

Salvatore Zingale Le funzioni interpretanti

– Working paper, 2009 –

1. Il modello di Jakobson

In un saggio pubblicato nel 1963, *Linguistica e poetica*, Roman Jakobson propone un modello della comunicazione che è di fatto espansione e perfezionamento dei due modelli precedenti: quello del medico e filosofo tedesco Karl Bühler (1934), e quello dei matematici Shannon e Weaver, elaborato nel 1949 nell'ambito della cibernetica.¹ Il modello di Jakobson presenta due sostanziali novità. Innanzitutto ha il merito di introdurre la dimensione del senso, assente nel modello cibernetico, attraverso la nozione di *contesto* (che è, insieme, l'ambiente situazionale extralinguistico, la struttura del testo e l'universo semantico). Un secondo merito è quello di completare quanto pionieristicamente avviato da Bühler, ovvero associare a ogni fattore della comunicazione una *funzione*.

Jakobson propone in tal modo un modello delle *funzioni della comunicazione* così rappresentato e spiegato:²

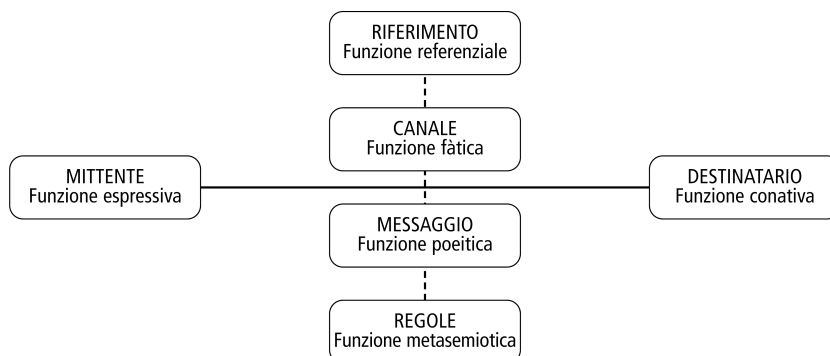


Figura 1. Le funzioni del linguaggio di Jakobson (1963).

¹ Cibernetica (*Cybernetics*) indica la scienza che studia e progetta macchine capaci di autoregolarsi (i cosiddetti controlli automatici e controlli adattativi). Il termine fu coniato nel 1947 dal matematico statunitense Norbert Wiener, derivandola dal greco *Kybernanan* (pilotare).

² In questa sintesi, così come nel grafo, alcuni termini sono diversi rispetto a quelli originariamente utilizzati da Jakobson. In nota spiegherò di volta in volta le ragioni delle mie variazioni.

Il primo fattore è il *mittente*, inteso sia come il soggetto che compie l'atto comunicativo sia come la fonte da cui questo proviene. Il secondo è il *destinatario*, il soggetto cui è destinato o che riceve l'atto comunicativo. Il terzo è il *messaggio*, che mittente e destinatario si scambiano in forma di segni, enunciati, testi, atti o artefatti comunicativi.

Per arrivare a destinazione, ogni messaggio necessita di un *canale* in cui scorrere, e quindi di un contatto fisico: sia esso un mezzo meccanico (le linee telefoniche), o una materia (le onde acustiche quando parliamo), e soprattutto il nostro corpo. Una volta arrivato, il messaggio va interpretato: attraverso il ricorso a *regole* (nei termini di Jakobson: *codici*) che regolano i sistemi di significazione, ma anche abitudini, usanze, accordi impliciti e inferenze. Per comprendere un messaggio occorre individuare l'oggetto di *riferimento*: cogliere l'universo semantico cui il messaggio rinvia, aiutati sia dagli elementi interni al messaggio, sia dalla situazione e dalla circostanza nelle quali ha luogo un atto comunicativo (nei termini di Jakobson: *contesto*³).

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

La *funzione espressiva* è propria del mittente, in quanto soggetto con un "mondo interiore" – sentimenti e umori, visioni del mondo e idee – da portare all'esterno (*ex-primere*) e far conoscere. La *funzione conativa* è la "pressione" svolta sul destinatario, per sollecitarne l'attenzione o l'interesse, chiamarlo in causa per esigerne una reazione o per modificarne lo stato emotivo, cognitivo o pratico. La *funzione poetica*,⁴ o *estetica*, è il modo in cui un messaggio è composto e si presenta, la sua forma estetica e le sue proprietà sensoriali, il modo di porsi al destinatario per essere meglio compreso e acquisito. La *funzione fática* è la cura del contatto comunicativo come valore in sé e anche la modalità attraverso la quale controlliamo l'efficienza del canale per mantenere viva la relazione con chi ci ascolta. La

³ Il termine "contesto" è anch'esso diventato un termine-ombrello: più specifico ci sembra adottare il termine "riferimento", anche per l'associazione alla funzione referenziale.

⁴ Jakobson usa sia "poetica" sia "estetica". Abbiamo preferito "poetica" per una maggiore vicinanza etimologica al greco *poiein*, che è il fare in quanto formare.

*funzione metasemiotica*⁵ è l'attenzione per le regole e per le forme espressive di un qualsiasi linguaggio o sistema semiotico; diventa primaria quando usiamo un linguaggio per parlare di un altro linguaggio, per spiegare una norma o riflettere sui metodi. La *funzione referenziale* è la funzione cui è affidato il compito forse più evidente – ma non sempre il più importante – di un atto comunicativo: quello del dire, del parlare di qualcosa, del fornire informazioni, portare argomenti, proporre contenuti.

Se l'introduzione del contesto introduceva la dimensione semantica, l'introduzione delle funzioni lascia intravedere la dimensione pragmatica di ogni atto di comunicazione: questa inizia così a essere intesa non più solo per ciò che *trasporta* (passaggio di informazione) ma soprattutto per ciò che *compporta* (mutamento dello status di ogni fattore coinvolto).

È pur vero che, come è stato più volte notato, dalla precedente metafora-guida della macchina trasmittitrice si passa a un'altra metafora-guida, anch'essa ancora problematica, quella del sistema delle spedizioni postali; ma è anche vero che la nozione di *funzione* rende di per sé conto del fatto che ogni fattore svolge una *attività e adempie a un compito*.

2. Le funzioni come proprietà relative

In genere, le funzioni del linguaggio di Jakobson si presentano come uno strumento di descrizione e analisi delle attività di comunicazione. Esse possono però essere utilizzate anche come dispositivo normativo, modello per una tecnica che guidi il processo di progetto di artefatti, sistemi e ogni sorta di prodotti. Insomma, uno strumento attraverso cui è possibile costruire scenari. Per rendere maggiormente evidente questo suo carattere, occorre considerare con maggiore attenzione il concetto di *funzione* che, pur mutuato da Karl Bühler, è una novità rilevante del modello di Jakobson. E occorre vedere il concetto di funzione come *azione interpretante*, intendendo con questa espressione ogni azione segnica che dà senso a un'altra azione, proprio come fa un interprete che traduce una parola da una lingua all'altra. Diciamo allora che ogni funzione è interpretante di una intenzione o di un obiettivo di senso, in vista di un effetto di senso. Ma aggiungiamo anche che ogni funzione ri-

⁵ L'aggettivo "metasemiotica" è ovviamente più generale, mentre l'originario "metalinguistica" sarebbe più propriamente riferito solo alle espressioni di una lingua verbale.

sulta efficiente solo attraverso il concorso di altre funzioni: le funzioni, cioè, sono fra di loro in una relazione di reciproca interpretanza. Ogni funzione è una proprietà relativa e la sua efficienza deriva dal ruolo che le viene assegnato.

Comprendere un atto comunicativo è così quasi come interpretare la posizione di una nave in mezzo alle acque aperte dell'oceano: per dare un senso a quella posizione occorre capire da quale parte proviene, verso quali acque si dirige e quale potrebbe essere la ragione del suo viaggio. La comprensione di un atto comunicativo, in altri termini, è sempre abduittiva. E l'abduzione, sappiamo, prende avvio da un *conseguente* (la posizione della nave in quell'istante) e ricerca la natura del suo possibile *antecedente* (il perché e il per dove naviga quella nave).

La metafora della nave, come tutte le metafore che servono da esempio, è però utile solo fin qui. Nel gioco semiotico, infatti, l'atto comunicativo è anche un atto progettuale: non è un caso che Austin elabora la teoria degli *speech acts* a partire dalla differenza tra enunciati constatativi ed enunciati performativi, dove i primi sono quelli che si limitano ad asserire, descrivere o constatare un determinato stato di cose, mentre nei secondi «il proferimento dell'enunciato costituisce l'esecuzione di un'azione» (Austin 1962: 10-11 tr. it.). Vale a dire: un enunciato performativo “esegue” un'azione per produrne una successiva. Questo è il senso della seconda fondamentale distinzione di Austin, quella tra atto illocutorio e atto perlocutorio: con il primo, ad esempio, si informa qualcuno in merito a qualcosa (“Sta arrivando Tizio”), con il secondo lo si può indurre ad *agire di conseguenza* (“Sta arrivando Tizio [*quindi preparati*]”) (cfr. Austin 1962: 82 sgg tr. it.).

3. Una questione di tavoli e sedie

In *La dimensione nascosta* (1966) Edward T. Hall riporta un interessante caso studio che riguarda alcune *conseguenze* causate dalla disposizione degli arredi nella sala per le visite di un padiglione di gerontoiatria femminile nel Canada occidentale. Humphry Osmond, direttore del centro sanitario, attraverso l'apporto di Robert Sommer, «uno psicologo giovane e sensibile», riuscì a modificare un locale dove le pazienti «più vi rimanevano, e meno sembravano disposte a chiacchierare fra di loro», e dove tutti portavano riviste ma quasi nessuno leggeva. Dopo l'intervento, la stessa sala diventò un ambiente dove le

conversazioni raddoppiarono e dove si leggeva tre volte più di prima. Il miracolo lo fece, dopo una fase di osservazione e di sperimentazione, l'ipotesi di sostituire i precedenti grandi tavoli per sei o più persone con piccoli tavolini quadrati (cfr. Hall 1966: tr. it. 137 sgg).

Hall conclude dicendo che «il significato principale dell'esperimento canadese [...] consiste, a nostro avviso, nell'aver fornito la dimostrazione degli effetti profondi, e *misurabili*, che la sistemazione dello spazio semideterminato⁶ può avere sulla condotta umana» (*ibidem*: 140 tr. it.). Detto altrimenti, e come abbiamo più volte detto: un effetto di senso lo si ottiene modificando un prodotto di senso, a partire da un obiettivo di senso.

Importanti sono a questo proposito le “tre osservazioni” che precedono la conclusione di Hall. L'antropologo statunitense nota come i risultati dell'esperimento «non sono universalmente applicabili» (*ibidem*: 140 tr. it.), e ne spiega il perché *relativizzando* fra di loro i diversi fattori in gioco (le circostanze di conversazione, le situazioni culturali, ecc.). In altri termini: nella realtà fattuale, l'intervento su una variabile (ad esempio: forma e dimensione dei tavoli) è funzione di una seconda variabile (ad esempio: la voglia di conversare), e questa di una terza, e così via, secondo una relazione di continua interpretanza.

4. Funzione matematica e funzione semiotica

Tuttavia, se la giusta visione “relazionale” di Hall ci parla di risultati “non universalmente applicabili”, è possibile pensare a una sorta di schema di controllo che metta in evidenza la logica sottesa allo stesso esperimento del centro sanitario canadese.

Ciò induce anche noi, in via sperimentale, a provare a “matematizzare” il modello di Jakobson, per cercare di utilizzarlo anche come strumento di progetto o di verifica del *senso delle azioni* che un dato atto semiosico compie. Infatti, in questo modello ogni fattore può essere considerato come un variabile indipendente e ogni funzione a esso associata come un valore. Ogni funzione associata a un fattore, così, dà luogo a una *forza semiosica* ovvero a un *effetto di senso*.

⁶ Con questo termine Hall intende lo spazio che individuato dai mobili e da qualsiasi cosa che possa essere spostata, ma non con eccessiva difficoltà.

I termini *funzione* e *variabile*, come è chiaro, sono un prestito dalle discipline matematiche. Come in matematica, infatti, la forma di un atto semiotico è una funzione. Ricordiamo che in matematica si parla di funzione quando viene notata o stabilita una corrispondenza fra due grandezze numeriche differenti, dette variabili. La prima variabile, simbolizzata per convenzione con una x , si chiama *variabile indipendente*, mentre la seconda, simbolizzata con una y , si chiama *variabile dipendente*, perché i suoi valori dipendono dai valori scelti per x . Variando il valore di x , varia di conseguenza il valore di y , in un modo definito dalla funzione stessa. Questa è la formula base di una funzione:

$$y = f(x)$$

dove il simbolo $f()$ significa “una qualche espressione matematica contenente la variabile indipendente x ”.

La funzione $y = f(x)$ significa allora che, assegnando un valore numerico qualsiasi alla variabile indipendente x e facendo i calcoli indicati dalla $f()$, si ottiene come risultato un valore della variabile dipendente y . Come con estrema semplicità spiegano Richard Courant ed Herbert Robbins:

Il concetto di funzione interviene ogni volta che si considerano quantità collegate da una ben definita relazione fisica. Il volume di un gas chiuso in un cilindro è funzione della temperatura e della pressione che si esercita sul pistone. La pressione atmosferica osservata in un pallone è funzione dell'altezza sul livello del mare. (Courant e Robbins 1941/1969: 341-342 tr. it.)

Nel lessico semiotico, il concetto di funzione descrive quindi una correlazione indicale tra due oggetti o eventi: al variare del primo (x), varia il secondo (y). Potremmo anche dire una relazione *consequenziale*, come quando diminuendo la temperatura esterna T , temperatura interna t della mia camera diminuirà di conseguenza, spingendomi (sempre come conseguenza provocata) ad accendere il riscaldamento.

L'analogia tra matematica e semiotica può risultare qui assai fruttuosa, perché in un gioco semiotico il valore semantico o pragmatico di un elemento è determinato da una rete di relazioni interdipendenti, una rete di funzioni, dove l'efficienza dell'una (produrre un effetto di senso) è dipendente dall'efficacia di un'altra (un artefatto adatto allo scopo). Se una funzione è un evento segnico voluto da qualcuno in vista di un obiettivo, questo evento agisce in relazione ad altri eventi, che

esso condiziona o dai quali è condizionato. Per questo ogni funzione è una funzione interpretante: l'una significa e interpreta l'altra.⁷

5. Il gioco delle funzioni

Siamo così entrati nel caso delle funzioni composte e delle funzioni a più variabili, quelle che per gli atti semiosi – e per la produzione di senso in generale – hanno un maggiore rilievo.

Se così in inverno la temperatura esterna T si abbassa, e di conseguenza diminuirà la temperatura interna t , un termometro non è più sufficiente, se non a informarci su uno stato di fatto: sarebbe uno “strumento constatativo”, ma non “performativo”. Occorre altro. Occorre un secondo artefatto al quale *far fare* l'azione successiva, secondo la relazione attanziale destinante-destinatario.⁸ Ecco allora un termostato che regoli la temperatura della caldaia. Anche in questo caso notiamo che l'obiettivo non è meramente fisico, non riguarda cioè solo il sistema tecnologico ma anche e soprattutto il sistema uomo-macchina: l'obiettivo è il miglioramento del comfort ambientale e la produzione di altre conseguenze auspicabili (rendere gradevole la permanenza nell'appartamento, evitare stati di salute cagionevoli, permettere di prendere un buon bagno, eccetera).

Approfondiamo allora l'analogia, prendendo la formula base delle funzioni $y = f(x)$ e adattandola alle funzioni nella comunicazione, tenendo conto della seguente simbologia notazionale:

FUNZIONE	RELATIVA AL FATTORE	SIMBOLO
<i>espressiva</i>	soggetto-mittente	E
<i>conativa</i>	soggetto-destinatario	C
<i>poietica</i>	forma del messaggio	P
<i>fatica</i>	canale o contatto	F
<i>referenziale</i>	contesto semantico	R
<i>metasemiotica</i>	regole impiegate	M

⁷ Anche in semiotica strutturale la relazione tra significante e significato (piano dell'espressione e piano del contenuto) è detta *funzione segnica*, proprio perché al variare del primo varia anche il secondo.

⁸ In questo caso, nei sistemi tecnologici complessi, gli oggetti sono pienamente *fattitivi* (cfr. Deni 2002).

Vediamo allora un primo caso specifico, quello in cui la variabile dipendente sia la funzione conativa di un atto segnico, come ad esempio nei messaggi pubblicitari:

$$C = f(P)$$

che si legge: *al variare della funzione poetica P varia la funzione conativa E.*

Possiamo così dire che $C = f(P)$ significa che, assegnando un valore alla funzione indipendente **P** si ottiene come risultato un valore della funzione dipendente **C**: più un messaggio è ben formato e formulato, più ha potere di colpire l'interesse del pubblico; al contrario, se un messaggio è debole nella forma, la sua presa sui destinatari sarà altrettanto scarsa.

Aspetti delle funzioni

Ma in un qualsiasi messaggio sono coinvolte tutte le funzioni, e non è detto che a primeggiare siano solamente due. È quindi lecito chiedersi come sia possibile avere un quadro del gioco delle funzioni, tale da descrivere una determinata situazione comunicativa o di aiutare a progettare. Come è cioè possibile rendere visibile il gioco delle funzioni e le loro relazioni interpretanti? Quali tipi di operazioni può permettere tale visualizzazione?

Come sappiamo, la presenza delle sei funzioni nella comunicazione va di caso in caso differenziata, stabilendo non solo gerarchie ma anche *punti forza* con diverso valore e diversa efficienza. È del resto lo stesso Jakobson a suggerire un certo *gioco* tra le funzioni, quando puntualizza che

Sebbene distinguiamo sei aspetti fondamentali del linguaggio, difficilmente potremmo trovare messaggi verbali che assolvano soltanto una funzione. La diversità dei messaggi non si fonda sul monopolio dell'una o dell'altra funzione, ma sul diverso ordine gerarchico di esse. La struttura verbale di un messaggio dipende prima di tutto dalla funzione predominante. Ma, anche se l'atteggiamento [...] verso il referente, l'orientamento rispetto al *contesto* (in breve, la funzione cosiddetta *referenziale* "denotativa", "cognitiva") è la funzione prevalente di numerosi messaggi, la partecipazione accessoria delle altre funzioni a tali messaggi deve essere presa in considerazione da un linguista attento. (Jakobson 1963: 186 tr. it.)

Ciò che Jakobson qui delinea come dialettica tra una "funzione dominante" e la "partecipazione accessoria" delle altre,

lascia intravedere una vera e propria *dinamica di gioco* che in parte è emersa attraverso l'analogia con il concetto di funzione in matematica. Possiamo così provare a individuare tre aspetti delle funzioni, ovvero i tre tipi di *lavoro* che le funzioni svolgono in un atto semiotico:

- 1) *funzioni-obiettivo*: quelle per cui un atto comunicativo viene prodotto (motivo, causa, intenzione);
- 2) *funzioni-mediazione*: quelle mediante le quali la funzione motivante può essere realizzata;
- 3) *funzioni-sfondo*: quelle che, pur presenti e attive nell'azione comunicativa, rimangono solamente "a disposizione".

7. *Espressionismi a confronto*

Per differenziare il diverso ruolo e la diversa forza delle funzioni all'interno di un medesimo atto comunicativo ripartiamo dalla formula base, dove questa volta la variabile dipendente è la funzione espressiva **E**:

$$\mathbf{E} = f(\mathbf{P})$$

che si legge: *al variare della funzione poetica P varia la funzione espressiva E*.

Possiamo chiamarlo il "caso espressionista", nel senso della pittura espressionista, dove la forza espressiva dell'artista viene ottenuta *forzando*, spesso anche con violenza, la forma pittorica, come avviene nei casi paradigmatici dell'opera di Vincent Van Gogh, Ernst Ludwig Kirchner o Jackson Pollock.

In questi casi, e altri simili, la funzione espressiva non è solamente una variabile dipendente, diremmo che è anche la funzione-obiettivo, ciò che sta a cuore all'artista, la sua intenzione e il suo desiderio, come direbbe Ricoeur. Il fatto è che questa funzione-obiettivo è a sua volta "servita" da una funzione-mediazione (in questo caso la funzione poetica), lasciando tutte le rimanenti funzioni sullo sfondo o a disposizione (funzioni-sfondo).

Certo, l'arte espressionista non si lascia "semplificare" solo nella relazione consequenziale tra forma del messaggio ed espressione della soggettività. Per ciò che riguarda i casi di Van Gogh e di Pollock, ad esempio, si tratta di una pittura che ha anche inaugurato modi innovativi di dipingere, dando così luogo a riflessioni metasemiotiche, ovvero ad altre variabili dipendenti. In questi casi si può ricorrere a una seconda formula:

$$\mathbf{M} = f(\mathbf{P}, \mathbf{E})$$

che si legge: *al variare della funzione poietica \mathbf{P} e della funzione espressiva \mathbf{E} , varia la funzione metasemiotica \mathbf{M} .*

In altri casi, più tipici dell'espressionismo di Francis Bacon, la variabile dipendente ulteriore corrisponde alla funzione conativa, come volontà di smuovere la sensibilità dei soggetti fruitori. In questo caso la formula sarà:

$$\mathbf{C} = f(\mathbf{P}, \mathbf{E})$$

che si legge: *al variare della funzione poietica \mathbf{P} e della funzione espressiva \mathbf{E} , varia la funzione conativa \mathbf{C} .*

8. *Lo spazio di gioco come possibilità progettuale*

Vediamo così di sfruttare la simbologia matematica per mettere in formula un secondo caso, che chiameremo “il caso del bambino che piange”, espresso in formula così:

$$\mathbf{F} = f(\mathbf{E}, \mathbf{P}, \mathbf{C})$$

che si legge: *la funzione fatica \mathbf{F} è dipendente dalla funzione espressiva \mathbf{E} , e poi dalla funzione poietica \mathbf{P} , e poi dalla funzione conativa \mathbf{C} .*

Ciò significa che il bambino piange – e soprattutto *urla*, dà cioè una forza percettiva al messaggio (\mathbf{P}) –, piange e si lamenta perché si sente solo (\mathbf{E}) e perché vuole attirare l'attenzione della madre (\mathbf{C}) e in tal modo chiamarla a sé (\mathbf{F}). Le funzioni \mathbf{E} , \mathbf{P} e \mathbf{C} sono infatti le variabili che determinano/condizionano la funzione \mathbf{F} .

Questa triplice implicazione costituisce uno spazio di gioco, una possibilità di azione progettuale. Infatti, appena il bambino capisce di poter utilizzare il proprio pianto come strategia comunicativa qualcosa cambia: per la mamma, le urla non sono più necessariamente indice di un bisogno ma, forse, anche di un capriccio.

9. *Uno strumento diagrammatico*

Il gioco semiotico delle funzioni, ovvero la facoltà di una funzione di essere interpretante di altre funzioni all'interno del

medesimo atto semiosico, può essere rappresentato, oltre che dalle formule, attraverso diagrammi. Qui di seguito sono descritti e rappresentati sei esempi: sei casi o situazioni di *scenari* esistenti. O se vogliamo: sei esempi di come lo strumento diagrammatico potrebbe essere utilizzato non solo per descrivere scenari ma anche per pensarli e progettarli. In particolare, i diagrammi si prestano a rappresentare gli indici di relazioni tra funzioni-obiettivo e funzioni-mediazione.

Nel diagramma ogni funzione è rappresentata da un cerchio: con il bordo marcato e continuo quando le funzioni costituiscono l'obiettivo dell'atto di comunicazione; con il bordo marcato ma tratteggiato quando rappresentano la funzione-mediazione; con il bordo non marcato e continuo quando invece si tratta di funzioni che rimangono sullo sfondo. Inoltre, i cerchi hanno tre diverse dimensioni, a seconda della maggiore o minore dominanza che è stata di volta in volta attribuita alle funzioni.

Come ogni scenario, questi diagrammi tentano di essere *plausibili* e si prestano a essere *discutibili*: non si esclude cioè che altri osservatori possano giungere a valutazioni differenti. La validità dello strumento dovrebbe quindi essere anche quella di permettere di compiere "operazioni", sia *ex post* sia *ex ante*, sia di verifica sia di progetto. Al tempo stesso, verifica e prefigurazione possono riguardare il rapporto tra un prodotto di senso e la sua rispondenza a un obiettivo di senso, così come la sua capacità di produrre un effetto di senso.

Altra annotazione preliminare: il cerchio della funzione fatica è ripetuto due volte, per amore di simmetria e per un'altra ragione: la simmetria è infatti quella realmente corrispondente a situazioni effettuali, visto che l'uso del canale di trasmissione può essere differente sul fronte mittente e sul fronte destinatario. L'esempio del citofono chiarisce di per sé questa scelta; così come il caso di chi, non usando ad esempio il computer, si lascia recapitare da altri i messaggi di posta elettronica, ma stampati e consegnati o spediti con la posta tradizionale. Vi sono insomma diversi casi in cui in un processo di comunicazione il canale muta, oppure è il medesimo ma con diversa rilevanza per ognuno dei due soggetti comunicanti. Quest'ultimo è il caso di tutte le comunicazioni uno-molti, dalla giornale alla televisione.

9.1. *Film horror e film comici*

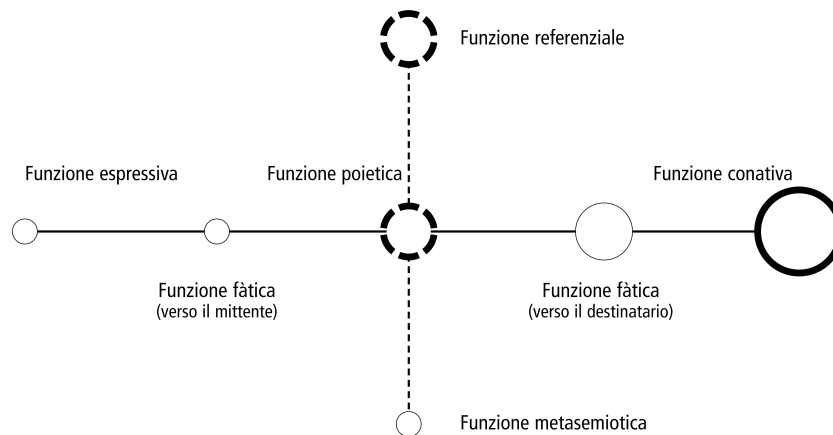


Figura 2. Diagramma delle funzioni in un film di genere horror.

Se le intenzioni di un regista *à la* Dario Argento sono quelle di spaventare il pubblico, la funzione-obiettivo sarà quella conativa (come una pressione esercitata sullo spettatore). Ma come si ottiene questo effetto? Il successo in un “effetto di conazione” non può che dipendere dalla forma del messaggio, vale a dire dal modo in cui la scena è stata *fatta*, girata, dalla forza della sua funzione poietica che quindi diventa funzione-mediazione.

Ma non basta. In questi come in molti altri casi ciò che garantisce l’efficienza di un atto semiotico è anche il mondo dei valori cui il messaggio fa riferimento: la funzione referenziale, la capacità di orientare lo spettatore verso questo o quello scenario semantico, il potere delle evocazioni e delle associazioni inconse. Vi possono quindi essere più funzioni-mediazione, fra di loro cooperanti.

Analoghe osservazioni possono essere avanzate nel caso in cui si voglia analizzare un effetto conativo di senso opposto, come avviene nella comicità. Dove l’impresa di un’emotività psicologica, il riso, è quasi sempre ottenuta facendo leva su elementi di abilità poietica strettamente legati alla corporeità: affabulazione, mimica, voce, eccetera.

9.2. Didattica e dimostrazione

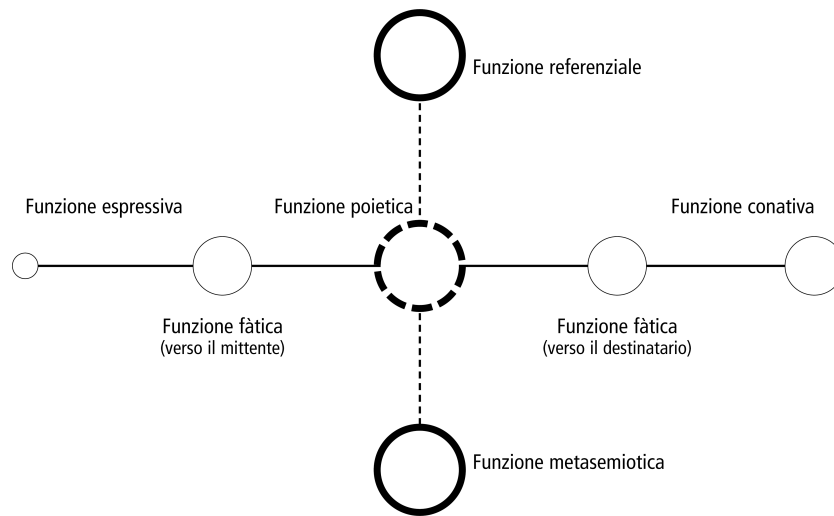


Figura 3. Diagramma delle funzioni per una lezione didattica.

Al contrario, quando la funzione conativa non è psicologica (far scattare le passioni, agire sull'emotività) ma *didattica* (far apprendere contenuti, agire sulla cognizione), la funzione-obiettivo è sia la funzione referenziale (esplicita indicazione degli oggetti del discorso) sia la funzione metasemiotica (capacità del messaggio di essere autoriflettente ed esplicativo). È questo il caso di molte opere editoriali, dei documentari, dell'infografica, e di altro ancora.

Possiamo meglio precisare ciò dicendo che la funzione metasemiotica si ha sia quando un testo contiene al proprio interno un metatesto con funzione di guida o esplicitazione (come l'indice e le note in un libro), sia quando un testo è pensato come spiegazione per la comprensione o l'uso di un altro testo (come una grammatica o le istruzioni d'uso di un prodotto). Ma per dare a un artefatto comunicativo una adeguata funzione metasemiotica occorre controllare la funzione poetica: in questo caso nel senso di una chiarezza e "pulizia" espositiva .

9.3. *Il libretto di istruzioni*

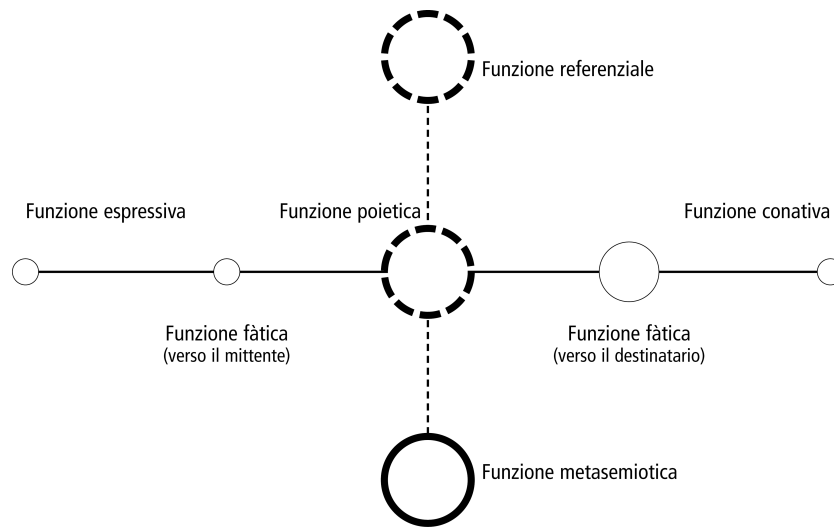


Figura 4. Diagramma delle funzioni in un libretto di istruzioni.

In un libretto di istruzioni, la funzione-obiettivo è quella metasemiotica: istruire significa sempre insegnare un linguaggio o procedure. Ciò che conduce verso questo obiettivo sono la chiarezza espositiva (funzione poetica) e la mancanza di ambiguità (funzione referenziale). Se le restanti funzioni dovessero per una ragione o per l'altra prevalere, la finalità delle istruzioni potrebbe essere compromessa. Solo la funzione fàtica, sul versante del destinatario, può assumere una qualche rilevanza.

9.4. *L'abbraccio*

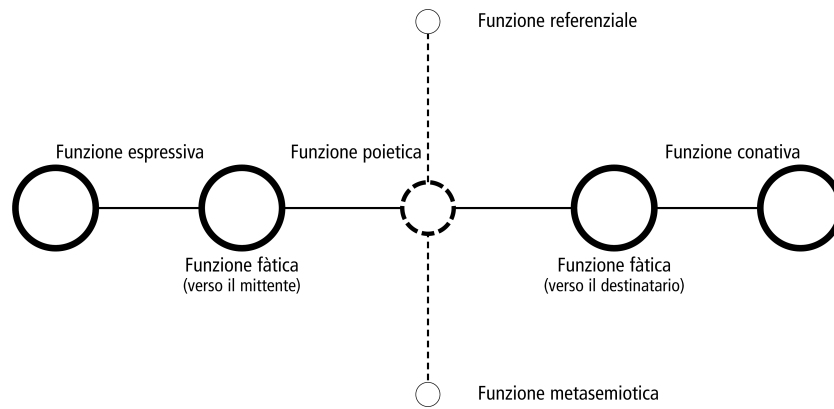


Figura 5. Diagramma delle funzioni in un abbraccio.

Opposto è l'esempio dell'abbraccio. Qui, così come in tutta la comunicazione corporea e affettiva, la funzione-obiettivo è sia la funzione fàtica, la ricerca del contatto in sé e per sé, sia le due funzioni in cui sono maggiormente coinvolte le due soggettività: espressiva e conativa. In secondo piano rimangono la funzione referenziale e quella metasemiotica. La funzione poetica è invece la funzione-mediazione, ciò attraverso cui le tre funzioni principali vengono esaltate e ciò attraverso cui queste ricevono maggiore o minore intensità.

9.5. *Il citofono*⁹

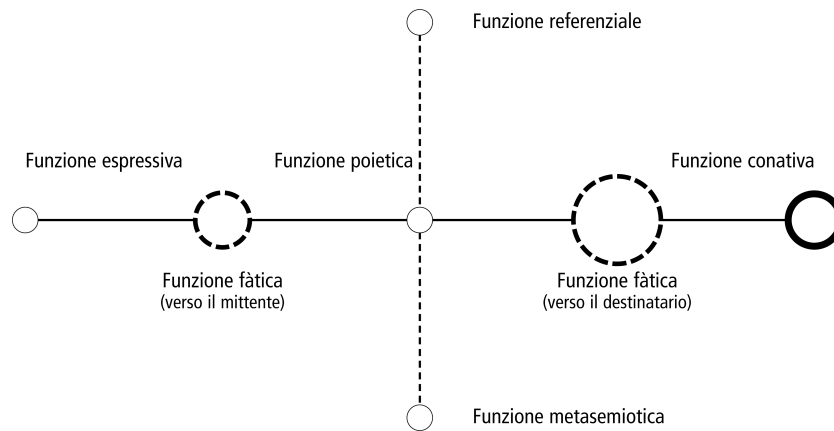


Figura 6. Diagramma delle funzioni in una conversazione al citofono.

Quando qualcuno chiama una persona al citofono, la funzione-mediazione maggiormente coinvolta è quella legata al canale, la funzione fàtica, ma con dominanza verso il destinatario, e quindi con chiara finalità conativa (funzione-obiettivo). Le restanti funzioni sono presenti, ma giocano un ruolo che non è possibile generalizzare, visto che sia il contenuto sia i modi per esprimerlo sono variabili da caso in caso.

⁹ Questo esempio mi è stato suggerito da Andrea Simonato, con cui ho avuto modo di discutere, in occasione della sua tesi di laurea magistrale alla Facoltà del Design di Milano, anche altri caratteri di questo strumento.

9.6. Orientamento e wayfinding

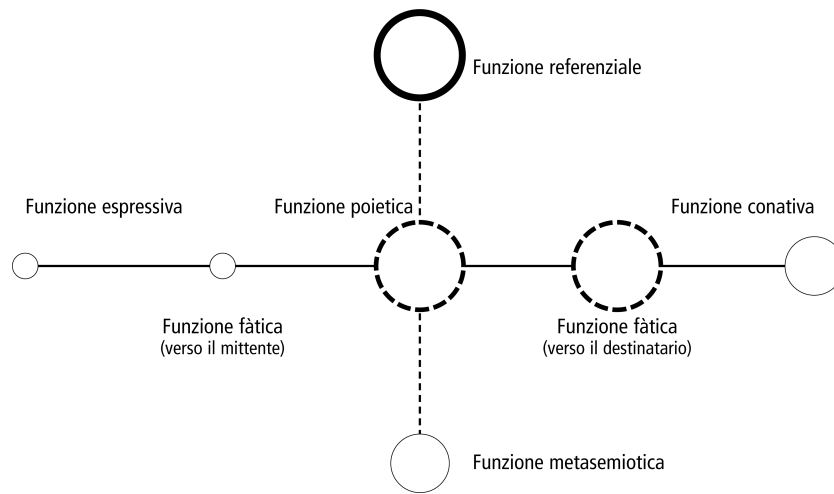


Figura 7. Diagramma delle funzioni in un sistema di segnaletica.

Il sesto caso è quello più direttamente coinvolto in un'idea di ergonomia della comunicazione e riguarda i sistemi destinati all'orientamento. Nei sistemi per l'orientamento l'obiettivo di senso per il soggetto-utente è quello di *trovare* un luogo cercato, di riconoscerlo e di collocarlo del proprio universo. Il luogo cercato è *ciò verso cui si è diretti*, l'oggetto del discorso e il contenuto dell'azione: è il riferimento.¹⁰ La funzione-obiettivo è quindi quella referenziale. Ma anche in questo caso, tale funzione ha possibilità di divenire efficiente solo attraverso il “servizio” di un'altra funzione: la funzione fàtica che si attua attraverso il sistema dei contatti e delle relazioni ambientali all'interno del quale il soggetto-utente si trova. Il “dove devo andare” è l'*oggetto di riferimento*; il “per dove devo andare” è la *presa di contatto*. La quale, a sua volta, come è facile immaginare, rischia l'inefficienza se non viene adeguatamente supportata da ciò che possiamo definire *affordance estetica*: dall'aspetto a un tempo costrittivo e seduttivo dell'artefatto, dal suo modo di farsi notare e gradire, di invitare o respingere. La funzione poetica è quindi una ulteriore funzione-mediazione.

¹⁰ I punti di riferimento sono del resto uno dei cinque elementi individuati da Kevin Lynch (1960), che con *L'immagine della città* ha introdotto il wayfinding come campo di studio e di progettazione. Gli altri quattro sono: i *percorsi*, i *margini*, i *quartieri*, i *nodi*.

10. *Funzioni e competenza operativa*

Di questo, penso, dovrebbe tener conto il design quando è attento alla dimensione comunicativa degli artefatti, almeno il design dove il valore cui tendere è la risposta interpretativa (l'effetto di senso), non l'artefatto in sé (il prodotto di senso).

Il wayfinding potrebbe in questo senso essere un eccellente campo per sviluppare una teoria semiotica dell'ergonomia della comunicazione, specie se lo intendiamo, oltre che come strumento per *trovare la strada*, come sistema significativa che favorisce la *cognizione dello spazio*. Nel wayfinding, infatti, il progetto consiste soprattutto nella predisposizione di un sistema di artefatti in modo tale da permettere ai soggetti-utenti un'appropriata, ma non necessariamente costrittiva, risposta interpretativa: una *comprensione rispondente*. Questa risposta è sia la libertà di muoversi sia la sicurezza di orientarsi. Nel wayfinding il soggetto-utente non si sofferma sulla forma degli artefatti, non si fermerà mai ad ammirare la bellezza di un cartello, spesso anzi questa forma tende a scomparire, in una sorta di trasparenza semiotica. Eppure un cartello segnaletico *deve essere* esteticamente rilevante, perché la forma, la disposizione, la visibilità del sistema di artefatti hanno il compito di "servire" le intenzioni dell'utente: il suo *voler fare* e il suo *poter fare*.

Qui è particolarmente chiara la doppia azione interpretativa del design: *prima* il designer interpreta lo spazio e lo modifica attraverso un sistema di artefatti (che non sono necessariamente i soli cartelli segnaletici); *dopo* il soggetto-utente interpreterà il sistema degli artefatti per definire le proprie azioni all'interno dell'ambiente.

Anche questo è gioco semiotico, una partita in differita fra logica progettante e logica utente. In questo gioco le regole non sono solo quelle esplicitamente definite da codici ma soprattutto quelle, inferenziali, in grado di mettere insieme i diversi mondi degli attori coinvolti: del designer e dell'utente, e soprattutto di una *multiutenza* che attraverso il sistema degli artefatti cerca la via per la propria competenza operativa.