell'intenzione, tre disposti lungo una struttura attanziale orientata verso un fine, il quinto che interseca ognuno di questi tre. Quest'ultimo, ricordiamo, rappresenta l'azione dell'Aiutante e dell'Opponente, qui ridefiniti come *attanti di mediazione* in quanto elementi che di volta in volta influenzano lo sviluppo dell'azione. A questo nodo, che ha sempre natura dialettica – dialogica e spesso diabolica – è infatti associata la modalità del poter fare o del poter essere, proprio perché determina la possibilità o impossibilità dell'azione stessa. A seconda del tipo di azione dialogica in gioco, la *forza* degli attanti di mediazione può variare, e spostarsi da un nodo all'altro, come una tensione continua.

Riassumiamo allora, con l'ausilio di grafi, la presenza dialogica in ognuno dei quattro nodi e, insieme a questa, la specifica modalità che rende ogni nodo un momento del processo progettuale. Mi sembra interessante presentare il ruolo delle modalità anche a partire dal modo in cui i verbi modali si comportano nella lingua tedesca, visto che ognuno di essi ha qui una doppia connotazione.

<sup>12</sup> Si pensi all'osservazione di Roland Barthes secondo cui la lingua è fascista perché «il fascismo, infatti, non è impedire di dire, ma obbligare a dire» (Barthes 1978: 9 tr. it.).

1) IL NODO DELLE INTENZIONI

*Le intenzioni di un Destinante rispetto a un Oggetto. Dialogo di ottenimento come volontà.*

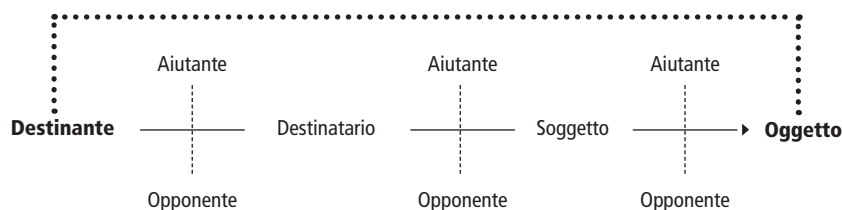


Figura 3. Il nodo tra Destinante e Oggetto. Relazione intenzionale. Modalità del *voler fare* e del *voler essere*.

Come osserva il filosofo francese Paul Ricoeur, l'intenzione e la volizione sono all'origine di ogni "semantica dell'azione": «[...] un'intenzione può essere descritta nei termini dell'azione che essa comincia, e questa azione a sua volta può essere descritta nei termini del risultato che essa persegue. Di modo che il risultato con cui l'esecuzione ha termine caratterizza anche l'intenzione che "promette" o "comanda" l'azione» (Ricoeur 1977: 120-121 tr. it.).

In altri termini, l'Oggetto, o il risultato di una azione o progetto, è innanzitutto *prefigurato* da un Destinante: nel desiderio di chi avvia un processo progettuale. Il problema è quindi "prefigurare" un tale Oggetto, *disegnarlo* come possibile in uno scenario plausibile. In termini di semiotica inferenziale, si tratta di un'abduzione, il primo atto della "logica progettante".

Il verbo modale è il *voler fare* e il *voler essere*, che in lingua tedesca è espresso tanto da *wollen*, per connotare la volontà, quanto *mögen*, per evidenziare il carattere desiderante. Ritroveremo questa modalità a proposito della relazione Destinataro-Soggetto, come se questo primo atto di volontà e deliberazione fosse destinato a dover essere ribadito, come una storia che contiene una seconda storia.

2) IL NODO DELLA CONTRATTAZIONE

*Incontro fra Destinante e Destinatario. Dialogo fatico di contatto e di ottenimento come scambio.*

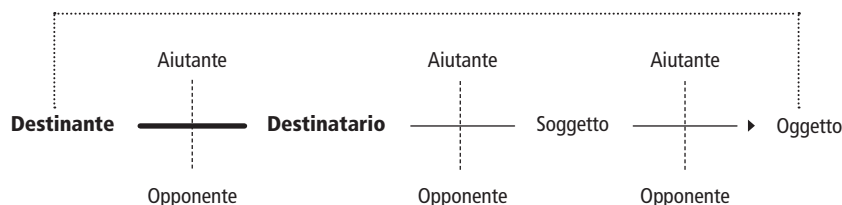


Figura Il nodo tra Destinante e Destinatario. Relazione contrattuale. Modalità del *dover fare*.

In questo secondo nodo la dialogicità si presenta come atto di manipolazione del Destinante rispetto a un Destinatario, oppure come stipulazione di un contratto fra i due attanti. La modalità implicata è

quella del *dovere* – dover fare o dover essere – come *affidamento di un compito*. Il Destinatario è la mediazione di cui il Destinante necessita.

Questa è la fase in cui la storia è fecondata da una promessa; è l'allestimento, il programmare, la preparazione degli strumenti e delle strategie. La storia è ancora in embrione, annodata nella contrattazione fra Destinante e Destinatario, secondo modi che richiamano per un verso il dialogo di scambio, per altri un atto prassico eteroimpegnativo, un ordine o una preghiera (cfr. Bonfantini 2000: 47-48). Il contratto riguarda anche un accordo sui valori che motivano e insieme orienteranno il progetto. E va da sé che questo è anche l'ambito del possibile conflitto.

Il corrispettivo modale tedesco può essere espresso nella forma del *müssen* oppure del *sollen*. Non è la stessa cosa: il *müssen* connota il dovere perentorio, come necessità e come costrizione, il “non poter non fare”; il *sollen* connota invece il dovere come imperativo o impegno morale, ma anche l'invito al fare e al conoscere.

### 3) IL NODO DELLA DECISIONE

*Il Destinatario si fa Soggetto. Dialogo riflessivo di esplorazione.*



Figura 5. Il nodo tra Destinatario e Soggetto. Dialogo interiore. Modalità del *volere fare*.

La dialogicità è qui tensione dialettica *nel* Destinatario, finalizzata a una presa di decisione: il Destinatario in tal modo *si fa* Soggetto. La modalità implicata è quella del *volere*: il *volere fare* o il *volere essere*. In questa presa di decisione il Soggetto accetta il compito, oppure lo rifiuta, autodestinandosi così per un'altra storia.

*L'accettazione del compito* è quindi la fase delle scelte e delle decisioni, il momento in cui nel Soggetto prende corpo la consapevolezza dell'azione. È l'assunzione delle responsabilità, quale atto prassico autoimpegnativo, come quando si promette o si giura o ci si impegna per sé e per altri.

Questa fase assume le sembianze di un dialogo interiore di riflessione, quale quello rappresentato sul volto dell'*Annunciata* di Palermo di Antonello da Messina. Qui è il confronto fra i mezzi e i fini che orienta le meditazioni dialogiche, ovvero la ponderazione fra l'adeguatezza degli strumenti rispetto all'altezza del compito.

Il tedesco *wollen* connota il volere come volontà, in quanto determinazione del Soggetto rispetto a un obiettivo e in quanto programma, dopo che una decisione è stata presa; mentre il *mögen* rappresenta il volere in quanto desiderio e intenzione, come soddisfazione di un bisogno e come possesso.

4) IL NODO DELL'INTERAZIONE OPERATIVA

*Il Soggetto verso l'Oggetto. Dialogo di ottenimento e conseguimento di un fine.*

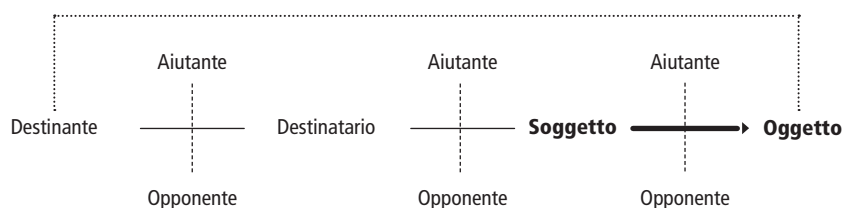


Figura 6. Il nodo tra Soggetto e Oggetto. L'impresa operativa. Modalità del *saper fare*.

Qui la dialogicità sta nell'agire interattivo e operativo del Soggetto verso l'Oggetto o scopo dell'azione, agire che richiede un sapere e una tecnica. La modalità occorrente è quella del *sapere*: il *saper fare* o il *saper essere*, condizione dell'esecuzione del compito determinato.

Lo svolgimento del compito è lo scioglimento dell'azione e della tensione esecutiva. È l'atto finale e conclusivo che, in letteratura, ha assunto nomi e funzioni diverse: nella tragedia è la catarsi, nella detection la soluzione dell'enigma, nella commedia l'happy end. Nella barzelletta è la risata; altre volte è il pianto. È l'atto che in un baleno interpreta, a ritroso, l'intera storia.

Questo tratto dell'azione-narrazione è infatti in genere il solo che emerge e che viene preso in considerazione, il solo sul quale si concentra l'attenzione e che avrà valore di prova. Perché è l'atto risolutivo e conclusivo, quello che verrà sottoposto a giudizio (la sanzione).

Il tedesco *wissen* rappresenta il sapere come cognizione, come enciclopedia; il *können* è invece il sapere come tecnica, come abilità e competenza. Tanto che questo verbo in italiano può essere tradotto anche con "potere": il sapere in quanto essere in grado di fare.

5) IL NODO DELLA CONFLITTUALITÀ

*Il conflitto tra sostegno e ostacolo. Dialogo di ottenimento competitivo.*



Figura 7. Il nodo tra Aiutante e Opponente. Attanti di mediazione. Modalità del *poter fare*.

In questo nodo – che si ripete e ripresenta ad ogni fase della sintassi dell'azione – la dialogicità si manifesta come *sforzo* e come *conflitto* tra l'influenza dell'Aiutante e quella contraria dell'Opponente. È una lotta, una contrapposizione, una sfida. La modalità richiesta è quella del *potere*: il *poter fare* o il *poter essere*.

Nella relazione fra Destinante e Destinatario gli attanti di mediazione orientano l'esito della manipolazione o della contrattazione, a seconda delle reciproche intenzionalità e dei valori oggetto della contrattazione. Fra Destinatario e Soggetto influenzano la presa di decisione, prendendo spesso la forma del bivio e della biforcazione propria della scelta: sono le alternative in competizione. Nella relazione fra Soggetto e Oggetto determinano la buona riuscita operativa dell'impresa, quali strumenti a disposizione o interferenze più o meno calcolabili.

Il tedesco *können* connota la possibilità materiale o cognitiva, ciò che è conforme ai limiti e alle facoltà umane, a sottolineare la forza che esercitano le condizioni oggettuali nelle contrattazioni, nelle decisioni, nelle operazioni; il *dürfen* invece è l'azione consentita, l'accessibilità o inaccessibilità, l'ambigua natura degli artefatti: barriera o varco.

### 9. Modalità, artefatti e design

Se un atto è *ciò che fa essere*, il design è una delle azioni fondamentali dell'attività umana: il design inteso come produzione e pianificazione del "mondo strumentale", come Arnold Gehlen (1940) intendeva il mondo umano, umanizzato, in contrapposizione al mondo-ambiente degli animali.<sup>13</sup> Mondo strumentale come mondo antropologizzato e mondo semiotico. Mondo in cui il progetto è un'azione che predispone altre azioni, a volte per assecondarle o tramandarle, a volte per innovarle, a volte inventandole. Un qualsiasi artefatto è un atto che comporta – proprio nel senso di *portare dentro di sé* – un secondo atto, quello che a sua volta implica un uso. Un artefatto, cioè, è come un enunciato che permette al soggetto-utente di realizzare un compito: sia esso eterodeterminato (indicato o imposto da un Destinante) sia esso autodeterminato (assunto da se stesso). Ecco perché un artefatto è anche un'entità modale e orientata verso un fine: è una azione che prepara e modifica un'azione successiva. Un bicchiere *contiene* dell'acqua, affinché la si *possa bere*.

Qualsiasi artefatto, sia esso destinato all'uso o alla comunicazione propriamente detta, si trova così sempre al crocevia di diverse prassi e relazioni dialogiche; ogni artefatto porta in sé, marcata, prima la traccia della soggettività che lo ha pensato e progettato, poi la traccia della soggettività che ha deciso di farne uso: in un artefatto la presenza semiosica dell'autore e la presenza del lettore sono ineliminabili.

Il dover fare, il voler fare, il saper fare e il poter fare sono così le *direzioni di senso* di ogni progetto. Elementi del gioco. In qualche modo, analizzare l'attività progettuale attraverso le modalità significa individuare prima le intenzioni o gli obiettivi che determinano i progetti (il *che cosa* si vuole perseguire attraverso il progetto); poi le necessità che li sorreggono (il motivo o *perché* si progetta); quindi le competenze che occorrono al progetto (il *come* si progetta); infine le condizioni che rendono il progetto possibile (il *se* si può progettare).

<sup>13</sup> Riferendosi all'uomo, Gehlen osserva: «C'è un essere vivente, che tra le sue caratteristiche più rilevanti ha quella di dover prendere posizione circa se stesso, cosa per la quale è necessaria un'"immagine", una formula interpretativa» (Gehlen 1940: 35 tr. it.). Questa "formula interpretativa" altro non è che la semiosi.



