

FuoriQuadro

ISSN 1826-154X

Trimestrale di informazione e approfondimento sui Beni culturali della Calabria e d'Italia - anno XII, numero 14 - ott/dic 2025
Registrazione Tribunale di Cosenza n. 745 del 21 febbraio 2005 - Poste Italiane SpA - Spedizione in A.P.D.L. 353/2003 (conv. in L. 46 del 27.2.04) art. 1, comma 1, DCB/CS/35/2005 valida dal 25.2.05

Pubblicazione presente nell'elenco ANVUR delle riviste scientifiche dell'area 11

Ricerca scientifica

Le incisioni della Grotta dell'Addaura

di Silvia Anastasio

Tutela e conservazione della biodiversità urbana in occasione del restauro di edifici storici.

Il caso dell'Abbazia Florense in Calabria

di Gianluca Congi

Omaggio a Giorgio Lo Feudo

In ricordo di Giorgio

di Anna De Marco

Il gioco

di Lorenzo Lo Feudo

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio

Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*. A cura di Emanuele Dell'Atti

Introduzione. L'ambiente semiotico come "ambiente ludico"

di Emanuele Dell'Atti

«Ludens in orbe terrarum...». Il gioco dei segni nel mondo

di Cosimo Caputo

Animali che giocano, animali che significano. Sulla soglia della semiosi animale

di Claudia Cicerchia

Homo Ludens o Homo Performans? Una genealogia semiotica del gioco usurpato

di Grieta Dzergaca

L'enunciazione videoludica. Second-person game e protesi della soggettività

di Giorgio Fraccon

Il Circu di Cerami in Sicilia. Il linguaggio di un rituale tra gioco, iniziazione e conflitto

di Maurilio Ginex

Giochi linguistici e mente corporea. Alcune riflessioni su Wittgenstein e l'embodied cognition

di Giorgio Lo Feudo

Il gioco dell'ironia.

Da Socrate alla pragmatica cognitiva, uno strumento per valutare e selezionare l'ascoltatore

di Caterina Scianna

Musei

Il Gioco nei Musei: un apprendimento attivo e significativo

di Anna Cipparrone

Arte contemporanea

Arte in Calabria dal 1945 ad oggi: Avvicina...una ricerca perduta, un archivio riattivato

di Rossella Ciciarelli, Irene De Franco

Ricerca scientifica

Le incisioni della Grotta dell'Addaura

di Silvia Anastasio - Ricercatrice indipendente nel settore dei beni culturali, Italia

Arruolato sui fianchi orientali del Monte Pellegrino, a una manciata di chilometri da Palermo, si cela un dedalo di grotte che custodisce una delle testimonianze figurative più impressionanti della preistoria europea: le incisioni della Grotta dell'Addaura¹ risalenti al Paleolitico superiore, più specificatamente all'Epigravettiano finale². Scoperte per caso da Jole Bovio Marconi nel secondo dopoguerra, hanno subito attirato l'attenzione degli esperti per la loro complessità compositiva e per quell'intensa forza simbolica che le distingue dall'arte paleolitica. Gli studi portati avanti dalla ricercatrice si inseriscono in una fase di forte cambiamento per quanto riguarda le ricerche sulla preistoria siciliana³, rappresentando un momento chiave per la comprensione dell'arte rupestre nel Mediterraneo⁴.

A differenza dei dipinti famosi di Lascaux o Altamira, dove gli animali la fanno da padroni, l'Addaura mette al centro della scena l'uomo, protagonista di un quadro collettivo la cui interpretazione è ancora oggi un tema caldo.

Proprio in quegli anni, la Sicilia brillava per un rinnovato interesse scientifico: sull'onda della scoperta della Grotta di Cala del Genovese a Levanzo, avvenuta nel 1950 grazie a Francesca Minellono, Alda Vigliardi e Paolo Graziosi, nuove scoperte riportarono l'isola al centro delle discussioni internazionali sull'arte rupestre. È in questo scenario che si inserisce anche l'individuazione, nel 1952, delle figure sulle pareti dell'Addaura IIIa⁵, che diede lustro al complesso palermitano a livello scientifico. La storia della scoperta di queste incisioni è ancora oggi un po' nebulosa. Nonostante la grotta fosse stata già visitata nel 1945 da Bovio Marconi e Luigi Bernabò Brea, le figure rimasero nascoste sotto strati di sedimenti per molto tempo. La scoperta vera e propria, ad opera di Giosuè Meli, Giuseppe Sac-

cone e Giovanni Cusimano, fu poi seguita da dubbi sulle esatte circostanze, generando un dibattito che continua ancora oggi⁶.

L'opera, incisa con precisione sulla roccia calcarea, rivela un linguaggio figurativo ben definito, dove gesti e posizioni sembrano seguire un codice rituale. Le figure, disposte a semicerchio, sembrano prendere parte a una cerimonia comune: forse un rito di iniziazione, un rito di passaggio o forse un momento di trasformazione interiore. La dinamicità dei corpi, la simmetria dei movimenti e la presenza di elementi misteriosi — corde, maschere, torsioni, figure centrali — danno all'insieme un aspetto teatrale e sacro allo stesso tempo. L'Addaura non è solo un episodio isolato nella preistoria siciliana, ma un vero gioiello dell'arte rupestre del Mediterraneo: un punto d'incontro tra sensibilità artistica e pensiero simbolico. Inserita nel contesto culturale dell'Epigravettiano finale, testimonia la nascita di un linguaggio figurativo maturo, capace di trasformare concetti astratti e valori condivisi in immagini. La sua originalità, unita alla mancanza di paragoni diretti nell'arte europea dell'epoca, la rende fondamentale per capire come l'immagine sia nata come strumento di comunicazione sacra e sociale. Questo studio si propone di interpretare le incisioni dell'Addaura dal punto di vista storico-artistico, analizzandone la struttura, i simboli e i collegamenti con altri siti rupestri in Europa. L'obiettivo non è solo descrivere la scena, ma capire la logica visiva e spirituale che l'ha creata: un linguaggio antico che, attraverso la pietra, ci fa sentire la voce silenziosa dell'uomo preistorico.

La Sicilia durante il Paleolitico Superiore: panorama storico-artistico e sviluppo delle rappresentazioni figurative

Per apprezzare davvero il significato simbolico e artistico delle incisioni dell'Addaura, è essenziale considerarle all'interno del con-

FuoriQuadro

Trimestrale di informazione e approfondimento
sui Beni culturali della Calabria e d'Italia
Open Access Scientific Journal
Double-blind peer review
ISSN 1826-154X

anno XII, numero 14 - ott-dic 2025

Registrazione Tribunale di Cosenza

n. 745 del 21 febbraio 2005

ROC - Registro degli Operatori di Comunicazione

Iscrizione n. 12366

Poste Italiane SpA -

Spedizione in A.P.D.L. 353/2003

(conv. in L. 46 del 27.2.04) art. 1, comma 1,

DCB/CS/35/2005 valida dal 25.2.05

proprietario

Eredi di Luigi Cipparrone

con la partecipazione straordinaria

di Associazione Art&mente di Silanet Solutions

direttore Anna Cipparrone

capo redattore Antonella Salatino

segreteria di redazione

artementeassoc@gmail.com

comitato scientifico

Moirà De Iaco, Luciana De Rose,

Mariacristina Falco, Cecilia Perri,

Maria Saveria Ruga, Antonella Salatino

a questo numero hanno collaborato

Silvia Anastasio, Cosimo Caputo, Claudia

Cicerchia, Rossella Ciciarelli, Anna Cipparrone,

Gianluca Congi, Irene De Franco, Anna De

Marco, Emanuele Dell'Atti, Grieta Džergaca,

Giorgio Fracon, Maurizio Ginex, Giorgio Lo

Feudo, Lorenzo Lo Feudo, Caterina Scianna

grafica e impaginazione Simona Pescatore

stampa Grafica Florens

Per inviare il tuo contributo comunicati stampa, notizie di eventi, inviti: artementeassoc@gmail.com

Il giornale non risponde delle opinioni espresse negli articoli e nei saggi pubblicati che impegnano esclusivamente i relativi autori. Ogni contributo a qualsiasi titolo è da intendere completamente volontario e gratuito. Testi e fotografie inviati in redazione non verranno restituiti. I numeri arretrati possono essere richiesti in redazione, fatta salva la loro disponibilità.



Questo numero di FuoriQuadro è dedicato a Giorgio Lo Feudo, prematuramente scomparso il 30 luglio 2025.

Docente universitario, studioso e collaboratore della rivista, aveva lanciato la Call for papers: "Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica" e avviato le collaborazioni portate a conclusione dal professore Emanuele Dell'Atti.

Ricerca scientifica

testo più ampio dell'arte preistorica in Sicilia.

Durante il Paleolitico Superiore, la Sicilia rappresentò un punto d'incontro culturale di notevole rilevanza: un naturale collegamento tra Europa e Africa, fu il palcoscenico di continui scambi e interazioni, ma anche di sviluppi indipendenti che conferiscono alla sua arte rupestre un carattere profondamente originale.

Le prove archeologiche, da *Fontana Nuova a San Teodoro*, fino ai siti della *Grotta d'Oriente*, di *Levanzo* e la *Grotta dell'Uzzo* attestano una presenza umana già ben radicata, parte di un ambiente ricco di risorse e influenzato da cambiamenti climatici e faunistici che hanno profondamente inciso sulle forme di vita e pensiero⁷.

In questo scenario si sviluppò la cultura epigravettiana, la fase finale del Paleolitico Superiore (circa 14.000–10.000 a. C.), che in Sicilia acquisì caratteristiche uniche rispetto alle espressioni contemporanee della penisola italiana e del bacino franco-cantabrico. Come fa notare Sebastiano Tusa, la distanza geografica e il progressivo isolamento dell'isola contribuirono a creare una tradizione culturale indipendente, in cui le manifestazioni artistiche riflettono sia la continuità con il mondo europeo sia l'elaborazione di forme locali di simbolismo⁸.

Le prime manifestazioni figurative siciliane – incisioni e graffiti su pietra o osso – rivelano una propensione al linearismo e alla stilizzazione, elementi che anticipano un linguaggio visivo basato più sul segno che sul colore.

La predominanza della tecnica incisoria rispetto alla pittura parietale, che invece è dominante in Francia e Spagna, sembra essere legata alla natura litologica dei supporti, ma anche a un approccio estetico e concettuale differente: il gesto di graffiare, anziché dipingere, come atto di appropriazione simbolica della materia.

A differenza delle ampie scene naturalistiche tipiche della tradizione franco-cantabrica, caratterizzate dal realismo zoomorfo, l'arte siciliana tende a prediligere la dimensione antropomorfa e la narrazione simbolica. Questo graduale spostamento di attenzione dall'animale all'uomo trova la sua espressione più compiuta proprio nelle incisioni dell'Addaura, dove la figura umana diventa il centro dell'immagine e lo strumento per rappresentare l'esperienza collettiva, rituale

e spirituale del gruppo.

Jole Bovio Marconi fu la prima a riconoscere il valore innovativo di questa tradizione, evidenziando come la grotta palermitana testimoni *“una conoscenza e una sensibilità della forma”*⁹ che segnano un momento di maturità figurativa senza precedenti nel contesto mediterraneo.

In seguito, esperti del calibro di Paolo Graziosi e Giovanni Mannino hanno messo ancora più in luce la natura sfaccettata dell'arte epigravettiana in Sicilia: se da una parte mostrava affinità con gli stili del continente, dall'altra era intrisa di elementi astratti e rituali tipici di un contesto insulare, dove l'immagine andava via via assumendo un significato simbolico e comunicativo¹⁰.

Proprio da questo vivace intreccio culturale scaturisce l'espressione artistica dell'Addaura, una felice unione di realismo e astrazione, di sguardo attento alla realtà e aspirazione a qualcosa di superiore.

È qui che si realizza il cambiamento dall'arte intesa come semplice riproduzione del reale all'arte come espressione del sacro, preannunciando sviluppi e dinamiche che si rivedranno, a livello europeo, solo nelle complesse rappresentazioni iconografiche del Mesolitico e del Neolitico.

Monte Pellegrino e la Contrada dell'Addaura

Il Monte Pellegrino, quel massiccio promontorio che sovrasta Palermo, è molto più che un semplice elemento del panorama siciliano; è un luogo denso di storia e cultura. Goethe lo considerava *“il promontorio più bello del mondo”*¹¹, rapito dalla sua luce e dalla vista mozzafiato sulla Conca d'Oro. Jean-Frédéric d'Osterwald, nel suo *“Viaggio pittorico in Sicilia”* (1822), ne celebrò la grandiosità e il contrasto suggestivo tra la roccia chiara e il blu intenso del mare¹².

Questa montagna, che si allunga per circa sei chilometri e si allarga per tre, tocca i 606 metri sul livello del mare e spicca per la sua natura calcarea, fatta di dolomie e calcari biancastri risalenti all'era mesozoica¹³. La sua posizione isolata e le falesie a strapiombo lo rendono simile a una rocca naturale, con un'importanza strategica storica¹⁴. L'azione dell'acqua e il lento ritirarsi del mare hanno plasmato nel tempo un intricato sistema di grotte, trasformando il promontorio in un labirinto sotterraneo (fig. 1). Questi ambienti naturali, rifugi di uomini e animali fin dalla preistoria, sono stati studiati a fondo da Giovanni Mannino¹⁵, che ha contribuito a ricostruirne la storia geologica e il valore archeologico.

Sul lato nord del monte si trova la *Contrada dell'Addaura*, un'area cruciale per capire come si sono insediate le popolazioni preistoriche e protostoriche nella Sicilia occi-



Fig. 1. Monte Pellegrino, grotte della contrada dell'Addaura.

Ricerca scientifica

dentale. Questa zona, tra Punta Celesi (o di Valdesi) e Punta Priola, è un susseguirsi di grotte e ripari sotto roccia che per millenni hanno offerto riparo e risorse alle comunità umane. Purtroppo, come sottolinea Mannino, la forte urbanizzazione ha compromesso gran parte del potenziale archeologico del sito, distruggendo o danneggiando molti reperti¹⁶. Pertanto, le prospettive di nuove scoperte archeologiche nell'area appaiono limitate.

Le grotte principali della contrada sono quattro: *Grotta delle Incisioni* o *Addaura IIIa*, *Grotta dell'Antro Nero* o *dei bovidi*, *Grotta Addaura Caprara* o *Addaura IIa* e infine la *Grotta Perciata* o *Addaura Ia*. Tra queste, la Grotta delle Incisioni è la più importante per via del famoso pannello figurativo paleolitico¹⁷. L'Antro Nero conserva resti di graffiti zoomorfi di grande interesse, purtroppo deteriorati nel corso del XX secolo.

La Grotta delle Incisioni, non molto grande (circa 20 m²), si affaccia a picco sul mare e, nonostante i cambiamenti subiti nel tempo, gode di una buona illuminazione naturale. Le pareti calcaree mostrano segni di scheggiature di origine incerta¹⁸, ma la vera attrazione sono le 17 figure antropomorfe e le varie rappresentazioni di animali — cervi, alci, cavalli e bovidi — che si muovono con un'energia espressiva sorprendente.

Fin dal momento della scoperta, la Grotta dell'Addaura è apparsa come un unicum nel panorama dell'arte rupestre mediterranea. Nessuna grotta della regione franco-cantabrica presenta composizioni simili: qui l'uomo, non l'animale, è protagonista assoluto. Le figure, stilizzate ma vibranti, sono delineate da una linea fluida e dinamica che suggerisce movimento e vitalità. Come affermò Jole Bovio Marconi, “[...] è la prima volta all'Addaura che nell'arte rupestre preistorica si ha una interpretazione del nudo umano, che rivela conoscenza, sensibilità della forma possesso dei mezzi espressivi. E un'interpretazione parimenti lontana dagli incerti tentativi naturalistici dell'arte parietale franco-cantabrica che dal vivace espressionismo dell'arte del Levante spagnolo, e che dobbiamo considerare, almeno per ora, una originale manifestazione dell'arte naturalistica in Sicilia”¹⁹.

Questa capacità di tradurre il corpo in immagine segna una svolta nel linguaggio visivo preistorico. L'uomo dell'Addaura non riproduce la realtà, ma la interpreta simbolicamente, talvolta deformando i corpi in figure mascherate o semi-animali, a voler

esprimere una dimensione altra, spirituale o rituale. È un'arte che, pur radicata nella materia, mira al trascendente; Paolo Graziosi fece notare che l'arte preistorica “non si accontenta di ritrarre la realtà, ma piuttosto mira a suggerirla, convertendola in un simbolo carico di significato”²⁰.

Analisi formale e simbolica delle incisioni dell'Addaura

All'interno della Grotta delle Incisioni, la parete principale sembra quasi un teatro naturale, dove le figure sono disposte con un ordine ben preciso, quasi fossero parte di una scenografia. Essa rappresenta un punto focale di interesse, che ha attirato l'attenzione di molti studiosi nel corso dei vari decenni. L'opera è realizzata con incisioni sottili ma molto precise, tracciate sulla roccia calcarea con una tecnica davvero controllata, con uno stile eccezionalmente naturalistico, che dimostra una grande abilità e un progetto ben definito.

Le figure — umane e animali — sono delineate da una linea di contorno semplice e continua, priva di indicazioni interne del volto o di dettagli anatomici secondari. Come già osservato da Jole Bovio Marconi, tale essenzialità non deriva da limiti tecnici, ma da una precisa scelta stilistica dell'artista, che privilegia la sintesi del gesto alla descrizione naturalistica. La studiosa, nelle prime analisi condotte sulle incisioni, distinse accuratamente due tipologie di segni: da un lato, incisioni profonde, eseguite con un bulino siliceo a estremità diedra; dall'altro, tratti più leggeri, realizzati con una punta sottile o sottilissima, destinati forse a definire i contorni e le parti più minute²¹.

Ulteriori approfondimenti, svolti da Giovanni Mannino, hanno ribadito la notevole competenza tecnica degli artefici. Difatti, l'esperto ha notato come gli incisori dell'Addaura avrebbero appositamente lasciato vaste aree della parete di roccia, prima di delineare le figure umane, al fine di rendere più chiara la visione del pannello ed evitare che si accavallassero con rappresentazioni anteriori²². Questa procedura, insolita se comparata alle consuetudini del Paleolitico superiore, lascia intendere una propensione a isolare e a mettere in risalto il soggetto principale. La mancanza di figure sovrapposte, al contrario di quanto si osserva in luoghi come la Grotta di Altamira — dove le figure di animali si accumulano nel corso del tempo²³ — potrebbe segnalare l'esistenza di una specifica visione artistica e simbolica, in cui ogni elemento era parte integrante di un

progetto compositivo coerente. Questa cura per la superficie e per il tratto sottolinea l'idea che gli artisti dell'Addaura non fossero semplici esecutori, ma interpreti di un linguaggio visivo ben preciso, in grado di unire abilità tecnica e intento simbolico in un'unica manifestazione espressiva.

Nelle figure si nota una cura incredibile nel riprodurre le forme e i dettagli anatomici, il che fa pensare che gli artisti preistorici avessero studiato e capito a fondo la natura. Non si trovano però caratteristiche specifiche dei volti, e le mani — talvolta pure i piedi — non sono disegnate, forse perché si preferiva esprimere il movimento piuttosto che fare un ritratto fedele alla realtà²⁴.

Il pannello principale (fig. 2), posto alla sinistra dell'accesso, ha inizio a circa 2,15 m d'altezza fino a circa 3 m dall'attuale piano di calpestio. La scena è dominata da diciassette figure antropomorfe e un piccolo gruppo di animali²⁵ — cervi, cavalli, buoi — messi in secondo piano rispetto al resto. La maggior parte delle figure umane sono disposte a semicerchio, creando un'armonia, come se stessero partecipando a un'unica azione. La disposizione nello spazio e le diverse posizioni suggeriscono una rappresentazione dinamica e complessa, che va oltre la semplice descrizione naturalistica.

A tal proposito è utile chiarire i caratteri ge-



Fig. 2. Pannello principale delle incisioni della Grotta dell'Addaura.

Ricerca scientifica

nerali delle figure - umane e animali - che danno vita alla parete, contribuendo a creare una scena di notevole ricchezza. Parliamo di un insieme di figure che, come già accennato, paiono immerse in una cerimonia dove la chiarezza dei gesti nasconde un significato simbolico denso e tuttora avvolto nel mistero.

Queste figure umane si presentano nude oppure con una semplice fascia, o cintura, attorno ai fianchi; qualcuna pare intenta in movimenti cadenzati, simili a passi di danza, mentre altre prendono parte alla scena con posizioni più immobili. Alcuni individui mostrano maschere zoomorfe a becco di volatile, ornate da una chioma o un copricapo piuttosto ampio. Come già sottolineato, l'intera rappresentazione sembra seguire un andamento circolare²⁶, con le figure che si posizionano intorno a un punto centrale, evocando un rituale corale che ricorda, per forma e idea, una danza di gruppo. Però, diversamente da una scena di festa o di unione vitale, quella dell'Addaura pare suggerire un rito di morte o di cambiamento, dove la forza dei movimenti e l'arcano delle posizioni fanno pensare a una sfera sacra e piena di mistero.

Nella Grotta dell'Addaura, le figure antropomorfe spiccano per la cura nei gesti e per la varietà dei tipi rappresentati. Sebbene formino un tutt'uno, ogni figura contribuisce alla dinamica della scena con una specifica posa o un particolare atteggiamento. Nella parte alta del pannello, due figure — che vari studiosi identificano come sciamani o figure chiave²⁷ — alzano le braccia, in un gesto che fa pensare a una preghiera o a un contatto con il cielo, oppure un semplice gesto di danza. Con maschere zoomorfe a forma di becco, sembrano guidare un rito collettivo.

Intorno a loro, altri danzatori o partecipanti al rito condividono una posa simile e una linea orizzontale sui fianchi, vista come una cintura simbolica. Molti hanno corpi robusti e proporzioni curate, segno di un artista attento all'anatomia e al movimento. Alcuni hanno lance lunghe, che un tempo si pensava indicassero una scena di caccia²⁸, ma che oggi si interpretano come simboli cerimoniali o di status²⁹.

Spiccano anche alcune figure femminili, una delle quali — secondo Filippi — sembra incinta e porta sulle spalle un fagotto grande, forse un riferimento alla raccolta o alla fertilità³⁰. La presenza di uomini e donne insieme, rara nell'arte paleolitica, rende la com-

posizione corale e complessa, intrecciando vita e morte.

Al centro, le due figure distese sono il cuore simbolico della scena (fig. 3). La loro posizione strana, con la schiena arcuata e le gambe piegate verso la testa, ha portato a molte interpretazioni: per Jole Bovio Marconi (che nel 1953 pubblicò il primo studio approfondito sul complesso) e Paolo Graziosi, sarebbero acrobati in un rito iniziatico o magico³¹; per Carlo Alberto Blanc, vittime di un sacrificio rituale³². Le linee sui loro corpi — a volte viste come corde, altre volte come simboli fallici o maschere — ne aumentano l'ambiguità e la drammaticità.

Sembra proprio che l'artista, soprannominato da Filippi "*Maestro dell'Addaura*"³³, abbia diretto la scena con una progettazione generale ben ponderata, dove la forza espressiva dei movimenti, i contrasti vivaci e l'interazione tra i personaggi danno vita a una specie di linguaggio coreografico impresso nella roccia. Il prodotto finale è una sorta di palcoscenico simbolico della comunità paleolitica, in cui movimento, cerimonia e raffigurazione si uniscono in una messa in scena di notevole importanza spirituale e artistica. L'Addaura segna il passaggio da una rappresentazione puramente realistica a una visione più spirituale e simbolica della realtà.

Una volta valutati gli aspetti di stile e le scelte compositive riscontrabili nelle incisioni della Grotta dell'Addaura — la scioltezza nel tratto lineare, la vivacità impressa ai corpi, la spontaneità delle posizioni e l'abilità di comunicare sia movimento che tensione — si rende indispensabile ampliare l'orizzonte oltre l'ambito locale, al fine di identificare somiglianze e differenze con le espressioni artistiche contemporanee o affini, sia nel contesto europeo sia in regioni al di fuori dell'Europa.

Infatti, il modo di esprimersi attraverso le figure dell'Addaura, pur rimanendo ancorato alle convenzioni mediterranee, rivela aspetti che risuonano in culture anche molto distanti tra loro: il ruolo chiave dell'individuo nella rappresentazione, la carica narrativa, l'impiego della linea per esprimere vitalità e la presenza di simboli che suggeriscono un contesto rituale. I paralleli, sebbene prudenti, offrono una migliore comprensione della profondità simbolica e della ricchezza culturale della scena palermitana. Un accenno primario lo scoviamo proprio in Sicilia, nella *Grotta del Genovese* a Levanzo³⁴, dove le sagome umane graffite — una con tanto di testa a becco e braccia alzate

(fig. 4) — somigliano ai protagonisti dell'Addaura. Però, a Levanzo, l'esecuzione è più delicata e il posizionamento delle incisioni in zone buie fa supporre un utilizzo più intimo, magari collegato a riti d'iniziazione, che stride con il carattere della scena palermitana. Questa differenza lascia intendere la presenza, all'interno dell'isola stessa, di due visioni complementari del sacro: una raccolta e riservata a pochi, l'altra collettiva e festosa, ben visibile alla luce del sole nella grotta di Monte Pellegrino.

In Europa, il primo confronto degno di nota si può stabilire con l'arte rupestre del *Levante spagnolo* (tra 10.000 e 7.000 anni fa). Nei rifugi rocciosi della penisola iberica, ad esempio a *Cova Remigia* (Castellón), si osservano scene di caccia con arcieri dalle gambe aperte e dai corpi sottili lanciati in movimento, che trasmettono una narrazione piena di energia³⁵. Come all'Addaura, anche in questo caso la figura umana è al centro, raffigurata in scene di gruppo e con un forte senso del ritmo, sebbene resa con maggiore stilizzazione e linearità.

Un altro punto di riferimento è rappresentato dalla *Val Camonica* (Lombardia), uno straordinario archivio di arte rupestre europea, dove su rocce come quella di *Cividate*



Fig. 3. Dettaglio delle due figure centrali con postura arcuata ("gli acrobati" o "le vittime").

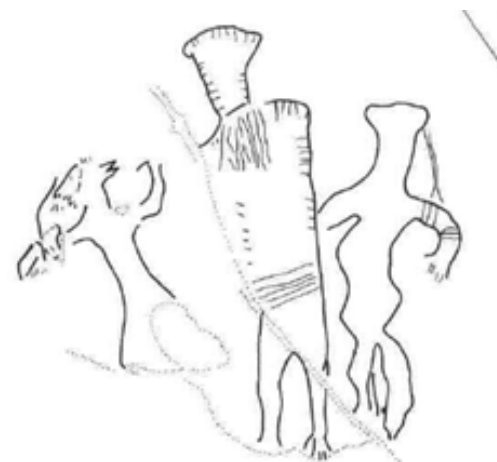


Fig. 4. Incisione antropomorfa con maschera zoomorfa della Grotta del Genovese (Levanzo).

Ricerca scientifica

Camuno (5000–4700 anni fa) si trovano due figure umane semplificate, con corpi a forma di triangolo e arti divaricati, racchiuse in una forma ovale di coppelle³⁶. A differenza del realismo dell'Addaura, qui prevale un'intenzione simbolica e astratta, ma permangono la centralità dell'uomo e lo scopo rituale.

Un'importanza altrettanto notevole è rivestita dall'area franco-cantabrica. In Spagna, spiccano specialmente le grotte di *Altamira*, *El Castillo*, *Hornos de la Peña*, *Las Chimeneas* e *La Pasiega*³⁷. All'interno di tali siti, risalenti al Paleolitico superiore, gli animali scolpiti – cavalli, bisonti e cervi – esibiscono una resa plastica e un'energia vibrante che ricordano lo stile figurativo dei bovini e degli equini dell'Addaura. Le raffigurazioni di *Hornos de la Peña*, soprattutto, rivelano un tratto inciso marcato e risoluto, mirante a comunicare il movimento dell'animale, analogo alla stilizzazione vigorosa che anima le figure zoomorfe palermitane. In aggiunta, certe figure antropomorfe cantabriche, come quelle di *El Castillo*, si fanno notare per la posa dinamica e l'intento narrativo, aspetti che trovano riscontro nella intricata scena dei ballerini dell'Addaura.

La Francia propone esempi simili nelle incisioni paleolitiche di *Angles-sur-l'Anglin* e nelle sculture plastiche della *Magdeleine-la-Plage*, dove le figure femminili si distinguono per la cura del corpo e delle forme anatomiche, in linea con la sensibilità plastica che contraddistingue le figure

umane siciliane. Nella *Grotta di Laussel*, la "Venere" e l'"Arciere" mostrano tratti comuni ai personaggi dell'Addaura: la resa del corpo, la presenza della cintura e la naturalezza del gesto rivelano un comune interesse per la rappresentazione del corpo umano in chiave rituale. Anche nei siti francesi di *Pech-Merle* e *Les Trois Frères*, con figure umane e ibride in movimento, manifestano una carica narrativa e simbolica affine, dove l'azione supera la semplice raffigurazione anatomica³⁸. Per concludere, la grotta dei *Trois Frères* con il famoso "sciamano danzante" (fig. 5) – figura per metà umana e per metà animale – offre un'analogia concettuale con la presunta ritualità della scena siciliana, lasciando intendere una comune origine simbolica legata alla trance o al rito di iniziazione.

Le incisioni di *Andernach* e *Gönnersdorf*, appartenenti al Maddaleniano renano³⁹, mostrano figure femminili stilizzate e di profilo, realizzate con un tratto di contorno semplice, analogamente a quelle siciliane, ma con un'accentuazione più marcata dei tratti sessuali, forse legata a concezioni di fertilità.

Se allarghiamo lo sguardo oltre l'Europa, lo scenario si fa più ampio e decisamente complesso, svelando parallelismi a dir poco sorprendenti. A *Gobustan*, in Azerbaigian, più di seimila petroglifi mostrano scene di danza, caccia e vita di gruppo, con uomini e donne che si tengono per mano, proprio come nel sito anatolico di *Okuzler* (circa 7000 a. C.)⁴⁰, il tutto letto come riti per propiziare la ferti-

lità. In queste figure semplici, ma incredibilmente espressive, risalta la stessa attenzione al gesto e al rapporto tra persone che si ritrova nella scena dell'Addaura.

Un confronto altrettanto importante arriva dal *Tassili n'Ajjer*, in Algeria (fig. 6), dove le famose figure delle "Teste rotonde"⁴¹ raffigurano esseri umani solenni, quasi persi in contesti rituali. Similmente, nel *Brandberg* (Namibia)⁴², la cosiddetta "Dama Bianca" è attorniata da danzatori, figure sia femminili che androgine, in posizioni cerimoniali. In entrambi i casi, come all'Addaura, pare che la donna abbia un ruolo chiave nella sfera del rito e del simbolo.

Le pitture dei *Monti Matobo* e l'immagine del "Voto di Diana" (Zimbabwe)⁴³ presentano figure umane sdraiate con le membra piegate, spesso viste come persone in trance sciamanica. La forza dei loro corpi incurvati e la disposizione collettiva ricordano molto la tensione sacra dei danzatori di Monte Pellegrino, come a voler evocare una stessa sensazione di estasi rituale.

Altri esempi rilevanti, come le pitture di *Bhimbetka* in India, le rappresentazioni cerimoniali di *Huashan* in Cina o gli stili raffinati *Gwion* e *Static Polychrome* dell'Australia settentrionale⁴⁴, pur con differenze formali notevoli, condividono con l'arte siciliana l'importanza della figura umana e del gesto collettivo come mezzo per esprimere la spiritualità. Anche nelle incisioni del Brasile nordorientale, ad esempio a *Toca do Pepino*



Fig. 5. Stregone/Sciamano della grotta di Trois-Frères (Francia).



Fig. 6. Scena narrativa del Tassili n'Ajjer, Algeria.

Ricerca scientifica

e *Toca do Caldeirão do Rodrigues I*⁴⁵, ci sono scene di gruppo in cui l'armonia della composizione e il ritmo delle figure richiamano il linguaggio simbolico dell'Addaura.

Nel complesso, questi confronti dimostrano che la scena palermitana fa parte di un linguaggio figurativo universale, dove il corpo umano diventa uno strumento per comunicare tra l'uomo e il sacro. Ciò che rende unica l'arte dell'Addaura è però la straordinaria unione tra il dinamismo del gesto, l'equilibrio della composizione e l'intensità espressiva: una sintesi che la rende un qualcosa di speciale nel panorama dell'arte rupestre mondiale, dove rito, vita e spiritualità si incontrano in una rappresentazione comune e universale.

Le interpretazioni degli studiosi

Fin dalla sua scoperta, la natura intricata della composizione e il profondo significato simbolico della scena hanno inevitabilmente generato un ampio ventaglio di interpretazioni⁴⁶. Di fronte a un'immagine tanto ricca di dettagli e carica di mistero — dove il corpo umano diviene il tramite di significati rituali e spirituali — gli esperti hanno avanzato diverse teorie, spaziando tra approcci di tipo religioso, antropologico e più strettamente naturalistico.

L'interpretazione iniziale e più importante della scena dell'Addaura è merito di Jole Bovio Marconi, che nel 1952 pubblicò lo studio basilare *"Sui graffiti dell'Addaura"*. La studiosa considerò il complesso come la raffigurazione di una cerimonia magica o d'iniziazione, forse connessa a culti di fertilità o al passaggio all'età adulta.

Al centro di questo rito, stando alla sua analisi, ci sono due figure maschili nude, collocate nel cuore del cosiddetto *"circolo dei danzatori"*, la cui posizione ricurva e innaturale — con le gambe piegate verso la testa — e la presenza di corde che pare le leghino ad altri individui, farebbero pensare a un momento di tensione rituale e simbolica. La Bovio Marconi interpretò questi due soggetti come ragazzi intenti in evoluzioni acrobatiche, identificandoli con iniziati o adepti coinvolti in un rito di passaggio⁴⁷.

In una prima ipotesi, la studiosa notò anche la loro possibile *itifallia*⁴⁸, vale a dire la raffigurazione dei genitali in risalto, che collegò ai rituali di pubertà e di fecondità documentati in molte culture arcaiche⁴⁹. Inoltre, pur facendo cenno a un possibile atteggiamento

omosessuale tra i due giovani — fenomeno attestato, secondo la studiosa, in molte pratiche rituali primitive — la Bovio Marconi rimase prudente, precisando che la distanza e la disposizione opposta dei corpi potevano invece suggerire semplicemente un esercizio acrobatico con valore cerimoniale⁵⁰.

Un ulteriore elemento su cui la studiosa si soffermò fu la quasi totale assenza di figure femminili nella scena principale, che lesse come segnale di un rito di iniziazione maschile, dal quale le donne erano escluse⁵¹. Accanto al gruppo dei danzatori, Bovio Marconi scorse altri due quadri secondari: uno con un cacciatore e un grande daino, e un altro con tre figure (due maschili e una femminile) collocate a sinistra del gruppo principale⁵². Queste ultime, pur mostrando movimento e azione, non mostrano legami compositivi diretti con la scena centrale e, per la studiosa, sarebbero opera di una mano diversa, più sottile e meno incisiva rispetto a quella del "Maestro" autore del gruppo dei danzatori. Da qui la sua conclusione secondo cui la parete dell'Addaura fu realizzata da più artisti in epoche diverse, con interventi successivi che aiutarono a stratificare la composizione senza però alterarne la coerenza generale⁵³.

Le teorie di Jole Bovio Marconi accesero subito un dibattito. Nel '54, il paleontologo italiano Carlo Alberto Blanc, sulla rivista *"Quaternaria"*⁵⁴, diede un'interpretazione tutta sua: secondo lo studioso lì si vedeva un'esecuzione capitale a scopo rituale, non vi era traccia di acrobazie. Quelle due figure in mezzo, legate alle caviglie e alla testa secondo Blanc da una corda, sarebbero state sacrificate per strangolamento, una roba legata — a detta dello studioso — a riti di iniziazione o fertilità⁵⁵. Infatti, egli sostiene che la singolarità delle due figure prone è legata alla loro presunta itifallia⁵⁶, a cui cercò di dare una vera e propria spiegazione. Per tale ragione Blanc chiamò in causa l'abate Henri Breuil, che trovava sensata l'ipotesi del sacrificio e spiegava l'erezione dei due tizi come effetto del dolore o della mancanza d'aria durante il rito⁵⁷.

Sulla stessa lunghezza d'onda del paleontologo italiano c'era V. Chiappella, che vedeva la posizione dei corpi e quella presunta erezione come risultati di pratiche di semi-asfissia o impiccagione⁵⁸. Ecco che, mentre Blanc vagheggia sulle cause dell'ipotetica morte dei due soggetti, Chiappella ne esterna chiaramente le ragioni⁵⁹. La studiosa notò pure

un segno sotto il naso della figura in basso, che per lei era una lingua penzoloni, segno di morte per soffocamento. Perciò, sia nel caso dell'abate Breuil che in quello di V. Chiappella, la tesi di Blanc, basandosi anche su prove mediche, potrebbe dirsi quasi completamente attestata, perché il fenomeno dell'erezione poteva essere determinato da situazione di violenza fisica o psichica (come per lo strangolamento), durante le quali era possibile causare stati di eccitazione.

Blanc, in una ricerca successiva, estese la sua indagine all'ambito etnologico e simbolico: lo studioso ipotizzò che il sacrificio tramite strangolamento fosse connesso a usanze rituali di rinnovamento e fecondità, comuni in svariate civiltà antiche. In certe situazioni — puntualizza Blanc — tali cerimonie comportavano l'uccisione di animali tramite impiccagione o asfissia, ritenuti surrogati delle persone sacrificate, in un atto mirato a tutelare l'integrità del sangue e a promuovere il corso vitale della collettività⁶⁰. Sulla base di tali considerazioni, lo studioso concluse che gli individui ritrovati all'Addaura fossero forse vittime di un sacrificio cerimoniale. In questo scenario, il priapismo, una reazione fisica provocata dallo strangolamento, avrebbe avuto un significato magico e religioso legato alla rinascita, nonché alla fertilità e alla salvaguardia della comunità tribale. Considerata sotto questa luce, la rappresentazione dell'Addaura diventerebbe la prova più remota di un sacrificio umano connesso ai rituali di fecondità.

La Bovio Marconi replicò nel '55 con l'articolo *"Sull'esegesi del graffito dell'Addaura (Palermo)"*, ribadendo che la scena era vitalistica e rituale, ma non violenta. Negò che ci fossero prove di strangolamento, dicendo che le linee sul dorso non erano corde, ma abbellimenti o vestiti stilizzati, magari legati a pratiche simboliche. Infine, esclude che la linea sotto la faccia potesse essere una lingua, interpretandola come una semplice barbetta⁶¹. Per lei, quelle due figure rimanevano acrobati o ballerini rituali, protagonisti di un vecchio dramma sacro, e non vittime di un supplizio.

Dopo la risposta di Jole Bovio Marconi nel '55, il confronto sull'interpretazione delle incisioni dell'Addaura si arricchì di nuovi studi che, sebbene mossi da diverse angolazioni, continuarono a interrogarsi sul significato rituale della scena e sul ruolo delle due misteriose figure centrali.

Paolo Graziosi⁶², sulla stessa linea interpre-

Ricerca scientifica

tativa della Marconi, identificò nelle figure centrali non delle vittime sacrificali, bensì degli acrobati, partecipanti a una scena rituale legata a pratiche magico-religiose di tipo iniziatico. Egli diede risalto alla capacità dell'artista di comunicare il movimento e la tensione dei corpi, interpretando l'intera composizione come una manifestazione di una cerimonia comunitaria in cui l'azione umana assume un significato simbolico, più che realistico⁶³. Ma Graziosi, oltre a seguire la linea percorsa dalla Marconi, va anche a formulare una nuova ipotesi. Infatti, lo studioso suppone che i due soggetti siano stati ritratti in due differenti fasi di uno stesso esercizio ginnico, nell'esecuzione del quale potrebbe essere impiegato una sorta di semplice attrezzo – una corda a doppio o due corde – collegato ai piedi, forse tramite qualcosa di accessorio aderente ad essi stessi, mentre l'altra estremità è impugnata con le mani. A questo esercizio ginnico partecipano anche, in qualità di spettatori, i rappresentanti di due fazioni contrapposte, la cui distinzione era denunciata in un caso dal capo rotondeggiante rasato, nell'altro dall'ampia capigliatura. Le "acconciature" dei due gruppi avversi corrispondono esattamente a quelle delle due figure centrali. Per tale schieramento che potrebbe essere stato messo in scena dall'artista potremmo anche affermare si possa trattare di una "manifestazione agonistica".

Nel 1976, Franco Mezzena avanzò un'interpretazione inedita e spiazzante delle incisioni dell'Addaura. Ricollegandosi al pensiero di Jole Bovio Marconi e Paolo Graziosi, il ricercatore scartò l'idea del sacrificio avanzata da Blanc, identificando nelle due figure principali non delle povere vittime, ma degli agili acrobati presi in esercizi rituali. Mezzena notò come le presunte funi incise sulla schiena non fossero fissate né al collo né alle caviglie, ma andassero piuttosto associate alla guaina fallica, scartando di fatto ogni suggestione di strangolamento. Studiando con cura la disposizione dei personaggi, propose una teoria del tutto nuova: i due acrobati sarebbero stati proiettati in aria da due coppie di persone poste ai lati della scena, due lanciatori e due che li riprendevano al volo, in un gioco di gruppo dal forte impatto dinamico. Questa interpretazione, che vede nei graffiti una rappresentazione dall'alto, trasforma la scena in un evento corale dove il gesto e il movimento acquistano un significato simbolico, magari connesso a un rito di iniziazione⁶⁴.

Le tesi presentate fin qui rappresentano i cardini principali della discussione sull'interpretazione delle incisioni dell'Addaura, dato che tutti gli studi che sono seguiti si sono ispirati a queste, in modo più o meno esplicito⁶⁵. Da qui prende avvio la mia personale interpretazione, che cerca di ricomporre i diversi punti di vista in una lettura unitaria dell'opera.

La religiosità paleolitica in Sicilia e una nuova interpretazione della scena dell'Addaura

Chi erano gli abili artisti che incisero i segni misteriosi sulla roccia della Grotta dell'Addaura? E quali significati profondi si celano dietro quella scena così enigmatica? Per avvicinarci alla comprensione di questo straordinario complesso figurativo, dobbiamo tornare indietro nel tempo. Dobbiamo vedere la fede e le idee dei popoli che vissero in Sicilia durante l'era antica della pietra. Prima di parlare del senso dei simboli e delle cerimonie della scena, è giusto tracciare, anche in modo semplice, le idee religiose di quei gruppi sull'isola. Questo riguarda il periodo tra la fine del Paleolitico superiore e il Mesolitico.

Nel Paleolitico, la fede dei Siciliani si basava su idee animiste e sulla natura. Il loro focus era il legame diretto con le forze naturali⁶⁶. Le prime opere d'arte, come i segni nella Grotta del Genovese a Levanzo, mostrano una fede legata agli animali e ai ritmi della caccia e della nascita. A Levanzo, gli esperti hanno notato che ci sono tanti bovini quanti cavalli. Per questo, studiosi come Leroi-Gourhan hanno pensato a un segno simbolico⁶⁷. Il toro e la vacca potrebbero essere la parte femminile. Il cavallo, invece, potrebbe essere la parte maschile. Questo bilancio fa pensare a una lingua di fede già scritta. Essa era legata ai riti per avere fortuna e alla giusta unione delle forze opposte nel mondo.

Per Antonino Filippi, la Grotta del Genovese è l'inizio culturale dei disegni dell'Addaura. In questi luoghi, l'uomo non solo disegna la natura. Egli entra in scena. Diventa parte di un rito di gruppo. Questo mostra un nuovo capire di sé. Si vede come parte di una gente. L'uomo con il sacro appare più ricco. Diventa un simbolo complesso. Questo riflette un cambio dentro di sé e tale processo finisce con i segni sul Monte Pellegrino.

Sebastiano Tusa notò questo: la fede dell'uomo del Paleolitico in Sicilia era lega-

ta all'aria⁶⁸. Il cielo era il posto delle forze di Dio. Gli uccelli volano tra cielo e terra. Così diventano un collegamento. Sono simboli tra il mondo degli uomini e quello divino. Questo legame con il cielo mostra un passo avanti. Ci sarà una religione più astratta. Essa si vedrà bene nella scena dell'Addaura.

Le figure disegnate nella grotta di Palermo sono chiare. Si vedono uomini con maschere a forma di becco di uccello. L'uccello è un simbolo di libertà, è l'anima. È il parlare con il divino, dicono Chevalier e Gheerbrant⁶⁹. È un pezzo forte nelle culture antiche. È un messo tra terra e cielo. Simboleggia leggerezza e salita spirituale. Nella scena dell'Addaura, le maschere d'uccello non sono solo abbellimenti, ma sono mezzi per cambiare in simbolo. Chi le porta lascia chi è sulla terra, assume il ruolo di un essere in mezzo. È un ponte tra l'uomo e ciò che è sacro.

I paragoni con la forma umana "con le piume" della Grotta di Cala dei Genovesi o con le statuette del Neolitico a Piano Vento e Monte Kronio, hanno segni verticali. Questi segni sono visti come piume. Essi mostrano che l'idea dell'uccello è rimasta per molti anni. In questi disegni, l'uccello diventa un simbolo. Simboleggia la vita nuova, la pulizia, e il parlare con l'altro mondo.

In questo tempo di grande cambiamento per lo spirito, la scena dell'Addaura è un riassunto religioso del tardo Paleolitico. È un momento. L'arte e i riti magico-religiosi si uniscono. La composizione è difficile, ci sono figure messe in cerchio, due persone sono al centro. Questo mostra un evento sacro di gruppo. Forse era un rito per cambiare età o un inizio. La danza è spesso nei riti antichi⁷⁰, e qui prende un senso mistico e di buon auspicio. I movimenti a ritmo e le pose strane dei personaggi mostrano un modo di muoversi stabilito. Lo scopo è chiamare la trasformazione dello spirito dell'individuo e del gruppo.

La mia idea è simile, ma va oltre, le idee di Marconi e Graziosi. Io penso che la scena dell'Addaura mostri un rito di inizio o passaggio. Questo rito è fatto di sfide fisiche e simboliche. La posizione delle due persone al centro – legate, forse senza sensi per poco tempo, o sottoposte a un rito che toglie il respiro – mostra una morte di iniziazione. Dopo c'è una nuova vita spirituale. Questo schema è tipico di molti riti antichi studiati da Angelo Brelich⁷¹. In questi riti, la morte di prova del novizio segna l'allontanamento dal mondo normale e l'entrata nello spazio sacro.

Ricerca scientifica

I legami che uniscono le due persone non sono solo mezzi per tenere fermi. Hanno un senso più profondo. Essi mostrano il vincolo tra l'uomo e Dio. Rappresentano lo scontro tra vita e morte. Parlano del mondo terreno e di quello che va oltre. In molte credenze, come disse Mircea Eliade, le corde e i nodi sono segni del "legame santo" con la divinità⁷². Sono strumenti per rinnovarsi nello spirito.

Vista così, la possibile morte per soffocamento nel rito non è violenza. È un modo per cambiare. Blanc notò che l'assenza di sangue indica un sacrificio senza spargimento. Questo è legato al potere magico del respiro e dell'anima. L'erezione dei due uomini, un fatto del corpo causato dalla stretta, prende un senso simbolico. Indica nuova vita e forza. Collega la morte apparente del corpo alla rinascita del gruppo.

Questa idea si unisce al grande simbolo di morte e nuova nascita iniziatico. Lo si vede in molte culture. Si trova nelle iniziazioni dei Thonga e dei Baja in Africa. Pure nei riti Elema in Nuova Guinea e tra gli Arunta in Australia⁷³. In tutte queste feste, il nuovo membro muore a se stesso. Poi rinasce come persona nuova, cambiata e più saggia. Il modo in cui la scena dell'Addaura è di gruppo lo mostra. Le figure stanno in cerchio attorno al centro santo. Questo mette in luce l'aspetto comune dell'esperienza del rito. La danza non è uno spettacolo. È un

modo sacro di parlare. È un movimento preciso che aiuta il neofita a passare dal mondo normale a quello dello spirito. Le maschere da uccello ricordano l'idea di salire e di liberarsi dal corpo. È come il volo estatico dello sciamano. Il gesto delle braccia in alto e l'aspetto di gioia delle figure vicine fanno pensare all'unione mistica con la divinità in cielo. Forse la identificano con un essere supremo che ha le ali.

La donna nel gruppo del rito aggiunge un altro strato di senso. In un contesto quasi solo di uomini, lei può essere la mediatrice. È la "madre rituale" che aiuta gli iniziati nel passaggio. È simile alla "madre del Labi" nei riti del Camerun⁷⁴. Però, la sua posizione diversa e il copricapo strano fanno pensare anche a un ruolo sciamanico. Potrebbe essere una guida dello spirito. Lei può parlare tra il mondo umano e quello divino. Per questo, la scena potrebbe riassumere tutto il rito. Il gruppo dei danzatori è la comunità. Le due vittime-iniziati sono segni di cambiamento. La figura femminile è il ponte verso la divinità celeste.

Il lavoro del Maestro dell'Addaura mostra una sacra idea. Parla di come l'uomo si rinnova. È un segno della fede antica. Unisce la fine e l'inizio. Parla di corpo e anima, collega l'uomo a Dio. Non è solo un gioco di salti o un atto per morire. È la prova più vecchia in Europa di un rito. Questo rito è per tutti. Usa il volo, la fune, e il cambio di forma.

L'opera palermitana appare così: mostra la fede di un gruppo. L'uomo antico esprime qui il suo legame. Lo fa con il ballo, la maschera, e gesti sacri. Parla del suo legame con il cielo e le forze grandi. La scena non è un semplice salto. Non è neanche un atto violento o di morte. Sembra mostrare un rito per cambiare. In questo rito, la morte finta e la nuova anima dell'iniziato servono a rinnovare il gruppo intero.

Da questo punto di vista, l'Addaura è un grande lavoro d'arte. Ma è anche una prova chiara. Mostra quando l'uomo della Sicilia antica iniziò a vedersi. Si vide come parte di un ordine sacro più grande. Questo pose le basi per nuove idee su Dio. La fede che si vede qui è sul cielo. Usa il simbolo dell'uccello. È l'inizio di un lungo cammino. Questo cammino porta l'idea di Dio a essere più astratta. Questo sarà completo nelle culture della zona più tardi.

La Grotta dell'Addaura è un luogo d'arte. Ma è anche un posto santo. Conserva la memoria della fede umana. Le sue scritte hanno ancora misteri. Ci parlano di un modo di vedere il mondo. In quel mondo, l'uomo, la natura e il sacro si legano. È un dialogo che non finisce mai. Per questo, la scena dell'Addaura ci fa ancora domande. Ci ricorda questo fatto. Anche nella pietra muta, si sente il primo battito della nostra mente religiosa.

Note

¹ Il contributo riprende e sviluppa i risultati della mia tesi di laurea magistrale "La Grotta dell'Addaura a Palermo nel contesto dell'arte preistorica. Analisi stilistica e interpretazione", discussa presso l'Università della Calabria, a.a. 2023-2024, che ha costituito la base di riferimento per la redazione del presente lavoro.

² L'appartenenza del sito, e più in particolare le incisioni, all'Epigravettiano finale è stata attestata in primis dalla Marconi durante i suoi primi scavi archeologici all'interno della cavità. Quindi i graffiti parietali sono databili tra i 18.000 e 10.000 a.C. circa.

³ Cfr. BOVIO MARCONI J., *Incisioni rupestri dell'Addaura (Palermo)*, in *Bullettino di Paleontologia Italiana*, n.s. VIII, 1953, p. 5; TUSA S., *La Sicilia nella preistoria*, Palermo 1999. È giusto sottolineare che l'isola, grazie alla sua posizione centrale nel Mediterraneo, ha sempre avuto un ruolo cruciale come punto d'incontro tra diverse culture e civiltà. Questa sua caratteristica ha portato a un ricco patrimonio archeologico, continuando a suscitare l'interesse di studiosi e

ricercatori. Le scoperte di arte rupestre, in particolare, hanno rivelato molto sulle popolazioni che abitavano l'isola in epoche preistoriche.

⁴ Da tempi immemori, la Sicilia ha sempre fatto un po' da ponte tra le varie culture del Mediterraneo, aprendosi a influssi culturali diversi e reinterpretandoli a modo suo. E l'arte preistorica siciliana ne è la prova lampante: un'espressività artistica unica, frutto della fusione di tradizioni culturali differenti, ben radicate nel tessuto locale.

⁵ Tramite l'analisi di alcuni scritti dedicati alla suddetta grotta sono venuti alla luce vari appellativi con cui è stata riportata testualmente. Jole Bovio Marconi in tutti i suoi articoli la chiama "Addaura II", mentre Giovanni Mannino - che come vedremo in seguito fu uno degli scopritori delle incisioni della grotta - nei suoi numerosi scritti, e in particolare in "Monte Pellegrino nella preistoria. Nuovi dati", in *Notiziario Archeologico della Soprintendenza di Palermo*, 24/2017", riporta la cavità con l'appellativo di "Addaura IIIa".

⁶ Cfr. MANNINO G., *I graffiti parietali preistorici*

della Grotta dell'Addaura: la scoperta e nuove acquisizioni, in *Atti della XLI riunione scientifica*, Firenze, 2012, p. 416; CULTRARO M., *Grotta dell'Addaura Palermo*, in *Segni della preistoria*, a cura di Andrea De Pascale, Massimo Tarantini, Firenze, 2018, pp. 166-168.

⁷ Cfr. MANNINO G., *Guida alla Preistoria del palermitano - elenco dei siti preistorici della provincia di Palermo*, Palermo, 2008; MANNINO G., *Il riparo dell'Uzzo*, SicA 23, 1973, pp. 31-39; MANNINO G., *Le grotte di Monte Pellegrino*, Palermo, 1985.

⁸ Si veda TUSA S., *La Sicilia nella preistoria*, Palermo, 1999.

⁹ BOVIO MARCONI JOLE, *Interpretazione dell'arte parietale dell'Addaura*, in *Bollettino d'arte*, 1953, p. 61.

¹⁰ Cfr. GRAZIOSI P., *L'arte preistorica in Italia*, Firenze, 1973.

¹¹ Si veda J. W. GOETHE, "Viaggio in Italia", Milano, 1983.

¹² BARBERA I., *Il Monte Pellegrino nelle impressioni dei viaggiatori della seconda metà del*

Ricerca scientifica

XVIII e della prima metà del XIX secolo, in *"Panormus"*, III (**) (a cura di V. Giustolisi), Palermo, 1991, p. 189. Jean-Frédéric d'Osterwald descrive in maniera enebriante il promontorio, affermando che: *"Giungendo dal mare, la città, situata in una bassa pianura, non si vede in tutta la sua estensione... ma ciò che attira di più lo sguardo e contribuisce a conferire al quadro una nota imponente è il monte Pellegrino, che ne forma lo sfondo e la massa principale. Le forme severe e spigolose di questa immensa rupe e il suo colore tetro e scuro contrastano vivamente con la varietà degli edifici, dei giardini, delle passeggiate che formano la splendida cornice del golfo e con l'azzurro delle onde del mare d'Italia"*.

¹³ Cfr. RUGGIERI G., *Geologia del Monte Pellegrino*, in *"Panormus"*, III (**) (a cura di V. Giustolisi), Palermo, 1991, pp. 47-54. La struttura attuale del monte è il risultato della tettonica a falde di ricoprimento, un fenomeno che ha causato sovrapposizioni di rocce più antiche su quelle più recenti. Le falesie del monte sono state plasmate dall'azione del mare soprattutto durante il Quaternario.

¹⁴ Cfr. DE STEFANI C., *"Perché il nostro monte si chiama 'Pellegrino'"*, in rivista *Panormus*, anno I, 1920, pp. 55-56. Nel corso dei vari secoli il monte è stato chiamato con vari nomi: Epiercta, Ercta, Mons Peregrinus (Monte nemico), Gibelgrin (arabo per "monte vicino"). Durante la Prima Guerra Punica, il generale cartaginese Amilcare Barca occupò il monte, identificato come Ercta da Polibio. La secolare questione relativa all'identificazione dello *Heirkte*, sito fortificato della Sicilia occidentale in cui secondo le antiche fonti stette campato per tre anni consecutivi il generale cartaginese Amilcare Barca (tenendo sempre in scacco l'armata romana, che era divenuta padrona della vicina città di Panormus (Palermo), oltre che di tutto il resto dell'isola), è stata ampiamente chiarita in seguito ad una capillare esplorazione condotta negli anni 1977-78, conclusasi col ritrovamento di una serie di postazioni militari puniche nell'area del Monte Pellegrino.

¹⁵ Tali ricerche hanno permesso di censire un totale di 64 cavità, prevalentemente a sviluppo orizzontale, e 8 zucchi a sviluppo verticale, tra cui spicca l'Abisso della Pietra Selvaggia, una delle cavità più profonde della Sicilia. Tra le più importanti spiccano la Grotta dei Morselli, la Grotta del Condannato o dell'Eremita, la Grotta di Santa Rosalia (trasformata in santuario) e la Grotta del Caccamo (con i suoi abissi verticali). Non bisogna dimenticare la Necropoli di Valdesi scoperta alla fine dell'800.

¹⁶ MANNINO G., *Guida alla Preistoria del palermitano – elenco dei siti preistorici della provincia di Palermo*, Palermo, 2008, p. 74; MANNINO G., *Monte Pellegrino nella preistoria. Nuovi dati*, in *Notiziario Archeologico della Soprintendenza di Palermo*, n. 24/2017; p. 25.

¹⁷ Le incisioni della grotta dell'Addaura rappre-

sentano un importante contributo all'arte paleolitica italiana, andando ad arricchire il repertorio già esistente di opere preistoriche. Prima della scoperta di tali incisioni, avvenuta nel 1952, l'arte paleolitica della nostra penisola era rappresentata principalmente da alcune statuette femminili, le "Veneri" dei Balzi Rossi, di Savignano e del Trasimeno, risalenti alla fase arcaica dell'arte paleolitica. Oltre alle statuette, vi erano anche le incisioni di Grotta Romanelli a Otranto, caratterizzate da uno stile più geometrico e astratto, e il complesso di incisioni rupestri ispirato al mondo zoomorfo della Grotta di Levanzo nelle Egadi.

¹⁸ Cfr. MANNINO G., *Guida alla Preistoria del palermitano...*, cit., p. 74. Le scheggiature a cui si fa riferimento nel testo si pensa siano state causate, nel 1945, dall'esplosione di alcuni ordigni bellici inesplosi che erano presenti all'interno della grotta. Non è della stessa idea Mannino che sostiene la sua idea, secondo la quale le scheggiature sono state provocate da armi portatili di militari tedeschi, prima, o americani, dopo, che stazionavano presso il sottostante cantiere navale e sparavano contro la parete. Lo studioso porta avanti questa sua affermazione perché lo stesso fenomeno lo ha riscontrato anche in un ingrottato una ventina di metri sopra la grotta.

¹⁹ BOVIO MARCONI J., *Interpretazione dell'arte...*, cit., p. 66.

²⁰ GRAZIOSI P., *L'arte preistorica in Italia*, Firenze, 1973, pp. 112-114.

²¹ BOVIO MARCONI J., *Interpretazione dell'arte...*, cit., pp. 19-21.

²² MANNINO G., *I graffiti parietali preistorici della Grotta dell'Addaura: la scoperta e nuove acquisizioni*, in *Atti della XLI riunione scientifica*, Firenze, 2012; p. 417.

²³ Cfr. BREUIL H., *Quatre cents siècles d'art pariétal: les cavernes ornées de l'âge du renne*, Montignac, 1952, pp. 112-114.

²⁴ Cfr. BOVIO MARCONI J., *Interpretazione dell'arte paleolitica dell'Addaura*, in *Bollettino d'arte*, 1953, p. 61. La rappresentazione della figura umana non costituisce un elemento comune nell'arte del Paleolitico superiore. Come osserva Jole Bovio Marconi, uno dei caratteri distintivi dell'arte naturalistica paleolitica è proprio il limitato interesse per il corpo umano, raffigurato solo occasionalmente rispetto alla grande quantità di animali incisi, disegnati o dipinti sulle pareti delle grotte franco-cantabriche — luoghi cardine per la nascita e lo sviluppo di tale linguaggio figurativo.

²⁵ Cfr. BOVIO MARCONI J., *Interpretazione*, cit., 1953, p. 61; FILIPPI A., *I danzatori dell'Addaura. Le radici preistoriche della religiosità in Sicilia*, Erice, 2015, p. 42. In uno dei suoi numerosi scritti sulla grotta, la Bovio Marconi rileva che le figure della Grotta delle Incisioni sarebbero in totale trenta: diciassette umane — di lunghezza compresa tra 13 e 23 cm — e tredici animali, comprese quelle incomplete o di difficile interpretazione, con dimensioni variabili tra 12 e 37

cm. Diversi studiosi successivi, tra cui P. Budano, A. Filippi e P. Graziosi, hanno invece contato sedici figure antropomorfe. Filippi spiega questa discrepanza ipotizzando che il diciassettesimo soggetto si trovi in un diverso punto della parete, separato dal gruppo principale.

²⁶ A. Filippi denomina la scena come *"il circolo dei danzatori"*. Si veda FILIPPI A., *I danzatori dell'Addaura...*, cit. p. 62.

²⁷ Cfr. FILIPPI A., *I danzatori...*, cit. p. 74. Antonino Filippi sottolinea che è difficile dimostrare che le due figure siano due sciamani. L'unico dato certo sono le loro braccia protese verso l'alto che potrebbero rimandare alla figura che nelle culture religiose di ogni epoca viene definita dell'orante, ossia colui che prega.

²⁸ BOVIO MARCONI J., *Interpretazione...*, Cit., p. 61.

²⁹ Nell'arte rupestre europea del Paleolitico le rappresentazioni di caccia si riducono, quasi sempre, alla raffigurazione dell'animale trafitto da lame (come nel caso di alcune incisioni all'interno della *Grotta di Trois Frères*), quasi mai sono incentrate sulla figura del cacciatore. Ma all'Addaura è tutto diverso perché i cacciatori sembrano volersi mettere semplicemente in mostra con le loro lance, e non cercano in nessun modo di cacciare il bellissimo daino presente sulla parete.

³⁰ FILIPPI A., *I danzatori dell'Addaura...*, Cit. p. 86.

³¹ BOVIO MARCONI J., *Interpretazione...*, Cit., p. 61.

³² Cfr. BLANC A.C., *Considerazioni su due figure dell'Addaura*, *Quaternaria*, 1, 1954, p. 176, 2 ff..

³³ FILIPPI A., *I danzatori...*, cit., p. 9.

³⁴ Si veda: GRAZIOSI P., *L'arte dell'antica età della pietra*, Firenze, 1956; BOVIO MARCONI J., *Interpretazione dell'arte parietale dell'Addaura*, in *Bollettino d'arte*, 1953; CULTRARO M., *Grotta di Cala Genovese a Levanzo*, in *Segni della preistoria*, a cura di Andrea De Pascale, Massimo Taranini, Firenze, 2018, pp. 132-161; BOVIO MARCONI J., *Incisioni rupestri dell'Addaura (Palermo)*, in *Bollettino di Paleontologia Italiana*, n.s. VIII, 1953, pp. 5-22; GRAZIOSI P., *L'arte preistorica in Italia*, Firenze, 1973.

³⁵ Si veda: BELTRAN A., *L'arte rupestre del Levante spagnolo: da cacciatori ad allevatori*, Milano, 1979; BELTRAN A., *Arte rupestre preistorica*, Milano, 1993.

³⁶ Si veda: ANATI E., *Il museo immaginario della preistoria: l'arte rupestre nel mondo*, Milano, 1995; FRITZ C., *L'arte della Preistoria*, Torino, 2022, p. 55.

³⁷ Si veda GRAZIOSI, *L'arte dell'antica età della pietra*, Firenze, 1956.

³⁸ Si veda GRAZIOSI, *L'arte dell'antica...*, cit.

³⁹ Si veda BOSINSKI, *La rappresentazione delle figure femminili nel Magdaleniano renano*, in *Atti della Società preistorica*, I, Vol. 57, 1991, pp. 51-64.

⁴⁰ Cfr. FRITZ C., *L'arte della Preistoria*, Torino, 2022, pp. 55-58.

Ricerca scientifica

⁴¹ Cfr. FRITZ C., *L'arte...*, cit. p. 183.

⁴² Cfr. FRITZ C., *L'arte...*, cit., p. 97; VIALOU D., *La preistoria*, Milano, 1992.

⁴³ Cfr. FRITZ C., *L'arte della Preistoria*, Torino, 2022; VIALOU D., *La preistoria*, Milano, 1992.

⁴⁴ Cfr. FRITZ C., *L'arte della Preistoria*, Torino, 2022.

⁴⁵ Cfr. FRITZ C., *L'arte della Preistoria*, Torino, 2022.

⁴⁶ Le principali interpretazioni, proposte da paleontologi di chiara fama per questa celebre composizione, ad oggi sono tre: la prima è quella di Jole Bovio Marconi (1953, 1955) appoggiata da Paolo Graziosi (1956, 1956a); la seconda è di Alberto Carlo Blanc (1954-1954a) e V. Chiappella (1954); e infine, l'ultima ad essere formulata è stata quella di Franco Mezzena (1976). Si veda: BOVIO MARCONI J., *Interpretazione dell'arte parietale dell'Addaura*, in *Bollettino d'arte*, 1953, pp. 61-68; BOVIO MARCONI J., *Sull'esegesi del graffito dell'Addaura (Palermo)*, in *Quaternaria*, II, 1955, pp. 201-208; GRAZIOSI P., *Qualche osservazione sui graffiti rupestri della Grotta dell'Addaura presso Palermo*, in *"Bollettino di Paleontologia Italiana"*, 65, I, Roma, 1956, pp. 285-295; BLANC A.C., *Considerazioni su due figure dell'Addaura*, in *Quaternaria*, 1, 1954, pp. 176-180, 2 ff.; CHIAPPELLA V., *Altre considerazioni sugli Acrobati dell'Addaura*, in *Quaternaria*, 1, 1954, pp. 181-183, 1 ff.; MEZZENA F., *Nuova interpretazione delle incisioni parietali paleolitiche della Grotta dell'Addaura a Palermo*, in *Rivista di scienze preistoriche* – XXXI – 1976, pp. 61-85.

⁴⁷ Cfr. BOVIO MARCONI J., *Interpretazione...*, Cit. p. 61.

⁴⁸ BOVIO MARCONI J., *Interpretazione...*, Cit. p. 61.

⁴⁹ A tal proposito, è giusto specificare come già nel suo articolo pubblicato sulla *Rivista di Antropologia* del 1951-52 la Bovio Marconi esprime delle perplessità su tale interpretazione, facendo ricorso all'ipotesi avanzata dal prof. S. Sergi. Quest'ultimo ipotizza che, le due figure centrali, non siano itfallici, ma sono forniti di astucci a forma di becco difensivi, legati da un laccio che sarebbe rappresentato da quella linea tracciata dietro le spalle.

⁵⁰ BOVIO MARCONI J., *Incisioni rupestri dell'Addaura...*, Cit., 1953, p. 12.

⁵¹ BOVIO MARCONI J., *Incisioni rupestri dell'Addaura...*, Cit., 1953, p. 12.

⁵² BOVIO MARCONI J., *Interpretazione...*, Cit., p. 64.

⁵³ BOVIO MARCONI J., *Interpretazione...*, Cit., p. 65.

⁵⁴ *Quaternaria. Storia naturale e culturale del quaternario*: si tratta di una rivista di paleontologia fondata nel 1954 proprio da Blanc. Il titolo fa riferimento al periodo geologico più recente, quello in cui viviamo, appunto il Quaternario (o Neozoico), che è l'ultimo dell'eone Fanerozoico.

⁵⁵ Cfr. BLANC A.C., *Considerazioni...*, Cit., pp. 176-179, 2 ff: Lo studioso fa riferimento anche

al dolore provato dalle due figure, e per tale motivo fa riferimento alle cerimonie di iniziazione sostenendo che: *"Il dolore è certo uno degli elementi più costanti nelle cerimonie di iniziazione e nei riti a sfondo magico e propiziatore, ma è in genere connesso a pratiche cruente, quali le varie mutilazioni di cui abbondano le descrizioni presso tanti popoli di natura. Non conosco casi in cui la cerimonia di iniziazione, che in genere costituisce un cimento della forza di animo e del coraggio dell'iniziando, si svolga imponendo legami al paziente"*.

⁵⁶ BLANC A.C., *Considerazioni...*, Cit., pp. 176-179, 2 ff.

⁵⁷ Comunicazione presentata il 2 maggio 1954 al IV Congresso di Scienze Preistoriche e Protostoriche, in Santander (Spagna), riportato in BLANC A.C., *Il sacrificio umano dell'Addaura ed il nesso ideologico tra morte e generazione nella mentalità primitiva*, in *Quaternaria*, I, 1954, p. 179.

⁵⁸ CHIAPPELLA V., *Altre considerazioni sugli Acrobati dell'Addaura*, in *Quaternaria*, 1, 1954, p. 181, 1 ff.

⁵⁹ Il collegamento tra esecuzione, impiccamento o strangolamento in relazione con la reazione fisiologica del sesso maschile venne effettuato dalla studiosa tramite l'analisi degli studi condotti nel 1849 da A. Devergie. Secondo il dottore, le reazioni fisiologiche come erezione più o meno completa, ma anche sporgenza della lingua, sono propriamente dei segni tipici della morte per impiccamento.

⁶⁰ Cfr. BLANC A.C., *Il sacrificio umano dell'Addaura e la messa a morte rituale mediante strangolamento nell'etnologia e nella paleontologia*, in *Quaternaria*, 2, 1955, pp. 213-225; BLANC A.C., *Il sacrificio umano dell'Addaura ed il nesso ideologico tra morte e generazione nella mentalità primitiva*, in *Quaternaria*, I, 1954, pp. 184-186. A riprova di ciò, l'esperto menziona gli "Abor" dell'India nord-orientale, dove l'impiccagione cerimoniale si legava alla potenza mistica dell'ailito e dello spirito. In maniera evocativa, Blanc fa riferimento pure a usanze attuali come l'"incaprettamento" della mafia, una pena attuata senza versare sangue, che rinnova – anche se in ambito laico – il vecchio divieto relativo al sangue contaminato.

⁶¹ BOVIO MARCONI J., *Sull'esegesi del graffito dell'Addaura (Palermo)*, in *Quaternaria*, II, 1955, pp. 201-208.

⁶² Paolo Graziosi fu uno dei massimi esponenti della scuola fiorentina di preistoria.

⁶³ Cfr. GRAZIOSI P., *Qualche osservazione sui graffiti rupestri della Grotta dell'Addaura presso Palermo*, in *"Bollettino di Paleontologia Italiana"*, 65, I, Roma, 1956, pp. 285-295: Graziosi non trova segni di funi attorno al collo o alle caviglie: i solchi incisi non cominciano dal collo, ma dalla schiena, per poi scendere fino ai glutei e al tallone, dove pare che disegnino una specie di "suola" ben aderente al piede. Anche quella che sembra una lingua penzoloni non lo è affatto: la

linea sotto la faccia, assieme ad altri segni che convergono, indicherebbe piuttosto il gomito piegato della figura in basso. Infine, le due figure al centro non sarebbero itfalliche, ma avrebbero una sorta di fodero per il pene attaccato a una cintura, come del resto aveva ipotizzato anche Jole Bovio Marconi, visto che il segno in questione non ha né la forma né la posizione tipica di un'erezione. Paragona le figure centrali all'acrobata di un bassorilievo di Osuna.

⁶⁴ MEZZENA F., *Nuova interpretazione delle incisioni parietali paleolitiche della Grotta dell'Addaura a Palermo*, in *Rivista di scienze preistoriche* – XXXI – 1976, pp. 61-85.

⁶⁵ Un contributo notevole è quello di *Giuseppe Bolzoni* (1985) che, sulla scia dell'idea del sacrificio rituale di Blanc, vede nella figura numero 11 l'immagine di un corpo trasportato, suggerendo un rito suddiviso in due momenti: l'atto e la sepoltura. Cfr. BOLZONI G., *Nuove osservazioni sulle incisioni della Grotta dell'Addaura del Monte Pellegrino*, in *Atti Soc. Tosc. Sci. Nat. – Serie A* – 92 (1985), pp. 321-329. *Alda Vigliardi* (1991) analizza con occhio critico le interpretazioni passate, considerando le due figure centrali come individui che esprimono dolore e opposizione in modi diversi, e suggerisce una possibile gara rituale. Cfr. VIGLIARDI A., *L'arte paleolitica del Monte Pellegrino. Le incisioni rupestri delle grotte dell'Addaura e di Grotta Niscemi*, in *"Panormus"*, III (**), (a cura di V. Giustolisi), Palermo, 1991, pp. 55-93. *Francesca Minellono* (1998) riesamina l'ipotesi dei lanciatori/raccoglitori di Mezzena, mettendo in risalto la complessità dello spazio e della prospettiva nella composizione. Cfr. MINELLONO F., *Annotazioni sulle immagini antropomorfe bidimensionali del paleolitico italiano*, in *Rivista di Scienze preistoriche* – XLIX – 1998, pp. 83-101. *Sebastiano Tusa* (2004) propone una chiave di lettura antropologico-rituale, collegando la scena a un rito propiziatore e al simbolismo del rapace, una divinità per i cacciatori paleolitici. Cfr. TUSA S., *L'arte preistorica della Sicilia*, in *"Bollettino del Centro di Studi Preistorici"*, XXXIV-2003, Capo di Ponte (BS), 2004, pp. 33-88. *Margherita Mussi e Daniela Zampetti* (1997) inseriscono le incisioni nell'ambito dell'arte paleolitica europea, interpretandole come rappresentazioni dell'"uomo trafitto", legato al paleosciamanesimo e ai simboli di morte e rinascita iniziatica. Cfr. MUSSI M., ZAMPETTI D., *Le raffigurazioni parietali dell'Addaura in una prospettiva europea*, in *"Primo Congresso Internazionale di Preistoria e Protostoria Siciliane"* (a cura di G. Grotta, A. Scuderi, S. Tusa, A. Vintaloro), Corleone (PA), 2004, pp. 257-266. *Matilde Vigneri* (2011) offre una visione psicoanalitica della scena, interpretandola come la rappresentazione di un auto-strangolamento rituale e una narrazione simbolica di morte e rinascita. Cfr. VIGNERI M., *Narrazione, comunicazione, trasmissione dell'arte preistorica. Una lettura psicoanalitica*, in *Arte e comunicazione nelle società*

Ricerca scientifica

preletterarie – XXIV – Valcamonica Symposium 2011, Capo di Ponte (BS) 13-18 luglio 2011, pp. 464-470. Stefano Vassallo e Rosa Maria Cuc-co (2015) ribadiscono invece l'idea acrobatica, identificando nei due personaggi principali degli atleti impegnati in esercizi ginnici. Cfr. VASSALLO S., CUCCO R.M., *Archeologia i siti costieri*, Palermo, 2015. Per finire, Paola Budano (2019) ha rivisitato l'interpretazione coreutica dell'opera tramite una ricostruzione digitale dei movimenti, collegando l'intera composizione a una danza rituale di carattere iniziatico. Cfr. BUDANO P., *The Addaura Cave: Dance Andrea Rite in Mesolithic Sicily*, 2019.

⁶⁶ TUSA S., *La Sicilia nella preistoria*, Palermo, 1999, pp. 172-173.

⁶⁷ Cfr. LEROI-GOURHAN A., *Le religioni della preistoria*, Milano, 1993.

⁶⁸ Cfr. TUSA S., *La Sicilia...*, cit., pp. 168-173.

⁶⁹ Cfr. CHEVALIER J., GHEERBRANT A., *Il dizionario dei simboli. Miti sogni, costumi, gesti, forme, figure, colori, numeri*, Milano, 2014, p. 1072: gli autori, alla voce "Uccello", sottolineano che tale simbolo rappresenta «la libertà, l'anima e il legame fra cielo e terra». Il volo dell'uccello è visto come «presagio e messaggio del cielo», e la sua figura «esprime la leggerezza e la liberazione dalla pesantezza terrestre». Gli uccelli sono «immagini dell'anima che fugge dal corpo o del volo estatico dello sciamano», opponendosi al serpente «in quanto simbolo del mondo celeste contrapposto a quello terrestre».

⁷⁰ Si veda DEONNA W., *Il simbolismo dell'acrobazia antica*, Milano, 2005.

⁷¹ Si veda BRELICH A., *Le iniziazioni*, a cura di Alessandri A., Roma, 2008.

⁷² Si veda ELIADE M., *Lo Sciamanismo*, Roma, 1983.

⁷³ BRELICH A., *Le iniziazioni*, a cura di Alessandri A., Roma, 2008, pp. 89-99.

⁷⁴ BRELICH A., *Le iniziazioni...*, cit., p. 99.

Bibliografia

ANASTASIO S., *La Grotta dell'Addaura a Palermo nel contesto dell'arte preistorica. Analisi stilistica e interpretazione*, Tesi di laurea magistrale in Dams e Storia dell'arte. Organizzazione e teoria delle arti, della musica e del teatro, relatore Prof. Paolo Brocato, Università della Calabria, a.a. 2023-2024;

ANATI E., *Il museo immaginario della preistoria: l'arte rupestre nel mondo*, Milano, 1995;

BARBERA I., *Il Monte Pellegrino nelle impressioni dei viaggiatori della seconda metà del XVIII e della prima metà del XIX secolo*, in "Panormus", III (**) (a cura di V. Giustolisi), Palermo, 1991, pp. 189-196;

BELTRAN A., *Arte rupestre preistorica*, Milano, 1993;

BELTRAN A., *L'arte rupestre del Levante spagnolo: da cacciatori ad allevatori*, Milano, 1979;

BLANC A.C., *Considerazioni su due figure dell'Addaura*, Quaternaria, 1, 1954, pp. 176-180, 2 ff.;

BLANC A.C., *Il sacrificio umano dell'Addaura e la messa a morte rituale mediante strangolamento nell'etnologia e nella paletnologia*, in Quaternaria, 2, 1955, pp. 213-225;

BLANC A.C., *Il sacrificio umano dell'Addaura ed il nesso ideologico tra morte e generazione nella mentalità primitiva*, in Quaternaria, I, 1954, pp. 184-186;

BOLZONI G., *Nuove osservazioni sulle incisioni della Grotta dell'Addaura del Monte Pellegrino*, in Atti Soc. Tosc. Sci. Nat. – Serie A – 92 (1985), pp. 321-329;

BOSINSKI, *La rappresentazione delle figure femminili nel Magdaleniano renano*, in Atti della Società preistorica, I, Vol. 57, 1991, pp. 51-64;

BOVIO MARCONI J., *Incisioni rupestri dell'Addaura (Palermo)*, in Bollettino di Paleontologia Italiana, n.s. VIII, 1953, pp. 5-22;

BOVIO MARCONI J., *Sull'esegesi del graffito dell'Addaura (Palermo)*, in Quaternaria, II, 1955, pp. 201-208;

BOVIO MARCONI JOLE, *Interpretazione dell'arte parietale dell'Addaura*, in Bollettino d'arte, 1953, pp. 61-68;

BOVIO MARCONI JOLE, *Sui graffiti dell'Addaura*, in Rivista di Antropologia, 40, 1951- 52, pp. 55-64;

BRELICH A., *I presupposti del sacrificio umano*, a cura di Alessandri A., 2011, Roma;

BRELICH A., *Le iniziazioni*, a cura di Alessandri A., 2008, Roma;

BREUIL H., *Quatre cents siècles d'art pariétal: les cavernes ornées de l'âge du renne*, Montignac, 1952, pp. 112-114;

BUDANO P., *The Addaura Cave: Dance Andrea Rite in Mesolithic Sicily*, 2019;

CHEVALIER J., GHEERBRANT A., *Il dizionario dei simboli. Miti sogni, costumi, gesti, forme, figure, colori, numeri*, Milano, 2014;

CHIAPPELLA V., *Altre considerazioni sugli Acrobati dell'Addaura*, in Quaternaria, 1, 1954, pp. 181-183, 1 ff.;

CULTRARO M., *Grotta dell'Addaura Palermo*, in Segni della preistoria, a cura di Andrea De Pascale, Massimo Tarantini, Firenze, 2018, pp. 162-183;

CULTRARO M., *Grotta di Cala Genovese a Levanzo*, in Segni della preistoria, a cura di Andrea De Pascale, Massimo Tarantini, Firenze, 2018, pp. 132-161;

DE STEFANI C., "Perché il nostro monte si chiama 'Pellegrino'", in rivista Panormus, anno I, 1920, pp. 55-56;

DEONNA W., *Il simbolismo dell'acrobazia antica*, Milano, 2005;

ELIADE M., *Lo Sciamanismo*, Roma, 1983;

FILIPPI A., *I danzatori dell'Addaura. Le radici preistoriche della religiosità in Sicilia*, Erice, 2015;

FRITZ C., *L'arte della Preistoria*, Torino, 2022;

GRAZIOSI P., *L'arte dell'antica età della pietra*, Firenze, 1956;

GRAZIOSI P., *L'arte preistorica in Italia*, Firenze, 1973;

GRAZIOSI P., *Qualche osservazione sui graffiti rupestri della Grotta dell'Addaura presso Palermo*, in "Bollettino di Paletnologia Italiana", 65, I, Roma, 1956, pp. 285-295;

J.W. GOETHE, "Viaggio in Italia", Milano, 1983;

LEROI-GOURHAN A., *Le religioni della preistoria*, Milano, 1993;

MANNINO G., *Guida alla Preistoria del palermitano – elenco dei siti preistorici della provincia di Palermo*, Palermo, 2008;

MANNINO G., *I graffiti parietali preistorici della Grotta dell'Addaura: la scoperta e nuove acquisizioni*, in Atti della XLI riunione scientifica, Firenze, 2012;

MANNINO G., *I graffiti parietali preistorici della Grotta dell'Addaura: la scoperta e nuove acquisizioni*, in Atti della XLI riunione scientifica, Firenze, 2012;

MANNINO G., *Il riparo dell'Uzzo*, SicA 23, 1973, pp. 31-39;

MANNINO G., *Le grotte di Monte Pellegrino*, Palermo, 1985;

MANNINO G., *Monte Pellegrino nella preistoria. Nuovi dati*, in Notiziario Archeologico della Soprintendenza di Palermo, 24/2017;

MEZZENA F., *Nuova interpretazione delle incisioni parietali paleolitiche della Grotta dell'Addaura a Palermo*, in Rivista di scienze preistoriche – XXXI – 1976, pp. 61-85;

MINELLONO F., *Annotazioni sulle immagini antropomorfe bidimensionali del paleolitico italiano*, in Rivista di Scienze preistoriche – XLIX – 1998, pp. 83-101;

MUSSI M., ZAMPETTI D., *Le raffigurazioni parietali dell'Addaura in una prospettiva europea*, in "Primo Congresso Internazionale di Preistoria e Protostoria Siciliane" (a cura di G. Grotta, A. Scuderi, S. Tusa, A. Vintaloro), Corleone (PA), 2004, pp. 257-266;

RUGGIERI G., *Geologia del Monte Pellegrino*, in "Panormus", III (**) (a cura di V. Giustolisi), Palermo, 1991, pp. 47-54;

TUSA S., *L'arte preistorica della Sicilia*, in "Bollettino del Centro di Studi Preistorici", XXXIV-2003, Capo di Ponte (BS), 2004, pp. 33-88;

TUSA S., *La Sicilia nella preistoria*, Palermo 1999;

VASSALLO S., CUCCO R.M., *Archeologia i siti costieri*, Palermo, 2015;

VIALOU D., *La preistoria*, Milano, 1992;

VIGLIARDI A., *L'arte paleolitica del Monte Pellegrino. Le incisioni rupestri delle grotte dell'Addaura e di Grotta Niscemi*, in "Panormus", III (**) (a cura di V. Giustolisi), Palermo, 1991, pp. 55-93;

VIGNERI M., *Narrazione, comunicazione, trasmissione dell'arte preistorica. Una lettura psicanalitica*, in Arte e comunicazione nelle società preletterarie – XXIV – Valcamonica Symposium 2011, Capo di Ponte (BS) 13-18 luglio 2011, pp. 464-470.

Ricerca scientifica

Tutela e conservazione della biodiversità urbana in occasione del restauro di edifici storici. Il caso dell'Abbazia Florense in Calabria

di Gianluca Congi - GLC Lipu Sila - S.O.I. (Società Ornitologica Italiana) - ASOIM (Ass.Studi Ornitologici Italia Meridionale)

Abstract – Protection and conservation of urban biodiversity during the restoration of historic buildings. The case of the Florense Abbey in Calabria. This work describes an actual case of the protection and conservation of urban biodiversity in Italy. During the renovation of the only “Living Monument” in Calabria, the Florense Abbey of San Giovanni in Fiore, Sila Grande, the dialogue initiated between the GLC Lipu Sila, the municipal administration and the companies involved in the work, led to the important result of preserving the ancient put-log holes present on the facade of the abbey complex. These had long been used as nest sites by a colony of Jackdaws (*Coloeus monedula*) and other bird species. A virtuous example of the application of the healthy principles of urban ecology, made by the set of practices that aim to integrate nature, man and urban environments harmoniously together, preventing urbanization from being harmful to the environment and to people themselves.

Keywords: Urban biodiversity, nature conservation, Jackdaw, birds, restoration of historic buildings, Sila

Introduzione

Nel centro urbano del comune di San Giovanni in Fiore (provincia di Cosenza) – altopiano della Sila, ad una quota di 964 m slm, si trova l'Abbazia Florense (**Figura 1**).

Si tratta di uno dei più grandi edifici religiosi della Calabria oltre che il più importante della provincia assieme al santuario di San Francesco di Paola. La sua costruzione fu iniziata intorno al 1215, grazie all'opera di Gioacchino da Fiore, un monaco cistercense, definito da Dante Alighieri come di “*spirito profetico*

dotato” ed inserito nel XII canto del Paradiso tra gli Spiriti sapienti della seconda corona (Sapegno, 1975). L'Abbazia Florense è un edificio dalla grande importanza storica, culturale e religiosa, individuato recentemente come sito importante per numerose specie animali, soprattutto uccelli, che nella parte esterna del complesso architettonico, trovano luogo idoneo per la riproduzione e il rifugio (Congi, *oss.pers.*). Per questi motivi, dal gennaio 2021, risulta registrato come il primo e attualmente unico “Monumento Vivo” della regione. L'associazione “Monumenti

Vivi – Siti importanti per la Fauna” tutela e la valorizza la natura e l'ambiente, con particolare riferimento alle specie animali che utilizzano i “Monumenti Vivi”, intesi come edifici (*palazzi monumentali, chiese, torri, campanili, varie altre costruzioni*) utilizzati dalle specie come sito riproduttivo o come area di rifugio. L'interesse per i Monumenti Vivi comprende l'ambito interdisciplinare concernente la biologia della conservazione (gestione delle specie animali), l'architettura (buone pratiche per la gestione e ristrutturazione dei monumenti) e l'economia (turismo naturalistico e culturale) (fonte: Ass. Monumenti Vivi – siti importanti per la fauna). I siti censiti in Italia come “Monumento Vivo”, erano 69 alla data del 15.04.2025. Una delle caratteristiche più importanti e d'interesse faunistico presenti sui muri perimetrali dell'edificio sono le buche pontae, insistenti soprattutto su una parte laterale non oggetto di lavori nel corso degli ultimi decenni. Il complesso abbaziale nel tempo è stato sottoposto a varie lavorazioni esterne con azioni di restauro e consolidamento. In occasione dell'ultimo intervento: “*Progetto di restauro, consolidamento e valorizzazione dell'Abbazia Florense e Domus Florense di Fiore Vetere*”, avviato nella primavera del 2023, il Gruppo Locale di Conservazione GLC 121 “SILA” - LIPU (Lega Italiana Protezione Uccelli) (di seguito denominato GLC LIPU SILA), ha monitorato l'area (**Figura 2**). Intorno a questo sito sono state condotte anche le indagini per rilevare l'ornitofauna urbana nell'ambito del progetto UrBio “Monitoraggio della biodiversità urbana”, con San Giovanni in Fiore, primo comune calabrese ad essere monitorato.



Figura 1 - Abbazia Florense vista da loc.Buongiorno (foto G.Congi, 01.04.2010)

Ricerca scientifica

Specie nidificanti e azioni di conservazione.

Il complesso abbaziale offre dunque rifugio e siti idonei per la nidificazione di diverse specie di uccelli. Le specie sono state indicate e quantificate in un'apposita scheda, si segnalano l'Allocco *Strix aluco*, la Taccola *Coloeus monedula*, il Codiroso spazzacamino *Phoenicurus ochruros*, la Tortora dal collare *Streptopelia decaocto*, la Rondine montana *Ptyonoprogne rupestris*, la Cinciallegra *Parus major*, il Cardellino *Carduelis carduelis*, il Verzellino *Serinus serinus*, il Verdone *Chloris chloris*, la Passera d'Italia *Passer italiae*, con la presenza anche di chirotteri (**Figura 3**) (fonte: Ass. Monumenti Vivi – siti importanti per la fauna; Congi *oss. pers.*).

Alcune delle specie di uccelli elencate, risultano essere particolarmente protette dalla Legge n.157/1992, anche per l'effetto dell'All.II della Convenzione di Berna, recepita in Italia con la legge n.503/1981. La biodiversità ha un ruolo importante nell'ambiente cittadino, in quanto influenza il benessere e lo stato di salute ambientale e sociale delle città. Il sito dell'Abbazia Fiorentina, per caratteristiche costruttive e per ubicazione, rappresenta perciò un vero scrigno di biodiversità urbana, con innumerevoli microhabitat presenti da tempo immemore e che consentono a varie specie animali di rifugiarsi e riprodursi. In quest'ottica e, alla luce di quanto rappresentato e descritto nel presente lavoro, nel febbraio 2025, il GLC LIPU SILA ha provveduto ad inoltrare all'attenzione delle autorità comunali e della di-

rezione dei lavori una dettagliata relazione dal titolo: “Segnalazione presenza di sito nidificazione uccelli nell'ambito di “Monumento Vivo” – Abbazia Fiorentina – San Giovanni in Fiore (CS)”. L'attenzione si è concentrata in particolar modo su una storica colonia di uccelli appartenenti alla specie Taccola. La relazione conteneva proposte e soluzioni per salvare la colonia ed evitare la chiusura delle originarie buche pontarie, grazie anche ai suggerimenti pratici adottati in altri contesti italiani. In quest'ottica è stata fondamentale la collaborazione tra il GLC LIPU SILA e l'associazione “Monumenti Vivi – siti importanti per la fauna”. La Taccola è un uccello passeriforme appartenente alla famiglia dei *Corvidae*; in Calabria è una specie protetta in quanto non cacciabile (pertanto la legge n.157/1992 ne vieta la cattura, l'uccisione e la detenzione), si tratta di una specie nidificante in maniera poco frequente, in particolar modo all'interno di alcuni centri abitati e aree suburbane della Sila (Congi, 2021). La colonia viene segnalata sul sito d'interesse ormai da diversi decenni, grazie a testimonianze di anziani del posto, alla visione di vecchie immagini e filmati. La presenza diffusa di buche pontarie sui muri perimetrali esterni, pur se in diversi casi già chiuse da reti e altri accorgimenti predisposti in epoche passate (si notano ancora su altre facciate), rappresentano il principale habitat per la specie all'interno del territorio comunale. La Taccola frequenta il sito con un centinaio di individui – almeno 50 coppie riproduttive (Congi *oss.pers.*). I nidi sono posti all'interno delle predette cavità – buche pontarie, localizzate esclusivamente

sui muri perimetrali esterni ed in particolare nella parte – facciata prospiciente la via Peluso Domenico, ovvero di fronte l'istituto scolastico meglio noto come “Guglielmo Marconi” (**Figura 4**).

Un dato d'interesse legato alla presenza di colonie di Taccola è quello che in molti casi scoraggia la nidificazione del Piccione domestico *Columba livia* forma domestica, in quanto predatore delle uova di quest'ultima specie, inoltre, occupando spesso i medesimi siti di nidificazione dei piccioni, ne allontana gli stessi dai siti riproduttivi (Dinetti, 2016). I piccioni domestici, in diverse occasioni, hanno nidificato anche all'interno dell'Abbazia, fattore che ha creato disagi e di conseguenza provocato l'installazione di sistemi di dissuasione (Congi, *oss.pers.*).

Risultati e conclusioni.

Il lavoro portato avanti dal GLC LIPU SILA ha trovato la piena disponibilità e sensibilità da parte del comune, della direzione dei lavori e da tutte le imprese coinvolte nel progetto. Questa sinergia ha permesso di raggiungere un importantissimo risultato in tema di concreta tutela e conservazione della biodiversità urbana. La storica colonia di taccole dell'Abbazia Fiorentina è stata dunque messa in salvo, le buche pontarie, così come costruite 810 anni fa, sono rimaste intatte al fine di poter consentire alle taccole e ad altre specie protette (piccoli passeriformi, rapaci notturni, rondoni ma anche chirotteri e piccoli altri vertebrati e invertebrati) di ripro-



Figura 2 – Lavori di restauro sulla parte d'interesse - Abbazia Fiorentina (foto G.Congi, 03.04.2025)



Figura 3 – Giovane di Allocco – Abbazia Fiorentina (foto G.Congi, 13.07.2020)

Ricerca scientifica

dursi, rifugiarsi e vivere in perfetta armonia con gli esseri umani in un modello virtuoso di convivenza e di grande rispetto per la natura (**Figura 5**).

Un esempio unico in tutta la Calabria di come sia possibile restaurare un monumento storico e religioso così prezioso e importante rispettando la biodiversità, applicando i sani principi dell'ecologia urbana, fatta dall'insieme di pratiche che mirano a integrare in modo armonioso la natura, l'uomo e gli ambienti urbani, evitando che l'urbanizzazione sia dannosa per l'ambiente e per le stesse persone. Si tratta di una delle maggiori sfide ecologiche dei nostri tempi, considerato che il grande inurbamento sviluppatosi nel ventesimo secolo (e non ancora terminato) ha portato le città a diventare luoghi di altissima densità abitativa, grande consumo di natura e pratiche ecologicamente insostenibili. Favorire la presenza di biodiversità urbana; diffondere tra la gente la consapevolezza di abitare un luogo che non è solo artificio ma anche natura; promuovere soluzioni efficaci ed ecologiche per la gestione di alberi e aree verdi urbane nonché per i problemi di convivenza tra specie diverse; prevedere pianificazioni urbanistiche che tengano conto degli aspetti naturalistici; diffondere l'educazione ambientale promuovendo una cultura della convivenza sono le principali azioni di ecologia urbana nelle quali la LIPU è da tempo impegnata e che, per le nostre città, risultano ormai indispensabili (fonte: LIPU – Ecologia urbana). Le azioni di studio e conservazione descritte nel presente

contributo scientifico-divulgativo, oltre che rappresentare un caso concreto di tutela della biodiversità urbana a livello regionale e nazionale, rappresentano certamente un caso-studio replicabile in altri contesti urbani, grazie alle *best practice* adottate.

Ringraziamenti

Si ringraziano: Mauro Ferri, appassionato zoologo dell'Associazione "Monumenti Vivi – siti importanti per la fauna", per il materiale messo a disposizione; la Città di San Giovanni in Fiore, nelle persone della Sindaca Rosaria Succurro, del RUP Ing. Luigi Borrelli e dell'Arch. Antonio Lopetrone, per la disponibilità e per la collaborazione; l'Ing. Michele Colistro, direttore dei lavori assieme all'Ing. Enrico Calizza per conto della GESIT Engineering S.R.L. di Roma, per la sensibilità e per aver accolto sin da subito le nostre istanze di conservazione; la Falvo Costruzioni SRL di Castrolibero (CS) nelle persone della Dott.ssa Francesca Falvo e dell'Ing. Agostino De Cicco nonché il collaudatore dei lavori, Arch. Tullio Cusani, per aver condiviso pienamente quanto proposto al fine di salvaguardare la biodiversità urbana presente su questo importante monumento.

Bibliografia

Congi G., 2021. Atlante fotografico degli uccelli del Parco Nazionale della Sila con inediti con-

tributi sull'avifauna silana. Seconda Edizione riveduta e aggiornata. Ente Parco Nazionale della Sila, Loricca di San Giovanni in Fiore (CS), 416 pp.

Dinetti M. (red.), 2016. Il Piccione di città *Columba livia* forma domestica. Strategie per la gestione. Lipu, Parma.

Sapegno N., 1975. La Divina Commedia, Vol. III "Paradiso". La Nuova Italia Editrice, Firenze.

Altre fonti/sitografia

LIPU – Ecologia urbana: www.lipu.it
Monumenti Vivi – siti importanti per la fauna: <http://www.monumentivivi.it/dove-sono-cartografia/elenco-dei-siti>



Fig. 4 - Nido con adulti di Taccola in una buca pontia - Abbazia Florense (foto G.Congi, 28.04.2021)



Fig. 5 – Post-restauro, in evidenza le buche pontia lasciate aperte - Abbazia Florense (foto G.Congi, 29.04.2025)

Omaggio a Giorgio Lo Feudo

In ricordo di Giorgio

di Anna De Marco - Dipartimento Studi Umanistici Unical

Apochi mesi dalla sua scomparsa, il ricordo di Giorgio resta vivo come una presenza discreta ma costante. Ci conoscevamo da quando eravamo ragazzi e, nel corso degli anni, abbiamo condiviso non solo un percorso accademico, ma anche un'amicizia profonda, fatta di dialogo, confronto e affetto. La nostra amicizia è diventata nel tempo una forma di fiducia reciproca, nutrita di rispetto e di ironia, di discussioni lunghe, sempre sincere.

Giorgio univa rigore e generosità. Aveva una mente limpida e curiosa, sempre pronta a interrogare e a mettere in discussione le certezze, proprie e altrui. Il suo pensiero filosofico nasceva da una passione autentica per la ricerca e per la verità, una verità che per lui non era mai un possesso, ma un orizzonte da esplorare. Amava la giustizia e la difendeva con determinazione, senza mai cedere a convenienze o compromessi.

Aveva iniziato la sua carriera accademica come ricercatore nel settore di *Estetica e Filosofia dei Linguaggi* nel 2006 e, nel 2024, era diventato professore associato nello stesso ambito. La sua ricerca attraversava diversi territori, tutti legati da una profonda coerenza di sguardo: dalle basi fondative della semiotica della comunicazione – in dialogo con la linguistica e la psicoanalisi – alla teoria dei linguaggi, dal rapporto tra percezione, parola e realtà alla riflessione sulla costruzione del senso. Si era dedicato in particolare alla semiotica del testo, studiando la narratività, la mimesi,

la diegesi, la nozione di testo e la traduzione intersemiotica. Parallelamente aveva indagato le dinamiche interattive verbali e non verbali, e il rapporto tra semiotica, pratiche discorsive e comportamenti sociali, mostrando sempre come il linguaggio fosse non solo un oggetto di studio, ma una forma di vita.

Con costanza e determinazione aveva diretto una rivista che, grazie alla sua capacità di coinvolgere studiosi di rilievo, **è divenuta nel tempo una riconosciuta rivista scientifica di settore**. Questo impegno testimonia la sua rara capacità di unire il rigore teorico alla concretezza organizzativa, trasformando idee e progetti in risultati tangibili e duraturi.

Poco prima di lasciarci aveva dato alle stampe il suo ultimo volume *“La verità inventiera. Realtà e conoscenza tra immagini, simboli, miti, metafore”*, che rappresenta la sintesi più matura del suo percorso intellettuale. In quelle pagine Giorgio esplora la nozione di verità come concetto fragile, mai del tutto dimostrabile, e riflette sul ruolo delle immagini nella conoscenza. Non cerca risposte definitive, ma apre domande: su come vediamo, come interpretiamo, come diamo senso al mondo. È un libro che interroga chi lo legge, così come Giorgio interrogava la vita – con profondità, curiosità e ironia.

Ma oltre al pensatore e allo studioso, resta soprattutto la persona: capace di ascolto, di dialogo sincero, di un confronto che non era mai sterile ma sempre occasione di crescita

reciproca. Chi lo ha conosciuto ricorda il suo modo diretto, la sua intelligenza vivace, la capacità di portare chiarezza anche nei momenti più complessi.

Amava la vela e ogni occasione era buona per raggiungere la costa, controllare la sua barca o semplicemente ritrovare, nel mare, una libertà che sentiva profondamente sua.

Negli ultimi anni, però, la sua gioia più grande era il piccolo Lorenzo, avuto in età più matura e amato con un affetto profondo e instancabile. Ogni pensiero, ogni progetto finiva per riportarlo a lui: bastava poco perché mettesse da parte tutto il resto per dedicarglisi. Aveva il timore di essere “troppo grande”, ma con lui ritrovava l'energia, la curiosità e la leggerezza di un ragazzo.

Portava con sé un equilibrio raro: serietà e leggerezza, profondità e senso dell'umorismo, impegno e apertura. **Ricordarlo significa custodire tutto questo:** un rigore che non impone, una leggerezza che non banalizza, una curiosità che non si esaurisce mai. È il segno lasciato da un amico e da uno studioso capace di rendere viva la filosofia e la vita con la stessa energia discreta e intensa. Il suo lascito non è fatto soltanto di libri, di lezioni o di progetti, ma di un modo di pensare e di stare nel mondo: curioso, libero e profondamente umano. Lascia la tristezza di un vuoto difficile da colmare, ma anche la memoria della sua vivacità e del suo sorriso.

Il gioco

Esistono vari tipi di gioco. Io gioco molto di più a quello digitale perché lo trovo più divertente in quanto nel gioco digitale ci sono varie forme di divertimento, come per esempio i giochi d'azione, d'avventura, gli sparattutto e quelli da combattimento etc. poi ci sono i giochi da tavolo dove io non ci gioco molto ma comunque sono molto belli. Poi ci sono i giochi affettuosi tipo quelli che faccio con mia mamma, e pure i giochi intesi come sport cioè calcio, tennis, basket etc. come ultimo tipo di gioco sono quelli di fantasia, di immaginazione dove tu immagini di essere per esempio un cavaliere, o uno spadaccino.

Lorenzo Lo Feudo, 9 anni, figlio del prof. Giorgio Lo Feudo

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio

Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*. A cura di Emanuele Dell'Atti

Introduzione

L'ambiente semiotico come "ambiente ludico"

di Emanuele Dell'Atti - Università del Salento

Come dimensione simulativa, costruttiva e decostruttiva degli ambienti vitali, il gioco non è esclusivamente specifico della semiosi umana. Quella ludica, vista con lo sguardo ecumenico della semiotica globale (Sebeok 1991), è un'attività trasversale dei viventi: si ha con l'esplorazione dell'ambiente circostante, con l'emulazione, con la simulazione, con lo scambio comunicativo. Così come attesta anche la ricerca in campo etologico sulla "soggettività animale" (Marchesini 2016) e quella neuroscientifica sulla "simulazione incarnata" (Gallese, Morrelli 2024), molti processi semiosi, infatti, sono attraversati, con diverse gradazioni di consapevolezza, da questa componente trasversale della vita.

La semiosi umana, tuttavia, sembra intrattenere un rapporto particolarmente stretto con la dimensione ludica, tanto da divenire ad essa sovrapponibile: potremmo infatti dire che l'ambiente umano, inteso come *ambiente semiotico* (Dell'Atti 2013), è l'ambiente del "gioco", in quanto ambiente specificamente caratterizzato – proprio come il gioco – dalla non aderenza all'immediatezza del dato presente.

Il gioco, dunque, si radica su delle "basi materiali" (Prodi 2021) che precedono il livello della semiosi umana. Nell'umano, tuttavia, lo scenario appare visibilmente potenziato per via di specificità naturali emergenti: *Homo sapiens*, infatti, in virtù del possesso della facoltà biologica di linguaggio – più opportunamente ridefinita come "capacità semiotica" (Caputo 2006), nozione che ci consente di non ridurre il *logos* umano al solo verbale – segmenta arbitrariamente il reale, definisce e ri-definisce confini, discretizza il continuo della materia per conoscere, progettare, simulare, agire, inventare, fantasticare. Per "giocare" – manipolandola e trasformandola – con la nuda realtà.

Grazie a tale facoltà biologica, l'animale umano si emancipa dal contatto in "presa diretta" con il dato reale e si colloca in una dimensione, simultaneamente, natura-

le e meta-naturale, una dimensione che fa di quella umana una specie *naturalmente artificiale* (Dell'Atti 2023). *Homo sapiens*, infatti, non è una "sostanza", una specie chiaramente definita, ma "una macchina o un artificio per produrre il riconoscimento dell'umano" (Agamben 2002: 34). È grazie al possesso della facoltà di linguaggio intesa come *dispositivo semiotico modellizzante* che egli "sospende" la sua animalità e "apre una zona 'libera e vuota'" (ivi: 81). È questo lo spazio del gioco, lo spazio in cui l'animale umano diviene in grado di produrre il proprio mondo, ma anche, allo stesso modo, di ipotizzarne altri.

Non aderendo alla datità naturale e intrattenendo un contatto non usurante con essa, l'animalità umana, in definitiva, si apre alla *trascendenza*, dove per trascendenza è da intendersi quel tratto biologico specie-specifico che consente all'uomo di collocarsi al di là di sé medesimo come semplice vivente: quando il piccolo di *Homo sapiens* si immerge nella dimensione ludico-simulativa, ad esempio immaginando che il manico di una scopa sia un cavallo e interagendo con esso *come se* fosse un cavallo, entra in una dimensione che oltrepassa la nuda realtà. La dimensione ludica, radicata sulla capacità semiotica, si rivela così come luogo di manifestazione della trascendenza: il luogo che consente l'ideazione e la progettazione dello spazio *utopico* come lo spazio più proprio dell'umano.

Nella storia delle idee filosofiche e scientifiche, il gioco è stato spesso utilizzato come "metafora cosmica": dal frammento eracliteo in cui il tempo viene paragonato a un "fanciullo che gioca lanciando dadi", all'affermazione einsteiniana secondo cui "Dio non gioca a dadi con l'universo", passando per la celebre "scommessa" pascaliana. Il gioco consente all'animale umano di *vedere-come* (ipotizzare, simulare, fantasticare) e di *ri-leggere* i vari aspetti dell'esistenza in forma condensata e maggiormente esplicativa. Per questa ampia presenza della metafora ludica nelle varie "modellizzazioni culturali", così come per le attestazioni

antropologiche che dicono del radicamento delle ideazioni mitologiche e delle pratiche culturali delle società umane *nel* gioco, Johan Huizinga (1872-1945) – in *Homo ludens* (1938) – elegge il gioco a fondamento della cultura umana, intendendo per gioco un' "azione libera [...] situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente della vita del giocatore" e che si svolge "con ordine secondo date regole" (Huizinga 1938, trad. it. 1967: 34).

Ma è in particolare nella storia delle idee linguistiche che la metafora del gioco ha assunto una valenza euristica del tutto peculiare. L'attività linguistica, infatti, è stata spesso paragonata all'attività e alle condizioni del gioco. Saussure, come è noto, ricorre al paragone tra la lingua e il gioco degli scacchi, Wittgenstein, nelle *Ricerche filosofiche*, parla di "giochi linguistici". L'accostamento non è casuale: "sia il linguaggio, sia il gioco – scriveva Emilio Garroni – debbono ubbidire a certe regole, senza di cui non esisterebbe né linguaggio né gioco, e tuttavia si manifestano in linea di principio come tipiche attività creative" (Garroni 2010: 104). L'analogia tra lingua e gioco, dunque, non si basa su di un accostamento estrinseco e superficiale, ma è di tipo "strutturale": è un'*omologia*, diremmo con Ferruccio Rossi-Landi.

Il tema del gioco attraversa molti ambiti disciplinari: dalla linguistica all'antropologia, dalla sociosemiotica alla glottodidattica, dall'economia all'etica, dalla politica alle comunicazioni di massa. Nella nostra epoca, inoltre, la dimensione ludica ha avuto un'espansione imponente anche grazie alla diffusione delle tecnologie digitali e alla pervasività di un'ideologia "econometrica" che misura e valuta continuamente le nostre prestazioni, come fossimo in un eterno gioco competitivo gli uni con gli altri.

Anche per queste ragioni vi è l'urgenza teorica di tematizzare la nozione di gioco. L'intento del numero, pertanto, è quello di rileggere tale nozione da più prospettive di ricerca, a partire dalla cornice epistemologica sopra tratteggiata, con l'auspicio non

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

secondario di emancipare la dimensione ludica dalla subordinazione all'ideologia della *performance* oggi dominante e riconnetterla alla libera creatività umana.

Proprio nella direzione di uno scavo epistemologico "fondativo" si muove il contributo di Cosimo Caputo, intitolato «*Ludens in orbe terrarum...*». *Il gioco dei segni nel mondo*. Caputo, infatti, non si addentra in nessuno dei vari campi disciplinari che tematizzano il gioco, ma risale più a monte, "alla sua connotazione semiotico-filosofica [...] legata alla natura della semiosi globale e della semiosi umana" (*infra* p. 20). Centrale, nel contributo di Caputo, è il concetto peirciano di *Musement*, esperienza specificamente umana senza scopo, infunzionale. Il "Puro Gioco" è un operare improduttivo, è differimento, *dépense*, per dirla con Georges Bataille. Da qui nascono le pratiche umane come l'arte, la scienza, la filosofia, rivelando come il momento "estetico" e quello "intellettuale" si co-appartengono, rimandando alla medesima "logica naturale" di cui la cognizione umana è una concrezione. Ma, si chiede Caputo, lungo la strada che dalle incisioni rupestri porta alle conquiste contemporanee della tecnica, abbiamo sempre a che fare con *la stessa* potenzialità creativa radicata sulla capacità semiotica? Oppure oggi siamo di fronte ad un "rovesciamento" di quella facoltà originaria nel suo contrario, cioè in omologazione di massa e potenza distruttiva? Il "gioco del mondo", infatti, non sembra essere più un gioco cooperativo, ma appare piegato all'individualismo economico. In questo modo, sostiene Caputo, l'esperienza del possibile – caratterizzante l'animale umano – si rovescia nel suo contrario, cioè nell'impossibilità di esperire altri mondi e altri modi di vivere, perché appiattita su un pensiero meramente operativo e funzionale.

Il secondo contributo scorge nella dimensione ludica un "luogo etologico" privilegiato per esplorare e approfondire la relazione tra l'uomo e gli animali non umani. Il pensiero occidentale, come è noto, ha spesso concettualizzato questa relazione in termini dicotomici, assegnando al primo un posto privilegiato in virtù del possesso del linguaggio e relegando i secondi a una condizione di marginalità e "mancanza". Claudia Cicerchia, nel suo *Animali che giocano, animali che significano. Sulla soglia della semiosi animale*, mette a tema tale assunto sollevando la questione della "soglia semiotica" (Eco). Lo fa attingendo al paradigma

della Semiotica Cognitiva e proponendo una "teoria unificata del significato" (Zlatev) che va oltre l'antroposemosi: "cosa accade alla soglia semiotica – si chiede infatti l'autrice – se, invece di assumere il linguaggio simbolico come criterio ultimo di accesso al significato, prendiamo sul serio il gioco animale come scena privilegiata di costruzione condivisa di senso?" (*infra*, p. 28). Considerando il comportamento ludico come un caso etologico esemplare di "uso metacomunicativo dei segnali", Cicerchia sottolinea come anche gli animali non umani costruiscano significati condivisi e li utilizzino in modo libero e variabile, così da spostare la soglia semiotica dalle strutture linguistiche alle pratiche di *meaning-making*.

Come in un dialogo di ricerca, il contributo di Grieta Dzergaca – intitolato eloquentemente *Homo Ludens o Homo Performans? Una genealogia semiotica del gioco usurpato* – si cimenta con le questioni poste da Cosimo Caputo circa la trasformazione della facoltà di linguaggio da dispositivo creativo in potenza distruttiva, sostenendo con fermezza e lucidità che "nel tempo della produttività pervasiva, anche il gioco – un tempo spazio privilegiato di libertà, inutilità e creazione – viene reificato, normalizzato, messo a lavoro" (*infra*, p. 33). Che cosa, infatti, resta oggi del gioco come esperienza simbolica e infunzionale? Dzergaca intreccia la filosofia del linguaggio di Wittgenstein, la semiotica della cultura e la critica del capitalismo semiotico, evidenziando come le pratiche ludiche siano state "catturate" da dispositivi digitali, economici e ideologici che ne erodono la carica simbolica originaria: dalla *gamification* all'ideologia del "fun while working" e alla *gambification*. Il gioco, insomma, da spazio di libertà, diviene dimensione prestazionale. Il saggio, infine, si conclude con una *pars costruens* in cui si prospettano suggestivi "margini di risignificazione": pratiche artistiche, pedagogiche o urbane che puntano a sabotare le grammatiche prescrittive del nostro tempo, per restituire al gioco la sua dimensione gratuita e cooperativa. L'auspicio è che il gioco venga sottratto alla logica del rendimento per farsi "laboratorio di senso" ed "esercizio di libertà".

Di taglio maggiormente applicativo, invece, è il contributo di Giorgio Fraccon, *L'enunciazione videoludica. Second-person game e protesi della soggettività*. L'autore si occupa da vicino delle specificità enunciazionali dei videogiochi che, solitamente, sono distinti in

"giochi in prima persona" e "giochi in terza persona". Questa rigida dicotomia, secondo l'autore, non rende giustizia della complessità con cui essi operano in quanto sistemi semiotici. L'obiettivo del saggio di Fraccon, pertanto, è quello di mettere in discussione tale assunto, per sostenere, in ultima analisi, che una semiotica applicata ai videogiochi non possa basarsi esclusivamente su modelli derivati dalle lingue naturali. Attraverso un'attenta disamina di alcune sequenze di videogiochi come *Driver: San Francisco*, l'autore cerca di mettere in evidenza "le aporie a cui va incontro un approccio logocentrico al videogioco" (*infra*, p. 38), per avanzare, invece, una proposta alternativa fondata sul concetto di "enunciazione protesica ed evemenenziale", in accordo con alcune recenti acquisizioni della semiotica dell'audiovisivo e sulla scorta dell'assunto peirciano di "terzietà", più capace, secondo Fraccon, di rendere conto dell'identità videoludica.

Dall'analisi del videogioco si passa alla descrizione semio-antropologica del gioco come rituale comunitario. *Il Circu di Cerami in Sicilia. Il linguaggio di un rituale tra gioco, iniziazione e conflitto*, così come si intitola il saggio di Maurilio Ginex, tratta di una festività religiosa che si svolge a Cerami, un borgo siciliano della provincia di Enna. Il *Circu* rappresenta una sorta di iniziazione rituale per chi vi partecipa e l'autore ne mostra alcune delle caratteristiche peculiari: tensione, movimento, conflitto, agonismo, lotta. Il saggio si divide in due parti, una – di stampo etnografico – in cui si descrive il rito nelle sue parti costitutive, l'altra – di taglio più semiotico – che identifica un "un percorso generativo in cui vi sono rapporti tra attanti e oggetti di valore" (*infra*, p. 48), mettendone in risalto i meccanismi di significazione. Il coinvolgimento passionale di un'intera comunità nei confronti di questo "gioco collettivo", dove i corpi dei giocatori e i corpi alimentari implicati diventano forme di testualità, dice di una *materialità* capace di resistere all'omologazione culturale dominante e al dissolversi del senso tipico delle nostre società a capitalismo avanzato, in cui le esigenze di coesione comunitaria evaporano a vantaggio dei desideri del singolo, nei nuovi riti del consumo globale standardizzato.

Con il saggio di Giorgio Lo Feudo si torna ad esplorare il fondo filosofico della nozione di gioco per rilevarne anche delle implicazioni pratiche, come ad esempio nell'ambito dell'educazione linguistica e della didattica delle lingue. Con il suo contributo, *Giochi*

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

linguistici e mente corporea. Alcune riflessioni su Wittgenstein e l'embodied cognition, l'autore mette proficuamente in dialogo la filosofia del linguaggio di Wittgenstein con le tesi della cognizione incarnata. In particolare, si sostiene l'esistenza di una continuità teorica tra la concezione del linguaggio del filosofo austriaco come "attività sociale" e le descrizioni neuroscientifiche della cognizione come "processo situato". Centrale è la nozione wittgensteiniana di "gioco linguistico", in grado di destrutturare l'idea di un universale semantico e mostrare come i concetti siano flessibili, aperti e adattati all'uso concreto. Allo stesso modo, le teorie dell'*embodied cognition* si oppongono alla visione della mente come "elaboratore simbolico astratto" tipica del modello cognitivista classico, per rileggere invece i processi cognitivi nel loro radicamento corporeo e situato. Una prospettiva teorica integrata, quindi, che ha il merito di arricchire sia la comprensione filosofica del linguaggio, sia l'indagine scientifica sui meccanismi della mente, lontana da forme più o meno velate di riduzionismo: "solo attraverso il dialogo tra filosofia e scienza – avverte infatti Lo Feudo – si può articolare una teoria della mente e del linguaggio che sia all'altezza

della complessità dell'esperienza umana" (*infra* p. 58)

E a proposito di giochi linguistici, il saggio che chiude la sezione di "Semiotiche e Filosofia del linguaggio" riguarda l'ironia: l'arte di "giocare con le parole". Se ne occupa Caterina Scianna con il suo contributo, *Il gioco dell'ironia. Da Socrate alla pragmatica cognitiva, uno strumento per valutare e selezionare l'ascoltatore*. L'ironia, come è noto, è un modo sottile per comunicare qualcosa che va oltre il significato letterale e – in quanto gioco linguistico – ha bisogno di determinate regole, o meglio, di "intese" tra i parlanti. Il gioco dell'ironia, oggetto di studio della pragmatica, consiste infatti nello sfruttamento della "massima della qualità" (Grice): dire il falso supponendo che l'ascoltatore, sulla base dei principi cooperativi condivisi, sappia recuperare il reale significato non detto. L'autrice si sofferma sulle diverse implicazioni dell'ironia socratica, un "gioco" che ha come scopo quello di stimolare il ragionamento autonomo dell'interlocutore e si propone, infine, di descrivere l'ironia come un' "abilità sociolinguistica umana di alto livello, [...] il cui ruolo primario è proprio quello di regolare le relazioni"

(*infra*, p. 63), mettendone così in risalto la sua importante "funzione affiliativa".

La nozione di gioco, oltre allo sfondo epistemologico e alle pratiche umane ad essa correlate – così come si è cercato di mettere in luce nei diversi contributi – porta con sé anche un messaggio "politico", in un'accezione filosofica generale, dal momento che la semiosi umana è costitutivamente connessa alla vita della *polis* (cfr. Dell'Atti 2023; Cimatti 2025) e la sua specificità – come ricorda anche Caputo nel saggio che apre questa sezione – consiste nell'operare in assenza di oggetti concreti e nel "prendere posizione" (*infra*, p. 23). Ri-pensare la nozione di gioco, allora, vuol dire ripensare alle fondamenta della *natura umana* in un tempo in cui tale natura viene messa sotto scacco da un pensiero meramente calcolante, operativo, non più capace di progettazione creativa, vincolato alle logiche econometriche, prestazionali e belliche di un'ideologia mercatista che inibisce la libera creatività umana e il libero gioco ideativo, trasformativo e cooperativo. L'auspicio è che i saggi qui proposti possano contribuire a questo ri-pensamento.

Bibliografia

Agamben, Giorgio (2002) *L'aperto. L'uomo e l'animale*, Bollati-Boringhieri, Torino.

Caputo, Cosimo (2006) *Semiotica e linguistica*, Carocci, Roma.

Cimatti, Felice (2025) *Introduzione alla semiotica*, Il Mulino, Bologna.

Dell'Atti, Emanuele (2013) *L'ambiente semiotico. Condizioni, dintorni, ricognizioni*, Pensa Multi-Media, Lecce.

Dell'Atti, Emanuele (2023) *Naturalmente artificiali. Capacità semiotica e spazio etico-politico nell'era del Capitalocene*, Il Sileno edizioni, Co-senza.

Gallese, Vittorio; Morelli, Ugo (2024) *Cosa significa essere umani? Corpo, cervello e relazione per vivere nel presente*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2024.

Garroni, Emilio (2010) *Creatività*, Quodlibet, Macerata; 1ª ed. 1978, come voce dell'*Enciclopedia Einaudi*.

Huizinga, Johan (1938) *Homo ludens. Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur*, H.D. Tjeenk Willink, Haarlem; trad. it. *Homo ludens*, Il Saggiatore, Verona 1967

Marchesini, Roberto (2016) *Etologia filosofica. Alla ricerca della soggettività animale*, Mimesis, Milano.

Prodi, Giorgio (2021) *Le basi materiali della significazione*, Mimesis, Milano-Udine; 1ª ed. Bompiani, Milano 1977.

Sebeok, Thomas Albert (1991) *A sign is just a sign*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis, trad. it. *A sign is just a sign. La semiotica globale*, Spirali, Milano, 1998.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

«Ludens in orbe terrarum...». Il gioco dei segni nel mondo

di Cosimo Caputo - Università del Salento

Abstract: The contribution explores the semiotic-philosophical, or foundational, connotation linked to the nature of global semiosis and human semiosis. The game of signs as a metaphor for the life of the world, as writing and re-writing, or as the continuous invention of levels of reality is uncompletable, errant, it is *dépense*, which for Bataille is also the cursed part in which abject, irrational forms of waste unfold, a domain in which he includes war, seen as the greatest dissipation of energy, knowledge and productive forces known to human history.

Keywords: creativity, *dépense*, facultas signatrix, guessing, musement.

1. Il gioco del fantasticare

In questo contributo non ci addentreremo in nessuno dei vari campi disciplinari che tematizzano il gioco ma risaliamo più a monte, alla sua connotazione semiotico-filosofica, o fondativa legata alla natura della semiosi globale e della semiosi umana. Il gioco, dunque, come metafora della vita del mondo: una metafora cosmica del comparire e scomparire delle cose. Ci basiamo su un'interpretazione ampia della nozione di gioco derivante dal Wittgenstein delle *Ricerche filosofiche* (1953) che attraverso l'idea delle "somiglianze di famiglia" elude il problema delle categorizzazioni rigide.

«Ludens in orbe terrarum», come dice il nostro titolo, è un'espressione tratta dalla *Bibbia*, e segnatamente dal libro dei *Proverbi* (8: 31), ed è anche il titolo del primo capitolo del libro di Thomas A. Sebeok (1920-2001) *The Play of Musement* (1981). La chiave di questo titolo – dichiara il suo autore – si trova in uno studio del filosofo pragmaticista¹ statunitense Charles Sanders Peirce (1839-1914) sul concetto di gioco in Friedrich Schiller (1759-1805) (cfr. Sebeok 1981, tr. it. p. 11).

Il 23 dicembre 1908, Peirce, rispondendo a una lettera di Lady Victoria Welby, scriveva che la sua nozione di gioco era rimasta profondamente influenzata da quella del filosofo tedesco.

Nelle sue *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1794-95), Schiller – scrive ancora Sebeok – fornì un'analisi dei tre fondamentali 'impulsi' della natura umana: *Stofftrieb* [impulso materiale], la pulsione alla diversità, che sempre

lotta per il cambiamento, in contrasto con il *Formtrieb* [impulso all'unità della forma], l'esigenza di 'forma' in astratto, estranea al tempo, e in opposizione quindi al cambiamento [...], più una terza componente che egli stesso chiamò *Spieltrieb* [impulso al gioco], ovvero gioco [...] – la tendenza estetica che media e riconcilia armonicamente senso e ragione a livello delle facoltà sia individuali (microcosmo, il particolare) che sociali (macrocosmo, ciò che è superiore) (*ibid.*).

Sebeok, linguista e semiotico ungherese trasferitosi negli Stati Uniti negli anni Trenta, tiene inoltre presente un articolo di Peirce «A Neglected for the Reality of God», pubblicato nel vol. 7, 1908, dell'*Hibbert Journal*. Qui Peirce distingue tre «Universi dell'Esperienza»: 1) l'Universo delle *Idee pure*; 2) l'Universo della «Bruta Effettività di cose e fatti»; 3) l'*Universo semiotico*, «il cui essere consiste nel potere attivo di stabilire connessioni tra oggetti differenti, specialmente tra oggetti di differenti Universi. Tale è ogni cosa che è essenzialmente un Segno; non il mero corpo del Segno, [...] ma, [...] l'Anima del segno, che ha il proprio Essere nella propria capacità di servire come intermediaria tra il suo Oggetto e una Mente. Tale è anche una coscienza vivente, e così la vita, la capacità di crescere, di una pianta. Tale è una costituzione vivente – un giornale quotidiano, una grande fortuna, un "movimento" sociale» (Peirce 1908, tr. it. pp. 1239-1240; 6.455; cors. ns.).

Questa posizione si può definire "cosmosemiosi". L'intero Universo è pervaso di segni, se non addirittura esclusivamente composto di segni: è un grande segno la cui unica legge è la legge di continuità collega in un solo movimento il cielo e la terra, la mente dell'uomo e la mente della natura. La categoria del segno, infatti, abbraccia tutto l'U-

niverso che, proprio come nei giochi, è un incessante fare e rifare, comporre e scomporre segni, che altro non sono che tappe del fluire continuo della mente-materia universale, la cui funzione è quella di produrre *credenze* o *abiti di azione*, in cui momentaneamente essa si riposa. Che cos'è la credenza? Scrive Peirce:

Non appena la credenza placa l'irritazione del dubbio, che è ciò che muove il nostro pensiero, il pensiero si rilassa: quando si raggiunge la credenza il pensiero viene per un momento a riposo. Ma dato che la credenza è una regola per l'azione, la cui applicazione comporta ulteriori dubbi e ulteriori pensieri, la credenza, nel medesimo tempo in cui è un punto di arrivo, è anche un nuovo punto di partenza per il pensiero. È per questo che mi sono permesso di chiamarla pensiero in riposo, benché il pensiero sia essenzialmente un'azione (Peirce 1877, tr. it. p. 382; 5.397).

E poco sotto aggiunge: «L'essenza della credenza è lo stabilirsi di un abito» (*ibid.*; 5.398), di una regola, o legge generale d'azione. In questo quadro le "ideologie" sono abiti di pensiero.

L'abito, o meglio l'abitudine non ha nulla di psicologico, non è basata comportamentisticamente su una risposta sempre identica, bensì su un nesso *Grund/Folge*, o su una disposizione (premessa), o domanda a cui seguono varie risposte (conseguenze), non necessariamente coscienti o autocontrollate, come non lo sono i sentimenti, che sono abiti istintivi, il *guessing*² (cfr. *infra*, § 5), il linguaggio, che risultano dalla nostra "prima natura". Anche le piante assumono abitudini. «Il corso d'acqua che si erode da solo un alveo sta formando un abito»³. Il fiume è

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

un “agente semiotico”, un “quasi-soggetto”, che si crea un abito, ovvero una disposizione al proprio comportamento futuro. Certo, siamo al minimo grado di agenzia semiotica poiché non possiamo attribuire al fiume la volontà di un soggetto semiotico, né la capacità di compiere alcuna altra interpretazione. Tutta la vita è fatta di abitudini non necessariamente connesse a un cervello, è fatta cioè di pensieri, o meglio di *Quasi-menti* o di «qualcosa-come-una-mente» (Fadda 2013, p. 175), persino nei cristalli, dice Peirce.

L'essenza della vita, o l'istinto della natura vivente – come ribadisce la biosemiotica –, è il continuo protendersi verso l'altro o la continua esplorazione del suo intorno per “sapere”, nel significato sensistico di tale termine, se possa ostacolare o facilitare la sua continuità; sono invece le condizioni accidentali, storiche che alimentano abiti specifici che mediano tale istinto verso forme differenti. Gli abiti, pertanto, non sono tutti uguali fra i non umani, fra umani e non umani, fra gli stessi umani, il che spiega, la pluralità delle forme di vita, e, a un livello più ampio, la pluralità e la diversità delle culture.

«L'abito del pensiero - scrive Rossella Fabbrichesi Leo (1989, pp. 19-20 – è “fatto” di esperienza. Il che significa che è intessuto di una trama di segni, interpretazioni, concetti, ma anche di pure sensazioni, *feelings*, opposizioni e brute reazioni. Che insomma è tutt'uno con il mondo, così come ci appare: come mondo compreso e mondo di differenze, mondo-della-vita e mondo misterioso dell'Altro».

L'abito – diremmo dal punto di vista della “semiotica glossematica” – è una “forma di sostanza”, o “forma/segno”: una forma che si coglie in interdefinizione col suo contenuto: forma che “sta per” altro, sta per qualcosa che non è proprio, o non interamente quella cosa; forma che è un costruito⁴.

«Una cosa non può essere relata a un'altra, senza che esse vengano unite da qualche rappresentazione mediatrice o ragione», afferma Peirce (1989, p. 48); ciò che opera una mediazione, che mette in contatto e in continuità è «Mente o rappresentazione» (ivi, p. 50); è *segno*; produzione di segni o semiosi. L'abito è «una generalizzazione, cioè un generale, cioè un continuum o una continuità. Esso deve pertanto trarre origine dall'originaria continuità che risulta inerente alla potenzialità» (ivi, p. 91). L'unità originale, il “primo” è multiforme. «Per es-

sere multiforme non deve essere immutabile, ma nuovo» (ivi, p. 50). E soprattutto: «La tendenza a formare abiti o la tendenza a generalizzare è qualcosa che si sviluppa in virtù della propria stessa azione, per l'evolvere dello stesso abito a prendere abiti» (ivi, p. 80).

Ci sono piccoli spazi fra gli abiti, che creano flessibilità, “fanno gioco” nel loro movimento, come si dice comunemente. Il movimento di uno o più elementi di un congegno, o di più organi collegati insieme, all'interno o a contatto di altri elementi, si dice che “fa gioco”: il “gioco di una chiave nella serratura”, il “gioco degli ingranaggi”; analogamente, nel corpo umano (o animale): il “gioco delle articolazioni”; e ancora, in senso figurato, il “gioco delle forze che agitano il mondo”, come attesta il Dizionario Treccani⁵.

L'abito nella natura di un *generale* è un segno e una *legge*, una regola di collegamento o continuità, una *forma di sostanza*. Il *lógos*, come vedremo, è il luogo e il motore del tenere insieme, o, nel termine usato da Peirce, è *sinechismo* (continuità): il *lógos* è “sintattica” e la pertinenza della logica è data dalle leggi generali (abitudini) del pensiero, o delle condizioni generali per cui un segno è un segno; la semiotica ha quindi la sua ragion d'essere nella logica (*lógos*), ovvero la capacità sintattica è capacità semiotica; in breve: *la logica è semiotica*. La logica (il funzionamento) dell'Universo «procede dalla domanda alla risposta – dal vago al definito» (Peirce 1989, p. 84), o dall'astratto al concreto, in un succedersi di eventi segnici o semiosi, in un *gioco di segni*, in cui il significato di un'idea è determinato dal futuro, dall'idea successiva, in quanto non può essere ritrovato nella sua conformità a un fatto antecedente o presente. È questo il significato della *massima pragmatica* che costituisce il nocciolo del pragmaticismo peirceano⁶.

In questo percorso si è delineata una “semiotica generale” ma anche una “semiotica globale”.

L'anima del segno e del processo di produzione segnica o semiosi è la capacità di porre in atto relazioni fra diversi, la capacità e l'azione di interpretare, di “essere tra” il mondo della natura e il mondo della cultura. È questa la peculiarità di ogni essere vivente, della vita in tutte le sue forme; è, in altri termini, il lavoro costitutivo della vita. Tutto l'universo vivente è un processo semiotico. Quando la semiosi si ferma subentra la mor-

te: ciò vale per gli individui e per la vita del mondo. La semiosi comincia e finisce con l'inizio e la fine della vita, ragion per cui la scienza dei segni (la semiotica) e la scienza della vita (la biologia) sono inevitabilmente in un rapporto di reciproca implicazione.

La semiotica globale, o semiotica della vita mostra che la semiosi umana (e in essa la semiotica in quanto metasemiosi, possibile soltanto per l'essere umano, specie-specificamente dotato della capacità metaformativa e riflessiva, come vedremo) è parte di una più ampia semiobiosfera, o del gioco universale dei segni, come si è visto, dalla cui rete ogni essere vivente non può uscire, pena la morte.

La ricerca delle condizioni necessarie affinché un'entità possa essere considerata come segno, e affinché si possa parlare di semiosi e della semiosi, rientra nella semiotica generale⁷, risultante dalla capacità tutta umana di categorizzazione, ossia dal sostrato bio-antropico. La semiotica generale, pertanto, non può prescindere dalla semiotica globale e viceversa, pur non identificandosi perfettamente: quest'ultima, infatti, è “globale” perché rivolge il suo interesse a tutto il vivente e oltre, anche alla semiosi oltre la vita umana, riguarda la *bio-zoo-antropo-cibersemiosi*, come sostiene Sebeok nella scia di Peirce, mentre la semiotica generale può essere definita globale soltanto dal punto di vista metodologico, poiché è limitata all'antroposemiosi, come nel caso di Hjelmslev.

Meditando sui tre Universi d'Esperienza, che per Peirce costituiscono il Mondo, si arriva «all'ipotesi e infine alla credenza» che essi «hanno un Creatore indipendente da loro, che ho chiamato A. T.» [Argomento Trascurato], scrive ancora nel saggio del 1908, un “umile” argomento», vale a dire «un vivente corso di pensiero di forme molto varie»⁸. Si tratta del «primo stadio di un'indagine scientifica sull'origine dei tre Universi; ma di un'indagine che non produce solamente credenza scientifica – che è sempre provvisoria –, bensì anche una credenza vivente» (ivi, pp. 1252-1253; 6.483, 6.484, 6.485, *passim*). L'argomento umile è alla portata di qualsiasi uomo con capacità intellettive ordinarie, l'esperienza che in esso viene descritta è il *musement*, di cui Peirce parla in questi termini:

Vi è una piacevole occupazione della mente che [...] se vi si indulge con moderazione – diciamo

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

dal cinque al sei per cento del proprio tempo, magari durante una passeggiata – è abbastanza riposante da ripagare lo sforzo. Poiché non richiede nessuno scopo eccetto quello di mettere da parte ogni scopo serio, talvolta sono stato quasi incline a chiamarla fantasticheria [...]. Di fatto, è Puro Gioco [...]. Il Puro Gioco non ha regole, eccetto [... la] legge di libertà. Soffia dove è portato. Non ha scopo tranne la ricreazione. La particolare operazione che intendo – un giocherellare con gli Universi – può assumere la forma della contemplazione estetica, o di costruzione di castelli dell'immaginazione [...], o quella di considerare una qualche meraviglia in uno degli Universi, o qualche connessione fra due dei tre, con speculazione riguardo alla sua causa. È quest'ultimo tipo – lo chiamerò "Musement" in generale – che raccomando particolarmente, perché a suo tempo sboccherà nell'A. T. (ivi, pp. 1240-1241; 6.458).

Il Puro Gioco opera in assenza di scopi, come ci ha detto Peirce; non si riferisce a niente; è fine a se stesso; apre il campo del senso (un senso *ottuso*: Barthes); è un operare infunzionale, improduttivo; è deriva, differimento, spreco (*dépense*: Bataille) che caratterizza anche l'inventività nella scienza, nell'arte, nella *detection*. Esso inizia in modo passivo con l'assorbire

le impressioni di un qualche angolo di uno dei tre Universi. Ma le impressioni presto divengono osservazione attenta [...]. Se si consente alle proprie osservazioni e riflessioni di specializzarsi troppo, il Gioco si trasformerà in studio scientifico, ed esso non può essere praticato nei ritagli di tempo (ivi, p. 1241; 6.459).

2. La trascendentalità semiotica

Estetica e scienza appartengono dunque a uno stesso movimento nel quale la scienza (o la conoscenza in generale) ha bisogno dell'aiuto dell'estetica. Si stabilisce in questo modo un legame essenziale fra la biosfera e la semiosfera esprimibile nel termine greco *lógos*, nel quale, oltre alle accezioni di linguaggio, discorso,

c'è il fondamento etimologico di due processi mentali complementari: "selezione" e "combinazione", che sono propri della radice indeuro-

pea **leg-* "scegliere" e "mettere insieme, legare, collegare" (cfr. gr. *lego* "io parlo" e lat. *lego* "io leggo", verbi che rappresentano a loro volta atti di selezione e combinazione per antonomasia) (Silvestri 2003, p. 274)⁹.

Ancora più proficuo e interessante è quanto il glottologo aggiunge subito dopo:

**leg-* (presente in gr. *lego*) e il suo corrispettivo apofonico **log-* (presente in gr. *logos*) marcano rispettivamente l'atto [o l'attuazione] e il fatto [la potenzialità] di "parlare" [...]. Ma se il nucleo designativo **leg-/log-* designa gli atti e i fatti [le potenzialità] complementari dello "scegliere" e del "mettere insieme, legare, collegare" non è chi non vedrà la profondità esperienziale di questa condizione mentale prototipica, [...] infinitamente replicata fino al suo astrarsi e al suo fissarsi nella designazione della trama architeturale di una piena facoltà del linguaggio, che è appunto simultaneamente "istanza di selezione" e "istanza di combinazione" (ivi, pp. 274-275).

Si tratta di un tutt'uno o di una *omologia*, vale a dire una somiglianza profonda, di struttura, non una semplice *analogia*, ossia una somiglianza estrinseca e superficiale.

Questo *lógos*, o universale principio di formazione, prima che di comunicazione, è capacità di costruzione e decostruzione, o di composizione e scomposizione che produce i significati e i segni, trasponendosi in sostanze-materie diverse, questa *capacità sintattica o semiotica* crea una rete di relazioni ed è in grado anche di rivolgere lo sguardo su se stessa, esercitando un'azione metalinguistica o metasemiotica. La *biosemiotica* parla a tal riguardo di una "ermeneutica naturale", di una "cultura della natura", di "basi materiali della significazione", di "significato naturale" prodotto dal contatto o dall'interazione di due entità materiali che si adattano reciprocamente, come l'ordine che si instaura dall'incastro di una chiave con la "sua" serratura che legge (interpreta, o riconosce) la chiave come significativa per sé: la chiave diventa significativa in questa specifica relazione (cfr. Prodi 2021 [1977], pp. 45-47). Il segno «compare come un prolungamento della logica naturale dell'interazione», esso comprende anche i segni precedenti, la "preistoria dei segni": «non ce li ha alle spalle, ma dentro» (ivi, p. 151); l'ermeneutica umana è una complessificazione dell'ermeneutica naturale, ovvero

nella semiosi umana si prolunga la *bio-zoo-semiosi*.

Questa trascendentalità materiale data dal (Puro) Gioco del Fantastificare è una condizione non ancora linguistica ed è radicata nelle profondità della materia organica e inorganica, nella *fisiosemosi* o nella profondità della vita illimitata dei mondi di lucreziana memoria (*cosmosemosi*). È la "base primaria della modellazione" semiotica, o il fondo su cui giocano i segni della vita del mondo in tutte le sue pieghe.

3. Modellazioni

La modellistica semiotica distingue poi altri due tipi di modellazione che hanno come presupposto la *modellazione primaria* poco sopra menzionata, condizione «dei processi rappresentazionali di replica, simulazione, imitazione e indicazione» (Danesi 1998, tr. it. p. 43) che ogni organismo vivente impiega. Si tratta della *modellazione secondaria*, ossia del «sistema mentale che sta alla base della estensione o proiezione dei modelli primari in campo astratti del significato; le forme linguistiche, per esempio, [...] perché trasforma i segni primari (suoni imitativi, interiezioni ecc.) in parole, frasi ecc.» (ivi, pp. 43-44). In questo tipo di modellazione è allocata la capacità semiotica di cui si diceva o la facoltà di linguaggio che è alla base delle lingue storico-naturali o lingue verbali e delle lingue (segni) non verbali. La si può chiamare più semplicemente "linguaggio" o, appunto, "capacità semiotica", come preferiamo, perché include la produzione di tutti i segni. Diciamo, allora, con Marcel Danesi (ivi, p. 29), che il "linguaggio" (così inteso) è «lavoro della mente», mentre il "parlare" è «lavoro dell'orecchio e della bocca», aggiungendovi che il comunicare del sordo-muto è "lavoro della mano".

L'umano ha la sua peculiarità nel possesso del "linguaggio" e non del "parlare": gli infanti, i sordo-muti non parlano, ma ciò non significa che non hanno il linguaggio o la capacità formativa, la *facultas signatrix*. Gli animali non umani non sono dotati né del linguaggio né del parlare ma ciò non vuol dire che essi non comunicano. Questa differenza non dice di una netta separazione fra l'umano e il non umano, dice, al contrario,

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

di una continuità e discontinuità in pari tempo. La continuità sta in un comune sfondo bio e zoosemiotico (la comunicazione non verbale e la costituzione vitale umana, infatti, rivelano tratti bio-zoosemiotici), mentre la discontinuità è data proprio dal linguaggio-sintattico.

Questo legame profondo evidenzia condizioni biologiche «variamente specificate nell'*intelligenza umana* e nella "intelligenza non specifica" degli animali, vale a dire nelle *specifiche intelligenze animali non umane*» di cui la capacità semiotica e le lingue verbali sono una proiezione e una specificazione (Garroni 1977, pp. 34-35).

La specificità dell'intelligenza umana non sta in operazioni osservabili, eseguite solo per fini immediati e che si esauriscono nell'azione stessa, o in un «comportamento in senso 'comportamentistico'», bensì in una «componente metaoperativa, come tale non osservabile». Gli animali non umani, invece, «'operano' senza dubbio, e talvolta in modo sofisticato e notevolmente 'intelligente' [...]. Ma non sembra che finora si sia mai osservata la 'fabbricazione di uno strumento per fabbricare uno strumento', cioè un comportamento che potremmo definire metaoperativo [...]. Il comportamento operativo non umano è insomma unidimensionale» (ivi, pp. 70-71), adattativo e puramente meccanico e istintivo. L'animale non umano opera fisicamente, reagisce, non astrae, non si stacca dal contatto usurante con l'ambiente, la sua è una mente segnaletica. Per contro, l'animale umano, oltre a reagire, prende posizione in base a scopi ben precisi, talvolta in base a pregiudizi, la sua è una mente semiotica, o simbolica, in quanto costruttrice di strumenti per costruire altri strumenti, strumenti intellettuali (concetti), "meta-fisici", e opera anche in assenza di oggetti concreti, distanziandosi dall'ambiente.

È la *metaoperatività* che fonda quella proprietà specifica del *lógos* umano qual è la *capacità metalinguistica riflessiva* (cfr. De Mauro 1984, 2002, 2008) e che è esclusiva delle lingue verbali. Spesso, come nell'alfabeto o nel parlante comune, tale capacità è spontanea, si esercita in forme intuitive e immediate basate sul *sentimento linguistico* che il parlante segue istintivamente (cfr. Fadda 2017). Wittgenstein direbbe che questa metalinguistica spontanea o "epilinguistica" si attua tramite giochi linguistici. Si tratta della capacità che continuamente fa

produrre parole che spiegano altre parole, sopperendo al permanente stato di afasia dell'umano, che consente alla lingua di esercitare un'attività autoptica, garantendone la flessibilità, la creatività e la chiarificazione senza uscire da se stessa, contrariamente a quanto accade ai linguaggi limitati delle scienze della logica. La metalinguisticità riflessiva è il motore dell'illimitatezza delle lingue storico-naturali, della loro incompatibilità e vaghezza, quindi della loro apertura a nuovi metalinguaggi, nuovi approfondimenti e a rinforzi di abilità e conoscenze a tutti i livelli del sistema, ma è anche indice della sua capacità onnitraduttiva. Se non si evidenzia questo aspetto del *lógos* umano come attività libera, giocosa e infunzionale, o come attività teorica e creatrice, non meramente pratica, non è possibile la sua differenziazione qualitativa dal *lógos* animale.

Quando l'esercizio della metalinguisticità diventa consapevole si entra nella *modellazione terziaria* che «sta alla base dell'estensione o proiezione di modelli primari o secondari in campi sempre maggiori di significato astratto; i simboli culturali di ogni tipo [ne] sono esempi» (Danesi 1998, p. 44; cfr. anche Sebeok, Danesi 2000). Questa è la modellazione delle scienze, delle arti, della filosofia. Citando ancora Danesi:

una volta che i sistemi simbolici astratti sono diventati altamente funzionali in una cultura, allora le forme secondarie e terziarie di modellazione tendono ad essere usate indipendentemente dalle strategie di modellazione primaria, generando così nuovi simboli o direttamente (come nel caso dei sistemi matematici, computazionali, scientifici, artistici, ed altri tecnologicamente avanzati, di creazione simbolica) o indirettamente (cioè, in combinazione o in contrasto con simboli esistenti), il tutto per rispondere ai bisogni sempre più astratti della cultura (*ibid.*).

4. Creatività

Il Gioco del Fantastificare, il Puro Gioco è creatività, invenzione di mondi possibili o di nuovi livelli di realtà¹⁰, ma non si tratta di una creatività romantico-idealista, o mistica, avulsa da ogni regola e contesto. I giochi sono regolati, e tuttavia la loro creatività non è totalmente governata da regole.

Le regole sono la condizione necessaria (ma non anche la condizione sufficiente) e generale che

non contiene in sé analiticamente il particolare. [...] La verità di questa affermazione risulta a colpo d'occhio se si guarda per esempio al linguaggio verbale (le cui regole non impongono mai ciò che si deve dire in una situazione data) e ad un gran numero di giochi, i più interessanti in quanto giochi: dagli scacchi al gioco del calcio (Garroni 2010 [1978], p. 106).

La regola rivela sempre un'assenza, uno spazio vuoto che viene riempito dall'uso o dalla pratica che la adatta fino, talvolta, a cambiarla o a riscriverla. Non solo, pertanto, una "creatività governata da regole" ma anche una "creatività che cambia le regole". Il continuo "fare diversamente" è indice della capacità dell'essere umano di colmare le insufficienze del suo essere un vivente neotecnico, arrischiando creativamente o addirittura soluzioni di adattamento all'ambiente e a superare l'*insecuritas* cui sempre è esposto.

L'attitudine abduktiva esercita la tendenza al *guessing* (indovinarlo) che pervade tutte le forme della vita.

Quando l'animale umano si trova di fronte a eventi contrari alle sue aspettative cerca di esplorare nuove soluzioni, basandosi su quanto già sa, e laddove le conoscenze precedenti risultino carenti tira a indovinare, mette in atto una logica combinatoria e la sua capacità di progettare, immaginare "cose" che (ancora) non esistono nel mondo. Nel mutamento della scienza e della conoscenza in genere questo *gioco della mente* «ha lo stesso ruolo che le variazioni riproduttive hanno nell'evoluzione delle forme biologiche» (Peirce 1929, tr. it. p. 1004; 7.38). Il procedere della scienza sembra omologo al procedere della natura e della creazione; sembra, anzi, che il Creatore si avvalga delle sue creature, di chi cerca le leggi della natura per conformare ad esse opere nuove: la creatura umana collabora al gioco del Creatore in una pratica che ha un sapore religioso¹¹.

Su quale base si tira a indovinare? Non per puro caso ma sulla base di una inclinazione naturale biologicamente radicata e accumulata nell'uomo nel corso della sua storia, che Peirce chiama *lume naturale*.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

La natura umana si è sviluppata sotto l'influenza delle leggi naturali e per questo motivo l'uomo pensa «in una certa misura secondo il modello della natura». Non è solo per fortuna che «Galileo e gli altri maestri della scienza abbiano raggiunto teorie vere dopo pochi tentativi sbagliati. Questa capacità di divinare la verità della fisica [...] è sicuramente un prolungamento dell'istinto di procurarsi del cibo», scrive Peirce (*ibid.*; 7.39).

Unitamente al “lume naturale”, quando si tira a indovinare opera anche il *lume culturale*. Peirce non adopera questa espressione ma l'influenza della cultura la si può dedurre dal suo saggio *Il fissarsi della credenza* (1877).

Quando procedono all'indovinamento gli uomini si trovano a essere guidati da visioni sistematiche e complessive della realtà, o concezioni filosofiche più o meno consapevoli che stabiliscono *abiti profondi* che determinano gli orientamenti dei giudizi e nei quali sono sedimentate conoscenze e acquisizioni di secoli e che costituiscono la memoria culturale proveniente da estesissime pratiche sociali (cfr. Bonfantini 2003, pp. 304-305).

Siamo di nuovo al legame essenziale tra biosfera e semiosfera che caratterizza il *lógos* o il (Puro) Gioco della combinazione e ricombinazione della mente vivente, gioco che – come abbiamo visto – inizia assorbendo passivamente le impressioni di uno dei tre Universi dell'Esperienza e che dall'instabilità del flusso percettivo procede alla sua stabilizzazione in abiti mentali: una sedimentazione di senso che si tipizza, divenendo sostrato delle successive esperienze o determinazioni dell'esperienza.

Non c'è dunque un taglio netto tra “lume naturale” e “lume culturale”, così come non c'è frattura tra l'uomo, il «Praticante del *Musement*», e il *Musement* di per sé, come si legge nell'Argomento Trascurato (Peirce 1908, tr. it. p. 1241; 6.458) nel quale traspare l'idea di Dio, il Giocatore Massimo che non coincide perfettamente con i giocatori individuali: un *Dio non-persona*.

5. Il gioco di Dio: la linea sulla lavagna

Mettiamo – si legge negli appunti di una serie di lezioni tenute da Peirce a Cambridge (Massachusetts) nel 1908 (ora tradotti in parte in Peirce 2003 con il titolo *La logica della continuità*) – che una

lavagna sia una specie di diagramma della vaga originale potenzialità, o comunque di un qualche stadio iniziale della sua determinazione. [...] Questa lavagna è un continuum a due dimensioni, mentre ciò per il quale sta [o di cui è segno] è un continuum con una indefinita molteplicità di dimensioni. Questa lavagna è un continuum di punti possibili, mentre quello è un continuum di possibili dimensioni di qualità [...]. Non vi sono punti su questa lavagna. Non vi sono dimensioni in quel continuum. Traccio una linea di gesso sulla lavagna. Questa discontinuità è uno di quegli attributi attraverso i quali solamente la vaghezza originale potrebbe aver fatto un passo verso la definitezza (ivi, tr. it. pp. 1177-1178; 6.203).

La linea di gesso sulla lavagna è di per sé continua, ma rappresenta una discontinuità rispetto alla continuità, di grado superiore, della lavagna; questa discontinuità è replicabile in un numero infinito di dimensioni per cui qualsiasi continuo può rappresentare una discontinuità, o determinatezza, o un orizzonte di senso rispetto a un continuo di generalità maggiore, o ad altri orizzonti di senso “indeterminati” esterni alla relazione che corrispondono ad altre, infinite determinazioni non ancora attualizzate. Ad ogni esperienza determinata è contiguo un esperire infinito, o non-finito, è contigua un'esperienza vuota e un senso indeterminato che corrisponde alla profondità della vita illimitata dei mondi, come si è detto, in quanto inesauribile “residuo di senso” non ancora tematizzato. Ad ogni percezione, impressione singola, o complesso di percezioni o impressioni è sempre connessa un'impressione ulteriore che sfugge, o una trascendenza di senso.

«Ora, la logica delle relazioni mostra che la continuità non è altro che un tipo più elevato di quello che noi conosciamo come generalità. È *generalità relazionale*», scrive Peirce (ivi, p. 1174; 6.190; cors. ns.). La continuità (*sinechismo*) infatti non può essere espressa da individualità, ma solo da un precetto, una legge, cioè da una gene-

ralità, irriducibile a un insieme di individui, e che è qualcosa di diverso da questi. Il percorso delle forme, «aventi una moltitudine di dimensioni», inizia con «l'assoluta vaghezza della potenzialità completamente indeterminata e senza dimensioni» (ivi, p. 1175; 6.193, 6.196). Possiamo supporre che le qualità sensibili che esperiamo: «colori, odori, suoni, sentimenti di qualsiasi descrizione, amori, sofferenze, sorprese, siano solo i resti di un antico continuum di qualità in rovina, simili a qualche colonna rimasta in piedi qua e là, a testimonianza di un antico foro». Analogamente il cosmo delle qualità sensibili, come i resti di quel foro, «aveva in uno stadio antecedente di sviluppo un essere più vago, prima che le *relazioni delle sue dimensioni* diventassero definite e contratte» (*ibid.*, 6.197; cors. ns.). Lo diremmo un sostrato semiotico o pre-semiotico vago e fluido, o una continuità che si esprime e condensa nel segno che si costituisce ricostruendosi ogni volta.

Una *dimensione*, ci sta dicendo Peirce, è una relazione in cui le determinatezze, da quelle più ampie e vaghe a quelle più ristrette si compenetrano. Da un altro versante teorico, quello glossematico della “sublogica del segno” (cfr. Caputo 2010, pp. 95-96; 2015, pp. 69-71, 99-104; 2022, pp. 119-125), le determinatezze e le determinatezze delle determinatezze sono in simultaneità, in una polarità tensiva e inclusiva fra una determinatezza più estesa, con all'inizio una estensione massima, e una determinatezza che la intensifica e nella quale è presente la determinatezza più ampia, delineando un processo sinechistico di piegature o intensificazioni che non esauriscono mai l'estensione massima che non è determinata (intensificata) rispetto a nessun'altra determinazione/intensificazione. Il massimo del continuo che partecipa di tutte le determinazioni, eccedendole al contempo, è ciò che può essere chiamato Dio, o forse meglio il “divino”. Determinatezza e indeterminatezza vengono a coesistere e a con-crescere: la creazione non è in un'origine ignota ma “qui e ora”, in un'evoluzione creatrice anch'essa continua: il gioco della vita del mondo, un gioco il cui scopo non è la vittoria ma il gioco stesso, la sua incessante riproposizione che consente al cosmo di funzionare e vivere.

Ma, lungo la strada che dai graffiti sulle pareti delle grotte primitive arriva alle contemporanee conquiste della tecnica, si tratta sempre della stessa capacità creativa? O nel tempo essa si è modificata al punto da non

essere più la stessa, rovesciandosi nel suo contrario, in omologazione di massa, potenza distruttiva?

L'universale capacità creativa dell'umano è mutata e muta nel corso del tempo in base a fattori ambientali, sociali, economici, strumentali. Una volta il creativo era un soggetto isolato, appartato dagli altri e l'atto di creazione ripeteva (o assomigliava imperfettamente a) quello divino. Nel passaggio alla modernità, però, all'epoca della riproducibilità tecnica, la creazione si serializza e occupa l'intero scenario mondano: diventa merce, oggetto di moda e di consumo, gioco elettronico o dispositivo digitale, corrispondentemente il creatore diventa operatore del web, blogger, pubblicitario, esperto di marketing. Il gioco del mondo che ha se stesso come scopo, come si diceva, non è più un gioco cooperativo, ma, piegato all'individualismo economico, diventa competizione per la vittoria, per l'acquisizione di vantaggi rispetto agli altri. Nella società dello spettacolo di massa l'innovazione si rovescia nel suo contrario, nell'omologazione, o nell'alienazione in un mondo dominato dagli oggetti in cui si "cosifica" e a cui è subordinato il "Gioco del Fantasticare". Il soggetto viene inghiottito in una neutralità (totalità) impersonale. È «materialismo», direbbe Emmanuel Lévinas, quel materialismo che «non sta nella scoperta della funzione primordiale della sensibilità, ma nel primato del Neutro» (Lévinas 1961, tr. it. p. 307).

Il gioco dei segni nel mondo è una procedura modellizzante, una continua attività sintattica o *scrittura* antecedente ogni forma fonica e grafica, indipendente dalla funzione comunicativa della (tra)scrizione: "scrittura prima della lettera", che eccede ogni determinato pensiero e ogni determinata espressione (il riferimento è qui a pensatori come Lévinas, Derrida e ai già citati Barthes e Bataille¹²), un gioco incompatibile, simile al movimento di una nuvola (l'elemento più vagabondo e inafferrabile del mondo) che va ovunque, non in una sola direzione. *Dépense*, abbiamo detto, con Bataille (1967), gioco insensato, ma anche parte maledetta in cui si dispiegano forme di spreco abiette, irragionevoli. Bataille vi include la guerra che è il massimo dell'eccedenza e della dilapidazione di energia che la storia umana conosca, realizzando la dimensione seriale dello spreco di sapere e di forze produttive indirizzate alla distruzione: *giochi di guerra*.

6. Semiotica, linguaggio e inventiva

Quella umana è l'unica specie capace dell'*esperienza del possibile*, del non rinchiudersi in un ambiente determinato: la capacità sintattica (linguaggio) dischiude vie impreviste. Biologicamente l'animalità umana non ha una sola forma di vita predeterminata davanti a sé, ma può sperimentare esistenze diverse. Il Puro Gioco – lo abbiamo visto – non ha altro scopo se non quello di essere senza scopo: è capace di ritrarsi dalla scena, essere infunzionale o improduttivo, fuoriuscire dall'omologazione. In quanto dotato di quel congegno di modellazione specie-specifico qual è la capacità sintattica l'essere umano è capace di prese di coscienza, di distanza, sospendendo l'azione e la reazione immediate; è capace di critica. Il "semiofilosofo" statunitense Charles Morris (1901-1979), prosecutore della ricerca di Charles S. Peirce e maestro di Thomas A. Sebeok, qui da noi ampiamente citati, scrive che «l'uomo è l'essere che continuamente si ricostruisce, il costruttore di sé, [...] è egli stesso il materiale per la sua stessa creazione» (Morris 1948, tr. it. p. 51). E ciò è possibile grazie ai segni, verbali e non verbali, che consentono all'essere umano di non limitarsi a reagire ai segni forniti dal suo corpo, dall'ambiente fisico e dal corpo sociale, ma di produrre segni egli stesso, *segni di segni* (metasemiotica), capaci di sottrarlo alle strategie di manipolazione della comunicazione e delle menti, per dominare i segni anziché esserne dominato. «Mentre gli altri organismi – osserva ancora Morris – si orientano tramite i segni che il mondo procura, l'essere umano cambia [modella] se stesso e il mondo tramite i segni che egli stesso produce» (ivi, p. 115). Questa è la ragione «per cui *lo studio dei segni non è una moda*» (ivi, p. 118; cors. ns.).

Ad esempio: confondiamo costantemente "cose", "segni" e "segni di segni";

crediamo di parlare di cose ed invece stiamo parlando di segni. [...] Quindi è facile ingannarsi, è facile confondere le parole con le cose, è facile credere che ovunque ci sia una parola venga evocata una cosa. Nei casi estremi siamo vittime di una *magia segnica*; in quelli meno estremi siamo colpevoli di *confusione segnica* (ivi, pp. 122-123; cors. ns.).

Bisogna inoltre guardarsi dalla trappola della *comunicazione perfetta*, cioè dalla presunzione secondo cui il fatto che si parli la stessa lingua comporti che ci si intende completamente.

Non tutti coloro che usano le parole 'democrazia', 'libertà', 'liberalismo', 'comunismo', 'fascismo', intendono precisamente le stesse cose con queste parole; e in alcuni casi il comune nucleo di significato è davvero assai ristretto (ivi, p. 132).

E dobbiamo cercare di sfuggire alla trappola della *credulità* indagando sull'affidabilità di ciò che si dice non solo da parte di altri ma anche da parte nostra. «I segni dispongono ad agire in certi modi, e se non stiamo attenti ci manovrano come dei burattini» (ivi, p. 134).

Quando nel 1948 Morris pubblicava *L'io aperto* era appena finita la Seconda Guerra Mondiale e l'umanità si apprestava ad entrare nella Guerra Fredda avendo già sperimentato la potenza apocalittica dell'arma nucleare. Da questa situazione egli guarda alla società statunitense evidenziandone e criticandone la tendenza alla chiusura e il temperamento dominante che mette in pericolo l'orientamento verso «una società aperta di io aperti» (ivi, p. 256; cors. ns.) che ritiene il carattere specifico degli Stati Uniti, «l'idea nuova e originaria della tradizione americana» (ivi, pp. 256-257).

Bisogna evitare la trappola della magia segnica, ha ammonito Morris. Non possiamo pertanto tacere queste sue parole scritte nel 1948 ma che sono attuali nel mondo di oggi: «'Democrazia' è diventata una parola fortemente apprezzativa, non chiara dal punto di vista designativo»¹³ (ivi, p. 256). L'uso inevitabile e inflazionato di 'democrazia' è diventato oggi insignificante, il suo spessore semiotico e il suo senso sono migrati altrove, come stiamo per leggere ancora nel testo morrisiano.

Da chi dovrebbe sapere ci è stato detto che *quando il fascismo conquisterà l'America lo farà in nome della democrazia*. Infatti, qualsiasi cosa si faccia ora in America – o altrove sulla terra – [...] è fatta in nome della democrazia. Sicché abbiamo bisogno di parlare in modo concreto. Nessuna delle etichette grandiose che sbandieriamo oggi vale granché. Non risolviamo i problemi

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

effettivi del mondo contemporaneo invocando parole sfruttate come 'individualismo', 'socialismo', 'capitalismo', 'liberalismo', 'comunismo', 'democrazia'. Questi termini sono fortemente apprezzativi. Ogni cultura, e ogni gruppo, li adopererà a proprio vantaggio. Se usassimo il termine 'democrazia' in senso designativo sarebbe sinonimo dell'espressione "società aperta di io aperti". Ma poiché disponiamo di quest'ultima espressione più precisa, e poiché nessuna etichetta è sacra né indispensabile, possiamo fare a meno della parola 'democrazia' (*ibid.*)¹⁴.

La società chiusa è una società rigida, inflessibile, possessiva, monodimensionale. E ancora un ammonimento:

Abbiamo di recente fatto esperienza dell'ascesa e della caduta di una forma di chiusura sociale presentatasi nelle società totalitarie della Ger-

mania, del Giappone, e dell'Italia. Abbiamo dimenticato che la loro alleanza per poco non ha comportato il dominio sul mondo intero? [...] Non possiamo approfittare in questo modo della fortuna per un tempo indeterminato. [...] I poteri oscuri della possessività lavorano al livello sia sociale sia individuale. E attualmente essi si impadroniscono per il loro uso degli strumenti che gli uomini hanno costruito per la loro stessa liberazione – il potere atomico, i mezzi di comunicazione di massa, il patriottismo (*ivi*, pp. 240-241).

Ciò che è successo altrove può, in un modo particolare, accadere qui, in America (*ivi*, p. 244).

Una società aperta, al contrario, è una società poliedrica, esprime la poliedricità degli esseri umani con le loro differenze, la cui ammissione – afferma ancora Morris – «non richiede la negazione delle similarità sotto altri aspetti. Un multiverso è pur sempre un

universo», scrive Morris (*ivi*, p. 203).

Non resta, in conclusione, che fare ancora affidamento sul *gioco dell'inventività* umana all'interno della tecnica e accanto alla tecnica, mirando non a una negazione assoluta ma a colmare vuoti, illuminare aspetti lasciati in ombra, esercitando la domanda più semplice, naturale e originaria, la domanda filosofica sul senso.

Ludens in orbe terrarum

et deliciae meae esse cum filiis hominum

Note

¹ Il "pragmaticismo" collega il significato di un pensiero alla sua interpretazione, cioè alla sua natura di segno. Il termine 'pragmaticismo' venne usato da Peirce per designare la propria filosofia e distinguerla dal "pragmatismo" di William James che aveva orientato in senso psicologico il concetto di esperienza. «Il pragmaticismo non è un sistema filosofico. È solo un metodo di pensiero», scrive Peirce in una lettera a Mario Calderoni nel 1905, pubblicata per la prima volta da Max Fisch e Christian J. W. Kloesel nell'articolo «Peirce and the Florentine Pragmatists: His Letter to Calderoni and a New Edition of His Writings», *Topoi: An Internationale Review of Philosophy*, I, 1982, pp. 68-73, ora in Peirce 1989, pp. 117-134, p. 117, e in Peirce 2003, pp. 1261-1270, p. 1261.

² «La nostra capacità di indovinare corrisponde all'abilità sonora e aeronautica di un uccello; vale a dire che è per noi, come il canto e il volo sono per gli uccelli, la più elevata delle capacità puramente istintive» (Peirce 1929, tr. it. p. 1012; 7.48.).

³ Così scrive il filosofo americano nella terza stesura (1907) di una lettera-articolo per *The Nation*, rimasta però inedita, sul pragmatismo poi pubblicata dai curatori dei *Collected Papers* col titolo *A Survey of Pragmaticism*, ora tradotta quasi interamente, col titolo *L'interpretante logico finale*, in Peirce 2003, pp. 255-277, p. 275; 5.492.

⁴ Ci sia consentito il rinvio a Caputo 2022, 2023.

⁵ "Gioco": <https://www.treccani.it/vocabolario/gioco/> (consultato il 13 marzo 2024).

⁶ «Per sviluppare il significato di qualsiasi cosa

dobbiamo perciò semplicemente determinare quali abiti produce, perché ciò che una cosa significa è semplicemente l'abito che comporta. Ora, l'identità di un abito dipende da come può indurci ad agire, non solamente nelle circostanze che probabilmente si daranno, ma anche in quelle che potrebbero darsi, a prescindere dalla loro improbabilità. L'essenza di un abito dipende cioè dal *quando* e dal *come* ci farà agire. Riguardo al *quando*, ogni stimolo all'azione è derivato dalla percezione; riguardo al *come*, ogni scopo dell'azione è produrre qualche risultato sensibile» (Peirce 2003, p. 383; 5.400). Il metodo dei pragmatisti «per accertare i significati delle parole e dei concetti» non è altro che il metodo sperimentale delle scienze, il quale «non è poi nient'altro che una particolare applicazione di una regola logica più antica: "Li conoscerete dai loro frutti"» (Peirce, *L'interpretante logico finale*, cit. alla nota 3, p. 255.). Si tratta in realtà di parole del Vangelo di Matteo, 7, 16.

⁷ Citando Hjelmslev (1943, tr. it. p. 19): «Una teoria deve essere generale, nel senso che ci deve fornire gli strumenti per comprendere non solo un dato oggetto, o gli oggetti di cui si è avuta fino ad ora esperienza, ma tutti gli oggetti concepibili per i quali si sia specificata una certa natura».

⁸ Peirce (1998, tr. it. p. 1240; 6.456) distingue l'Argomento, che è «qualsiasi processo di pensiero che tende ragionevolmente a produrre una credenza definita» dall'Argomentazione, che è «un Argomento che procede in base a premesse definitivamente formulate».

⁹ Il gioco delle composizioni che fanno i bambini, magari mentre parlano, ha il nome commerciale

di *Lego*. Ma anche "elettore", "elezione" hanno la radice *leg-: "scegliere", "mettere insieme", eleggere un'assemblea, o un rappresentante di una comunità.

¹⁰ Dal punto di vista semiotico la realtà è una rete di abiti interpretativi che una comunità accetta come modelli-guida per stare nel mondo. Greimas ha dimostrato come tutta la comunicazione sia una operazione, o un gioco, diremmo, di creazione e produzione di "effetti di realtà e di senso" che altro non sono che costruzioni discorsive.

¹¹ Su questo aspetto del pensiero di Peirce si veda anche Fadda 2013, pp. 214-222.

¹² Cfr., ad esempio, Ponzio 2008 e 2011.

¹³ I segni svolgono una "funzione designativa", ci informano cioè di qualcosa, ad esempio «il numero dell'autobus che indica il percorso e la destinazione»; influenzano le nostre credenze e preferenze, «a scegliere o a respingere una cosa piuttosto che un'altra» con la loro "funzione apprezzativa"; ci ordinano cosa fare con la loro "funzione prescrittiva": la nota per il lattaiolo o per il salumiere gli dice cosa deve fare; allo stesso modo diamo un comando a noi stessi quando facciamo un elenco di cose da fare (*ivi*, pp. 120-122; per un approfondimento cfr. Morris 1946, tr. it. pp. 66-93).

¹⁴ Il connubio di potere e ansia è il «pericolo mortale» per l'America, spingono a cercare sollievo nella chiusura totale. Qualche pagina più avanti scrive: «Potremmo semplicemente diventare un popolo sconfitto, sterile, possessivo, incapace, assorbito da tensioni interne – un'America "catatonica", "semipsicotica", bloccata nella sua in-

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

capacità di considerare le sue molteplici risorse. Potremmo replicare a modo nostro le recenti versioni della società totalitaria, reprimendo i nostri problemi invece di incontrarli, estendendo il nostro potere sul mondo per diventare *una Roma moderna odiata e temuta*» (ivi, pp. 269-270; cors. ns.).

Bibliografia

Bataille G.

1967, *La part maudite*, précédée de *La notion de dépense*, Minuit, Paris; tr. it. di F. Serna, *La parte maledetta*, preceduto da *La nozione di dépense*, Bollati Boringhieri, Torino 1992.

Bonfantini M.A.

2003, «Peirce e l'abduzione», introd. a *Epistemologia. Le leggi dell'ipotesi*, vol. II di Peirce 2003, pp. 289-305.

Caputo C.

2010, *Hjelmslev e la semiotica*, Carocci, Roma.

2015, *Tra Saussure e Hjelmslev. Ricerche di semiotica glossematica*, Carocci, Roma.

2022, *Nel segno. Percorsi di semiotica generale*, Pensa MultiMedia, Lecce.

2023, *Semiotica italiana. De Mauro, Garroni, Rossi-Landi*, Pensa MultiMedia, Lecce

Danesi M.

1998, *The Body in the Sign: Thomas A. Sebeok and Semiotics*, Thomas A. Sebeok monograph series, vol. I, Legas, New York-Ottawa-Toronto; tr. it. *Thomas A. Sebeok e la semiotica*, in Danesi M., Petrilli S., Ponzio A., *Semiotica globale. Il corpo nel segno: introduzione a Thomas A. Sebeok*, Graphis, Bari 2004, pp. 3-86.

De Mauro T.

1984, *Ai margini del linguaggio*, Editori Riuniti, Roma.

2002, *Prima lezione sul linguaggio*, Laterza, Roma-Bari.

2008, *Lezioni di linguistica teorica*, Laterza, Roma-Bari.

Fadda E.

2013, *Peirce*, Carocci, Roma.

2017, *Sentimento della lingua. Per un'antropologia linguistica saussuriana*, Edizioni dell'Orso, Alessandria.

Garroni E.

1977, *Ricognizione della semiotica*, Officina, Roma.

2010, *Creatività*, Quodlibet, Macerata; 1ª ed. 1978, come voce dell'*Enciclopedia Einaudi*.

Hjelmslev L.

1943, *Omkring sprogteoriens grundlæggelse*, Munksgaard, Copenhagen; tr. it. di G.C. Lepschy, dall'ed. inglese, F.J. Whitfield [ed.], approvata dall'autore [*Prolegomena to a Theory of Language*, University of Wisconsin, Madison 1961], *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino 1968.

Fabbrichesi Leo R.

1989, «Introduzione» a Peirce 1989, pp. 27-10.

Lévinas É.

1961, *Totalité et infini*, Nijhoff, La Haye; tr. it. di A. Dell'Asta, *Totalità e infinito*, Jaca Book, Milano 1990.

Morris C.S.

1946, *Signs, Language, and Behavior*, Prentice-Hall, New York; tr. di S. Ceccato, *Segni, linguaggio e comportamento*, Milano, Longanesi 1949.

1948, *The Open Self*, Prentice-Hall, New York; tr. it. di S. Petrilli, *L'io aperto. Semiotica del soggetto e delle sue metamorfosi*, Pensa MultiMedia, Lecce 2017.

Peirce C.S.

1877, «The Fixation of Belief», *The Popular Science Monthly*, vol. 12, pp. 1-15; tr. it. «Il fissarsi della credenza», in Peirce 2003, pp. 357-371.

1908, «A Neglected Argument for the Reality of God», in *Hibbert Journal*, 7, pp. 90-112; tr. it. «Un argomento trascurato per la realtà di Dio», in Peirce 2003, pp. 1204-1239.

1929, «Guessing», testo postumo, in *The Hound and Horn*, n. 2, pp. 267-285; tr. it. in Peirce 2003, pp. 1003-1014.

1989, *La logica degli eventi*, a cura di R. Fabbrichesi Leo, Spirali, Milano.

2003, *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini, Bompiani, Milano.

Petrilli S., Calefato P.

2003, (a cura di), *Logica, dialogica, ideologica. I segni tra funzionalità ed eccedenza*, Mimesis, Milano.

Ponzio A.

2008, *Tra Bachtin e Lévinas. Scrittura, dialogo, alterità*, Palomar, Bari.

2011, *Interpretazione e scrittura*, Pensa MultiMedia, Lecce.

Prodi G.

2021, *Le basi materiali della significazione*, Mimesis, Milano-Udine; 1ª ed. Bompiani, Milano 1977.

Sebeok T.A.

1981, *The Play of Musement*, Indiana U.P., Bloomington; tr. it. di M. Pesaresi, *Il gioco del fantasticare*, Spirali, Milano 1984.

Sebeok T.A., Danesi M.

2000, *The Forms of Meanings. Modeling Systems Theory and Semiotic Analysis*, Mouton de Gruyter, Berlin.

Silvestri D.

2003, «Ancora a proposito di Eraclito e il logos», in Petrilli, Calefato 2003, pp. 286-293.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

Animali che giocano, animali che significano. Sulla soglia della semiosi animale

di Claudia Cicerchia - Università di Roma "La Sapienza"

Abstract: The relationship between humans and animals has frequently been conceptualized in a dualistic manner, characterized by a division that positions the former within a narrative of plenitude and originality, while the latter is situated within the domain of marginality and deficiency. The paper examines play as a privileged ethological site for interrogating the relationship between humans and non-human animals from a philosophy of language, linguistic and semiotic perspective. Western thought has often conceptualized this relationship in dualistic terms, assigning to humans the fullness of mind and language and relegating animals to a condition of marginality and lack (from Aristotle and Descartes to several twentieth-century accounts). The article instead raises the question of the semiotic threshold and of animal subjectivity by drawing on the paradigm of Cognitive Semiotics (Sonesson 2015; Zlatev 2015; Konderak 2018), which proposes a unified theory of meaning-making that moves beyond a sign-centric understanding of semiosis. Taking play behavior as an exemplary ethological case of meta-communicative use of signals (Allen, Bekoff 1997; Burghardt 2005; 2012) shows how non-human animals construct shared meanings and use it a free and variable manner.

Keywords: Play behavior; animal semiosis, semiotic threshold, cognitive semiotics, animal subjectivity, metacommunication.

1. Introduzione

Che gli animali giochino – che corrano, si inseguano, simulino lotte e fughe, si invitino e si “inchinino” per segnalare che ciò che sta accadendo non è davvero una zuffa, né un corteggiamento – è un’evidenza familiare tanto all’osservazione quotidiana quanto all’etologia contemporanea. Molto meno ovvio è, invece, il modo in cui la filosofia del linguaggio e la semiotica hanno saputo fare posto a queste pratiche all’interno delle proprie categorie teoriche. Per lungo tempo, infatti, il rapporto tra umano e animale è stato descritto in termini fortemente dualistici: alla pienezza della mente e del linguaggio dell’*animale parlante* veniva contrapposta una zona di marginalità e di difetto, in cui i comportamenti animali erano ridotti a reazioni istintive, a meccanismi di segnalazione privi di un autentico “significare”.

In questo quadro, il dispositivo concettuale della soglia – soglia della mente, del linguaggio, della semiosi – ha assolto una funzione decisiva: da un lato ha consentito di delimitare in maniera netta (sebbene talvolta incauta) l’ambito proprio della significazione, dall’altro ha contribuito a mantenere il carattere eminentemente culturale (e dunque umano) dell’oggetto della semiotica. Come mostrerò nella sezione successiva, la definizione echiana di fenomeno semiotico, fondata sull’idea di una funzione segnica subordinata a regole socialmente convenzionate e a processi interpretativi di alto livello, tende a collocare questa soglia molto in alto, fin quasi a farla coincidere con il possesso di una mente linguistico-concettuale modella-

ta sul profilo dell’essere umano. Il risultato è che molte forme di coordinamento comportamentale – tra cui il gioco e l’attaccamento – vengono o derubricate a meri scambi informativi, o collocate in una zona grigia “sotto soglia”, senza che i loro presupposti siano davvero messi in discussione.

La domanda che orienta questo contributo può allora essere formulata in questi termini: che cosa accade alla soglia semiotica se, invece di assumere il linguaggio simbolico come criterio ultimo di accesso al significato, prendiamo sul serio il gioco animale come scena privilegiata di costruzione condivisa di senso? E, di conseguenza, fino a che punto è possibile parlare di soggettività e di *meaning-making* negli animali non-umani senza scivolare né nell’antropomorfismo ingenuo, né in un meccanicismo che svuota di ogni spessore esperienziale i loro comportamenti? L’ipotesi che qui intendo sostenere è che il paradigma della Semiotica Cognitiva, con la nozione di *meaning-making* e con il modello gerarchico della semiosi, offra strumenti concettuali utili per riaprire il problema: da un lato, esso consente di pensare il significato come organizzazione situata dell’esperienza, distribuita lungo diversi livelli di intenzionalità; dall’altro, permette di interpretare il gioco – e in particolare la sua dimensione meta-communicativa – come un banco di prova in cui tali livelli si intrecciano e diventano osservabili anche in specie non umane.

Questo articolo si articola dunque in tre passaggi principali. Nella seconda sezione ricostruisco brevemente il modo in cui, nel-

la tradizione semiotica inaugurata da Eco, la definizione di segno e di interpretazione ha contribuito a innalzare la soglia della semiosi fino a renderla difficilmente accessibile ai comportamenti animali. Nella terza sezione presento alcuni elementi della Semiotica Cognitiva, insistendo in particolare sulla nozione di *meaning-making* e sulla gerarchia semiotica come tentativo di articolare, in un quadro unitario, forme diverse di significazione incarnata, intersoggettiva e simbolica. La quarta sezione è dedicata al gioco e alla metacomunicazione nei mammiferi e ha l’obiettivo di mostrare come gli inviti al gioco, le “punteggiature” e le auto-limitazioni corporee presuppongano il riconoscimento di stati motivazionali altrui e la costruzione cooperativa di una cornice interpretativa condivisa. Le conclusioni tornano infine sulla nozione di soglia semiotica, suggerendo di spostarla dalle strutture linguistiche alle pratiche di *meaning-making* condivise, in cui gli animali che giocano appaiono, a pieno titolo, come animali che significano.

2. La soglia semiotica tra mente umana e funzione segnica

Piuttosto che un campo di interessi, Umberto Eco (1976) cerca di stabilire le basi della semiotica come disciplina con l’obiettivo di costruire una teoria della semiotica modellata da soglie naturali, politiche ed epistemologiche. Eco stabilisce una distinzione tra fenomeni *semiosi* e fenomeni *semiotici*, ovvero fenomeni che possiedono intrinsecamente una natura semiotica e quelli che non la possiedono. Questi ultimi, tuttavia,

possono comunque essere sottoposti ad analisi semiotica. Pertanto, l'oggetto di studio della semiotica riguarda i fenomeni derivanti dalle funzioni dei segni. La significazione è dunque intesa come un fenomeno in cui, sulla base di regole sottostanti, qualcosa materialmente presente "alla percezione del destinatario" sta per qualcosa d'altro (Eco 1975: 20). Ecco che la funzione segnica viene subordinata ad un'eventualità che non può non essere socialmente convenzionata, e che quindi finisce per considerare i processi conoscitivi alla base della semiosi come di alto livello, coinvolgendo necessariamente una mente che necessita di assomigliare il più possibile a quella umana. L'interpretazione, intesa come una fase in cui si individua e stabilisce il significato del segnale, definisce una tappa imprescindibile affinché si abbia a che fare con un comportamento semiotico.

Questa nozione, nella teoria di Eco, sembra in ultima analisi segnare il confine naturale oltre il quale la semiotica, nella sua aspirazione a stabilire il proprio *status* di disciplina, dovrebbe evitare di avventurarsi. Sebbene talvolta si affermi che non si tratti di una caratteristica ontologica o di una realtà intrinseca dei fenomeni, d'altra parte le funzioni segniche sono anche descritte come prodotti culturali che emergono dalle capacità interpretative unicamente umane (Eco, 1975; 1984; 1997).

Questo quadro semiotico, pur offrendo strumenti utili per lo sviluppo di una teoria della semiotica che sottolinea il ruolo dell'interpretazione, come suggerito da Nöth (2000), potrebbe rischiare di aver posizionato "troppo in alto" la distinzione fra le interazioni in cui al ricevente è richiesta una qualche partecipazione interpretativa. Al fine di trattare i processi di semiosi sia nella cultura che nella natura, il concetto di soglia potrebbe rivelarsi incauto, nella misura in cui la distinzione tra interazioni "sotto soglia" e quelle interpretative non sono sempre facilmente e nettamente distinguibili. Ad esempio, al fine di essere certi che un tale comportamento sia semiotico, sarebbe necessario verificare, nella mente di un animale, la presenza di una qualche mediazione cognitiva. La mente è pertanto intesa come una condizione indispensabile affinché si possa considerare "sopra soglia" un dato comportamento animale.

In questo modo, tuttavia, la soglia semiotica tende a coincidere con il possesso di facoltà

interpretative di tipo linguistico-concettuale, riproponendo, seppure in forma riformulata, il tradizionale dualismo tra l'umano, depositario di una piena competenza segnica, e l'animale non-umano, confinato a un dominio di reazioni "sub-cognitive" o puramente istintive. Ne deriva che molte forme di interazione e coordinamento comportamentale – come il gioco e l'attaccamento – vengono considerate o come meri scambi informativi, o come casi limite che sfumano ai margini dell'autentico fenomeno semiotico, senza tuttavia metterne in questione i presupposti teorici. È precisamente questo modo di porre la soglia che sarà messo in discussione nelle pagine seguenti, adottando la prospettiva, propria della Semiotica Cognitiva e dell'etologia cognitiva, secondo cui la semiosi non coincide con l'uso linguistico simbolico, ma si radica in pratiche di coordinamento intersoggettivo e di costruzione condivisa di significato, molte delle quali osservabili anche in specie non umane.

3. Dal segno al meaning-making. Intenzionalità e semiosi nella Semiotica Cognitiva

Per mettere in discussione l'idea di una soglia semiotica rigidamente legata al possesso di una mente "simile a quella umana" – e dunque per riaprire il problema della soggettività animale – è utile spostarsi da una teoria centrata sul segno linguistico a un quadro più ampio di processi di costruzione di senso. È in questo contesto che si colloca la Semiotica Cognitiva, disciplina relativamente recente, sviluppatasi in uno spirito dichiaratamente interdisciplinare e con il duplice intento di proporre una "teoria unificata del significato" (Zlatev 2002; 2009) e di contribuire a colmare il divario tra scienze umane e scienze naturali (Zlatev 2015).

Con l'espressione inglese *meaning-making*, la Semiotica Cognitiva designa l'insieme dei processi attraverso cui un soggetto vivente organizza la propria esperienza e conferisce senso al proprio ambiente. Il punto di partenza è fenomenologico: il significato non è un contenuto mentale astratto, ma l'esperienza vissuta della relazione di intenzionalità che lega soggetto e mondo. La coscienza è costitutivamente orientata "fuori di sé" e questa direzionalità – in particolare nella tematizzazione elaborata da Merleau-Ponty (1945), a cui gli autori spesso fanno riferimento – è assunta come base comune sui cui costruire una teoria del significato che

non si esaurisca nell'uso del *meaning-making* basato su segni.

In questo quadro, Zlatev e Konderak (2023) propongono di distinguere ma anche di tenere strettamente connessi due poli: da un lato l'intenzionalità, cioè l'aspetto della relazione soggetto-mondo maggiormente orientato verso l'esterno; dall'altro la semiosi, intesa come il lato più "interno", relativo a come il mondo viene esperito e organizzato dal soggetto. Nessuno dei due termini è da intendersi come gerarchicamente "primo": entrambi sono momenti dipendenti di un unico *in-der-welt-Sein*, in cui il soggetto è al tempo stesso aperto al mondo e plasmato da ciò che il mondo gli restituisce.

Già nelle prime formulazioni, il *meaning-making* viene descritto come una relazione che coinvolge un organismo (O), il suo ambiente fisico e culturale (E) e il valore (V) che (E) assume per (O) (Zlatev 2002). Il valore, in questo senso, non va inteso come parametro fisso che determina dall'alto il rapporto con l'ambiente, bensì come risultato di processi di selezione e pertinentizzazione: in altri termini, il valore è dato dalle singole modalità con cui ciascuna specie ritaglia il continuum dell'esperienza in categorie rilevanti, individuando oggetti, situazioni e partner sociali significativi in funzione delle proprie esigenze biologiche e delle proprie pratiche di vita (cfr. Diodato 2013). Ne consegue che il significato non è un attributo esclusivo delle rappresentazioni simboliche, ma emerge già dal modo in cui un organismo discrimina, valuta e coordina il proprio comportamento in relazione all'ambiente.

Proprio per articolare in modo sistematico questa pluralità di forme di *meaning-making*, Zlatev ha elaborato il modello della *Semiotic Hierarchy* (Zlatev 2002; 2009; 2018), di cui esistono molteplici versioni. Si tratta di una gerarchia di livelli che descrivono diverse modalità di esperienza soggettiva, dai processi più elementari legati alla regolazione organico-corporea, fino alla coscienza riflessiva e ai sistemi simbolici linguistici. Ogni livello suppone e riorganizza i precedenti, senza però annullarli: il linguaggio, ad esempio, permette di richiamare, combinare e trasformare modalità di significazione incarnate e intersoggettive già presenti a livello pre-linguistico. In questo senso, la Semiotica Cognitiva propone una teoria stratificata della semiosi, nella quale la specificità umana viene mantenuta, ma non al prezzo di negare la presenza di forme di organizza-

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

zione del senso anche in altre specie.

Se intendiamo il significato come il modo in cui l'esperienza viene configurata e resa dotata di senso per un soggetto, allora molte forme di coordinamento comportamentale – gesti, posture, vocalizzazioni, segnali di invito al gioco – possono essere analizzate come processi di *meaning-making* (pre-riflessivi o meno), che non richiedono necessariamente l'accesso a rappresentazioni linguistiche. È precisamente a questo livello che il comportamento ludico animale, oggetto della sezione successiva, diventa un banco di prova privilegiato: esso mostra come la costruzione condivisa di significati possa avvenire attraverso pratiche di interazione che gli umani condividono con gli altri animali, mettendo in crisi una concezione della soglia semiotica rigidamente ancorata alla mente linguistica umana. In questa prospettiva, il gioco sociale si presenta come un caso particolarmente interessante, anzitutto perché in esso si condensa una funzione non solo comunicativa, ma anche metacomunicativa.

4. Il gioco e la metacomunicazione

Il gioco, a lungo relegato ai margini della ricerca scientifica dopo gli anni '30 e riabilitato come ambito di ricerca etologica solo negli anni '90 (Bekoff & Byers, 1998), rappresenta un insieme di comportamenti cruciali per comprendere la vita sociale dei mammiferi. Definito come "tutte le attività motorie svolte dopo la nascita che sembrano essere prive di scopo, in cui i modelli motori di altri contesti possono spesso essere utilizzati in forme modificate e con sequenze temporali alterate" (Bekoff, 1984: 228), il gioco merita un'attenta analisi nella misura in cui implica la comprensione di molteplici livelli di significato. Le azioni ludiche possono spesso apparire indistinguibili dall'aggressività, dall'accoppiamento o dai comportamenti competitivi. Il loro essere "giocosi" sembra implicare un processo di riformulazione contestuale in grado di modificare il significato delle azioni.

Burghardt (2012) propone una definizione di gioco trasversale alle specie, sostenendo che esso è caratterizzato da cinque condizioni: (1) le azioni non sono pienamente funzionali nel loro contesto immediato; (2) sono volontarie e intrinsecamente gratificanti per chi gioca; (3) differiscono nella forma o nella sequenza dalla versione "seria" del compor-

tamento, apparendo spesso esagerate o incomplete; (4) sono ripetute ma non rigidamente stereotipate; e (5) si verificano in un contesto rilassato e poco stressante in cui l'animale è sano, nutrito e al sicuro. Basandosi su questa definizione, l'etologo delinea tre grandi categorie di processi basati sulle conseguenze del coinvolgimento nel gioco. Il gioco di processo primario deriva da fattori non legati al gioco, come la mancanza di stimoli, l'eccesso di energia metabolica o l'impulsività. Secondo Burghardt, questo tipo di gioco non ha benefici immediati né a lungo termine e non è guidato da meccanismi motivazionali intrinseci al gioco stesso. Può essere considerato lo "stadio basale" nella traiettoria evolutiva del gioco, osservabile negli invertebrati. Il gioco di processo secondario è caratterizzato dal suo ruolo crescente nel mantenimento delle condizioni fisiologiche, comportamentali e percettive dell'animale. Infine, il gioco di processo terziario emerge quando il gioco acquisisce un valore adattivo, sostenendo specifici risultati di sviluppo come la competenza sociale e l'acquisizione di abilità fisiche.

Gli inviti al gioco, concentrati nelle prime fasi dell'interazione e nei momenti più inclini a interpretazioni errate, non sono semplici usi di segnali, ma inviti a condividere un quadro sociale alternativo, ad operare una sospensione del modo ordinario e abituale d'intendere il comportamento. Essi fungono anche da rinforzi, assicurando i partecipanti durante l'eccitazione intensificata che l'interazione rimane "giocosa". Il gioco sociale si basa quindi sulla reciprocità, sul rispetto dei turni e su una bassa affermazione di dominanza, richiedendo ai partecipanti di dimostrare un'intenzionalità di secondo ordine, la capacità di segnalare non solo un'azione ma anche il suo significato per l'altro.

Inoltre, il gioco si basa fondamentalmente sulla capacità di segnalare, riconoscere e, in una certa misura, comunicare sulla comunicazione stessa (Bateson, 1972). Infatti, attraverso gli inviti al gioco molti mammiferi discernono gli stati intenzionali l'uno dell'altro e invitano ad inquadrare il comportamento in tutt'altro contesto rispetto a quello ordinario. Inoltre, ci si aspetta che il destinatario dell'invito (e compagno di gioco) riconosca l'intenzione di chi lo invita di stabilire una serie preliminare di regole interpretative che guidano la comprensione dei comportamenti successivi. Secondo Bateson (1972), nel gioco non vi è soltanto la trasmissione di un ben specifico stato intenzionale, in esso

"ci s'imbatta in un esempio di segnali che stanno per altri eventi" tale per cui "risulta chiaro che l'evoluzione del gioco può essere stata una tappa importante nell'evoluzione della comunicazione" (ivi, p. 220).

Ne consegue che gli inviti al gioco implicino anzitutto una qualche forma di riconoscimento del sistema motivazionale dell'altro¹, sul quale il soggetto tenta di agire per modificarlo o rimodellarlo, allo scopo di instaurare un accordo condiviso sulla comune intenzionalità ludica. In assenza di tale comprensione reciproca, l'attività di gioco rischierebbe di perdere la propria natura cooperativa (cfr. Fagen 1981), trasformandosi da momento di interazione positiva in un'esperienza stressante, pericolosa, o persino potenzialmente letale. Pertanto, l'attivazione dei sistemi motivazionali non costituisce soltanto un insieme di rilevanze soggettivamente percepite, ma rappresenta anche un sistema la cui identificazione negli altri risulta essenziale per la costruzione di un contesto relazionale condiviso.

Non è un caso che gli inviti a giocare siano spesso più ricorrenti proprio in quelle specie in cui i rischi di incomprensioni potrebbero essere più pericolosi e probabili. Su questo tema, ad esempio, Bekoff (1995) ha condotto uno studio comparativo sul comportamento ludico nei Canidi rilevando che nei coyote, specie caratterizzata da una maggiore inclinazione all'aggressività rispetto al cane, il gioco, per potersi instaurare e mantenere, richiede un uso dei segnali di gioco più frequente. Quest'evidenza viene utilizzata dall'autore per sostenere l'ipotesi che, nei canidi, l'inchino possa svolgere una funzione di "punteggiatura", contribuendo a chiarire il significato delle azioni che lo precedono e lo seguono.

Gli studi di Fagen (1981) sugli orsi dell'Alaska hanno dimostrato che i cuccioli che giocavano più frequentemente godevano di tassi di sopravvivenza più elevati, suggerendo che la funzione del gioco è tutt'altro che frivola, essa è legata alla prova di abilità rilevanti per la forma fisica. Nell'età adulta, il gioco può acquisire un diverso valore adattivo, servendo a mitigare lo stress, a ridurre i conflitti e a mantenere una pace positiva. Durante il gioco gli animali imparano a gestire meglio i loro impulsi competitivi e aggressivi (Palagi et al., 2016), gestiscono, risolvono e superano l'aggressività per ripristinare un equilibrio pacifico all'interno del gruppo. La tendenza dei compagni di gioco

a mantenere equilibrate le interazioni è, infatti, un elemento centrale da analizzare, insieme al fatto che si basa sul consenso tacito, sulla cooperazione e sulla negoziazione continua, che permette ai compagni di fidarsi l'uno dell'altro. Per mantenere tale fiducia, i giocatori calibrano le loro azioni ed evitano comportamenti che potrebbero sembrare ingannevoli. In quest'ottica, il "fair play" può riflettere un fondamento biologico piuttosto che un costrutto culturale: in altre parole, giocando in modo corretto, gli animali (e gli esseri umani non sono esclusi) mettono in pratica le abilità sociali e le norme che sostengono la coesistenza pacifica (Bekoff, 2014).

È dunque indiscutibile che gli inviti alla funzione ludica coinvolgano tipi speciali di segnalazione: infatti, questi inviti hanno il delicato compito di fornire informazioni su come i comportamenti successivi dovrebbero essere "interpretati" dal destinatario. In assenza di tale competenza comunicativa, la probabilità di interpretazioni errate renderebbe il gioco stressante, rischioso, se non addirittura potenzialmente mortale. In queste interazioni, i giocatori riescono a trasmettere che certi comportamenti non sono seri, che hanno un valore *diverso*, almeno nel senso che si discostano dalle aspettative psicologiche che il contesto tipico suggerirebbe.

La metacomunicazione nel gioco mostra gli animali che segnalano non solo cosa fare, ma anche come dovrebbero essere intraprese le azioni successive, sostenendo in modo collaborativo una cornice in cui "questo è un gioco" (Bateson 1972, p. 219), che reinterpreta comportamenti altrimenti seri. Descrivere tale cornice senza alcun riferimento all'intenzione, all'aspettativa o alla mente, è difficile. Questa pressione sul nostro vocabolario motiva il passo successivo: un attento esame dei descrittori antropomorfi e della loro capacità, in un approccio criticamente limitato, di cogliere l'individualità e la prospettiva senza eccedere. Una possibile interpretazione che potremmo aver trascurato implica che gli animali si dedicano al gioco puramente per divertimento, il che significherebbe che provano almeno gioia e possiedono una certa consapevolezza della relazione causa-effetto (se mi inchino, allora mi diverto). Questo, nel complesso, sfida una visione meccanicistica del comportamento animale e impone una riflessione radicale sull'esperienza soggettiva negli animali non-umani.

7. Conclusioni

Se torniamo ora al punto di partenza – la soglia semiotica pensata da Eco come dispositivo teorico capace di garantire alla disciplina un oggetto specifico e, insieme, di preservarne il carattere eminentemente culturale (e quindi umano) – ciò che emerge dal percorso seguito è che proprio questa soglia, nella misura in cui viene ancorata a capacità interpretative di tipo linguistico-concettuale, finisce per funzionare come un meccanismo di esclusione. Essa non soltanto delimita ciò che conta come segno, ma prescrive in anticipo quale tipo di mente sia autorizzato a produrre e comprendere significati, riproponendo sotto altra forma la frattura tra pienezza dell'umano e difettività dell'animale.

L'alternativa suggerita dalla Semiotica Cognitiva non consiste allora nello spostare semplicemente più in basso l'asticella della soglia, bensì nel cambiare lessico: dal segno al *meaning-making*, dall'oggetto-segno isolato alla relazione dinamica tra organismo, ambiente e sistemi motivazionali. Assumere il significato come modo in cui l'esperienza viene organizzata da un soggetto situato implica riconoscere che molte pratiche – corporee, gestuali, relazionali – che attraversano la vita dei mammiferi non umani non sono residui pre-semiotici, bensì forme specifiche di costruzione di senso, che non richiedono per essere tali l'accesso a rappresentazioni linguistiche né una mente modellata sul profilo dell'*homo loquens*.

In questo quadro, il gioco non appare più come una curiosità marginale, ma come una scena in cui si rende visibile, quasi in controluce, il lavoro congiunto dell'intenzionalità e della semiosi: gli inviti, le "punteggiature", le auto-limitazioni corporee con cui i partner mantengono aperta la cornice ludica, le continue micro-correzioni necessarie a evitare l'equivoco e la rottura dell'interazione, mostrano animali impegnati non solo a fare qualcosa insieme, ma a negoziare che cosa stiano facendo, a modulare gli stati motivazionali propri e altrui, a preservare una certa qualità della relazione. Parlare di metacomunicazione, in questo contesto, non significa proiettare sull'animale una mente umana in miniatura, bensì riconoscere che l'intreccio tra segnali, aspettative e vincoli motivazionali produce un livello di organizzazione del senso che nessun lessico puramente meccanicistico riesce a descrivere senza residui.

Se c'è un esito, provvisorio ma non eludibile, che questo percorso consente di trarre, esso riguarda allora il modo in cui la filosofia del linguaggio e la semiotica scelgono di descrivere l'animale (non-umano): o come supporto di reazioni funzionali, sempre prossime al cortocircuito istintivo, oppure come soggetto di esperienze intenzionali, dotato di una prospettiva situata sul mondo, seppure diversa da quella umana e accessibile solo attraverso la deduzione, consapevole dei propri limiti ma anche della propria inevitabilità. Spostare la soglia semiotica dalle strutture linguistiche alle pratiche di *meaning-making* condivise significa, in ultima analisi, accettare che la differenza umano/animale non coincide con l'opposizione tra chi ha significato e chi ne è privo, ma si gioca all'interno di una comune appartenenza a un mondo di forme di vita che, ciascuna a suo modo, istituiscono valori, regole implicite, modi di "prendere sul serio" e di sospendere la serietà delle proprie azioni. Il gioco, con la sua leggera serietà, ci invita a riconoscere questa appartenenza e a ripensare la soglia non come un cancello che si apre o si chiude, ma come una zona di transizione, mobile e popolata, in cui la soggettività animale smette di essere l'ombra muta del linguaggio umano e torna a essere interlocutrice, per quanto indiretta, di una teoria del significato che voglia dirsi davvero generale.

Note

¹ Ipotesi che sembra trovare un ulteriore sostegno nelle neuroscienze, le quali hanno messo in luce l'esistenza di uno stretto legame tra percezione e azione. In questa direzione, la scoperta dei neuroni specchio suggerisce che la comprensione delle azioni altrui si fonda su un meccanismo proiettivo di rispecchiamento motorio, grazie al quale il soggetto "sa" ciò che l'altro fa perché può mappararlo sulle proprie possibilità d'azione. Vedi: G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano 2006.

Bibliografia

- Allen, C., & Bekoff, M.
1998 *Il pensiero animale*, McGraw-Hill, Milano.
- Bateson, G.
1972 *Steps to an ecology of mind: Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology*, Aronson, New Jersey.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

- Bekoff, M.
1984 *Social play behavior*, in "BioScience", 34(4), pp.228-233.
1995 *Play signals as punctuation: The structure of social play in canids*, in "Behaviour", 132(5-6), pp.419-429.
- Burghardt, G. M.
2005 *The genesis of animal play. Testing the limits*, MIT Press, Cambridge.
2015 *Defining and recognizing play*, in A. D. Pellegrini (a cura di), *The Oxford handbook of the development of play*, Oxford University Press, pp. 9-18.
- Diodato, F.
2013 *Teorie semantiche. Dal segno al testo*, Liguori Editore, Napoli.
- Eco, U.
1975 *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Bompiani, Milano.
1997 *Kant e l'ornitorinco*, Bompiani, Milano.
- Fagen, R.
1981 *Animal play behavior*, Oxford University Press, Oxford.
- Konderak, P.
2018 *Mind, cognition, semiosis. Ways to cognitive semiotics*, Maria Curie-Skłodowska University
- Merleau-Ponty, M.
1945 *Phénoménologie de la perception*, Éditions Gallimard, Parigi.
- Nöth, W.
2000 *Umberto Eco's Semiotic Threshold*, "Sign System Studies", 28, pp.49-61.
- Palagi, E., Cordon, G., Demuru E., Bekoff M.
2016 *Fair play and its connection with social tolerance, reciprocity and the ethology of peace*, Behaviour, 2016, Vol. 153, No. 9/11, Obstacles and Catalysts of Peaceful Behaviour (2016), pp. 1195-1216.
- Rizzolatti, G., Sinigaglia, C., *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano 2006.
- Sonesson, G.
2012 *The foundation of cognitive semiotics in the phenomenology of signs and meanings*, in "Intellectica", 58(2), 207-239.
- 2015 *Cognitive semiotics. From integrated methodology to interdisciplinary program*, in "Chinese Semiotic Studies", 11(2), 159-180.
- Zlatev, J.
2002 *Meaning = Life (+ Culture). An outline of a unified biocultural theory of meaning*, in "Evolution of Communication", 4(2), 253-296.
- 2009 *The semiotic hierarchy. Life, consciousness, signs and language* in "Cognitive Semiotics", 4, 169-200.
- 2015 *Cognitive semiotics*, in P. Trifonas (Ed.), *International handbook of semiotics* (pp. 1043-1067), Springer.
- 2018 *Meaning making from life to language. The semiotic hierarchy and phenomenology*, in "Cognitive Semiotics", 11(1), 1-18.
- Zlatev, J., & Konderak, P.
2023 *Consciousness and semiosis*, in J. Pelkey (a cura di), *Bloomsbury semiotics*, vol. I, Bloomsbury 2023, pp. 169-191.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

Homo Ludens o Homo Performans? Una genealogia semiotica del gioco usurpato

di Grieta Dzergaca - Università per Stranieri di Siena

Abstract This essay examines how play—once a space of freedom, symbolic creation, and shared meaning—has been transformed by digital and economic forces into a tool for behavioral control and productivity. Drawing on Wittgenstein, semiotics, and critiques of semiotic capitalism, it traces the shift from ritual and collective forms of play to gamification, gamblification, and algorithmic governance. The analysis distinguishes authentic play—rooted in negotiated rules and lived forms of life—from its simulation in digital interfaces that prioritize metrics over meaning. Adopting a semiotic perspective, the essay explores both the mechanisms through which play is captured and the practices that resist this capture, reclaiming play as a site of critical imagination and collective experimentation. Ultimately, it reimagines play as a political and poetic gesture.

Keywords: Gioco, Wittgenstein, Gamification, Playbour, Gamblification.

1. Introduzione

Nel tempo della produttività pervasiva, anche il gioco — un tempo spazio privilegiato di libertà, inutilità e creazione — viene reificato, normalizzato, messo al lavoro. Questo contributo si propone di interrogare criticamente tale trasformazione: che cosa resta oggi del gioco come esperienza simbolica? Quali sono le condizioni che ne rendono possibile l'autenticità, in un contesto in cui la ludicità sembra essersi convertita in interfaccia produttiva?

Per affrontare questa domanda, il saggio intreccia la filosofia del linguaggio di Wittgenstein (1953), la semiotica della cultura e la critica del capitalismo semiotico, analizzando come le pratiche ludiche siano state catturate da dispositivi digitali, economici e ideologici che ne erodono la carica simbolica originaria. Il gioco, da spazio di libertà, diventa regime di *performance*, l'interazione si trasforma in prestazione, la libertà in stimolazione prescritta.

La prospettiva wittgensteiniana rappresenta qui una chiave interpretativa cruciale: spostando l'attenzione dall'essenza del gioco alle sue condizioni pragmatiche, il focus non è su cosa sia il gioco in sé, ma su come si gioca, in quali contesti, con quali regole e secondo quale senso condiviso. Il gioco, come il linguaggio, è una pratica situata all'interno di forme di vita, sistemi sociali e culturali in cui i significati prendono corpo e si negoziano.

Questa impostazione permette di evitare sia l'idealizzazione romantica del gioco come pura creatività, sia la deriva relativista che,

sulla scia di Lyotard (1979), lo riduce a uno tra i tanti giochi di linguaggio privi di legami strutturali. In Wittgenstein, il significato è uso, e l'uso è sempre inscritto in una comunità interpretativa, anche laddove questa venga simulata o manipolata.

Ed è proprio qui che si decide la posta epistemologica: mentre Lyotard celebra la pluralità frammentata dei giochi linguistici, Wittgenstein consente di diagnosticare la condizione contemporanea in cui le regole non sono più negoziate, ma imposte da interfacce automatizzate che simulano la libertà attraverso premi illusori e retoriche dell'*engagement*. Il gioco viene così svuotato della sua dimensione condivisa e trasformato in protocollo: l'apparenza ludica sopravvive, ma le condizioni simboliche della giocabilità vengono meno.

Il saggio ripercorre alcune delle principali trasformazioni storiche e culturali del gioco — dalle feste rituali antiche al ludico digitalizzato — per mostrare come la sua funzione simbolica sia stata progressivamente marginalizzata in favore di usi performativi e produttivi. Dopo aver delineato una genealogia del concetto di gioco, il contributo si concentra sulle forme contemporanee della sua cattura — dalla gamification all'ideologia del “fun while working”, fino alla *gamblification* e alle pratiche di produttività metricizzata.

Si propone infine una metodologia semiotica per osservare il gioco digitale come dispositivo di potere, ma anche come possibile spazio di resistenza simbolica.

In chiusura, si individuano margini di risigni-

ficazione: pratiche artistiche, pedagogiche o urbane che sabotano le grammatiche prescrittive della *gamification* e restituiscono al gioco la sua dimensione gratuita, collettiva e ironica. Un gioco che non addestra, ma disorienta; che non misura, ma racconta; che non performa, ma espone. In questo senso, il gioco si riapre come laboratorio di senso e come esercizio di libertà: non come scarto dell'utile, ma come gesto politico, etico e poetico.

2. Il gioco come spazio culturale: libertà, regole, senso

Il gioco occupa da sempre una posizione ambivalente nella cultura umana: attività accessoria e insieme fondativa, gesto apparentemente secondario ma capace di generare strutture, miti, forme simboliche. Per Huizinga (1938), il gioco è la matrice sacrale della cultura, una dimensione originaria da cui scaturiscono istituzioni come diritto, guerra, sapere e arte. Tuttavia, già nella sua lettura si coglie la tensione tra la potenza creativa del gioco e la sua successiva riduzione a svago marginale.

Con la modernità industriale, segnata dal culto dell'utile e della produttività, il gioco viene progressivamente confinato in uno spazio secondario e sospetto, svuotato del suo potenziale simbolico. L'*otium* romano — tempo libero per la riflessione e la cura di sé — si degrada in ozio, colpevole inattività: “il padre di tutti i vizi”. Il gioco, da forma generativa di cultura, diventa attività residua, decorativa, ancillare rispetto alla produzione.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

Caillois (2000, p. 28) amplia la tipologia del gioco, distinguendo tra *agon* (competizione), *alea* (caso), *mimicry* (simulacro) e *ilinx* (vertigine). I giochi sono disposti lungo un asse che va dalla *paidia* (gioco caotico e spontaneo) al *ludus* (gioco regolato e formalizzato) (ivi, p. 46). Possiamo osservare come la modernità spinga il gioco verso il polo del *ludus*: irrigidito, istituzionalizzato, piegato a finalità esterne. Ad esempio, l'*agon*, un tempo cornice sacra della competizione rituale, si trasforma nel mito individualistico della *performance*. La perversione dell'*agon* si mostra "in ogni antagonismo che non sia più temperato dal rigore dello spirito di gioco" (ivi, p. 64), facilmente cooptabile dai discorsi neoliberali contemporanei.

Se, come afferma Caillois, i giochi rispondono a impulsi profondi, è necessario che tali impulsi si esprimano entro spazi separati dalla realtà ordinaria e secondo regole riconosciute. Quando il gioco viene contaminato dal reale — cioè quando le regole non sono più condivise nello spazio ludico, ma imposte da una realtà esterna — si perde la sua funzione regolatrice (ivi, p. 73). Resta solo l'impulso, che, privo di cornici simboliche, tende alla frenesia, all'ipersollecitazione, alla deriva distruttiva.

Un passaggio concettuale decisivo consiste nel riconoscere il gioco come sistema simbolico strutturato, capace di generare e organizzare mondi di senso. Come ogni pratica simbolica, opera secondo regole, cornici, rituali e sospensioni della realtà quotidiana. In questo spazio altro, ciò che accade non è "falso", ma diverso: il gioco non dissolve il senso, lo ricombina secondo logiche autonome.

Affinché tali strutture siano vive, devono essere praticate e riconosciute. Qui entra in gioco la prospettiva wittgensteiniana, che concepisce il gioco non come struttura, ma come prassi situata in forme di vita. Il significato di un'azione ludica non è mai universale, ma emerge dall'uso condiviso all'interno di una comunità interpretativa. Le regole, in questo quadro, non sono imposte: emergono come accordi impliciti nella prassi condivisa.

Un contributo utile per comprendere i gradi di questa adesione viene da Conte e Castelfranchi (2015), che distinguono tra adozione automatica, utilitaristica, kantiana e cooperativa delle norme. È proprio quest'ultima — l'adozione cooperativa —, come indica Paglieri (2002, p. 395), a costituire la con-

dizione simbolica dell'esperienza ludica autentica: si gioca non per obbligo o incentivo, ma per appartenenza e condivisione del valore della regola.

Nelle pratiche ludiche digitali contemporanee, tale modello è spesso disatteso: le regole sono codificate a livello algoritmico e presentate come vincoli tecnici o incentivi economici. L'utente aderisce per necessità funzionale, non per condivisione simbolica. Ciò mette in crisi l'ideale wittgensteiniano del gioco come accordo nel fare, trasformandolo in una dinamica prescrittiva, opaca, automatizzata. Il quadro wittgensteiniano si rivela così particolarmente fecondo: consente di distinguere tra gioco autentico — che nasce da intenzionalità condivisa e da una forma di vita — e gioco simulato, svuotato, ridotto a schema. Per comprendere come si sia arrivati a questa trasformazione, occorre ora ricostruire la genealogia storica della cattura del gioco.

2.1. Genealogia culturale del gioco: dal rito sacro al controllo moderno

Comprendere le trasformazioni contemporanee del gioco richiede di ripercorrerne la lunga storia culturale. Nelle società tradizionali, il gioco era parte integrante della vita collettiva e rituale: rappresentava una sospensione del tempo ordinario, durante la quale la comunità si riconosceva, si raccontava e si rigenerava. Feste dionisiache, giochi olimpici, riti di passaggio e danze tribali erano pratiche ludiche inscindibili dal contesto simbolico e religioso, e il gioco era evento trasformativo, rito cosmico, simbolo vivente di un ordine condiviso.

In queste forme originarie, la dimensione ludica non era evasione, ma incarnazione dell'ordine del mondo. L'*agon* greco, ad esempio, non era solo competizione, ma anche offerta rituale e riconoscimento sociale. Come mostra Bachtin (1979), il carnevale rovesciava le gerarchie per riaffermarle, mostrando la fragilità e la necessità della condivisione del potere. Il gioco era immersivo, totalizzante, non separabile dalle strutture cosmiche e sociali.

Con la modernità e l'emergere della borghesia urbana, le pratiche ludiche si trasformano: da forme collettive, pubbliche e spesso ritualizzate, tendono a diventare attività più controllate, regolate e private. Nel suo studio sul processo di civilizzazione, Elias

(1988) mostra come l'aumento del controllo sociale e l'interiorizzazione delle norme modellino progressivamente non solo i corpi e le emozioni, ma anche le modalità del divertimento e dell'interazione ludica, spostandole da una dimensione comunitaria a una sfera più individualizzata e sorvegliata.

Nel XIX e XX secolo, questa razionalizzazione culmina nell'istituzionalizzazione dello sport moderno. Regole codificate, federazioni, cronometri e misurazione oggettiva delle prestazioni trasformano il gioco in *performance* valutabile e sorvegliata. Il gioco perde la sua gratuità generativa e viene ricodificato in termini economici, educativi e aziendali, diventando risorsa da ottimizzare.

Fink (1969) interpreta il gioco come rivelazione simbolica dell'essere: non evasione, ma forma arcaica di pensiero, auto-interpretazione della collettività. Tuttavia, con l'avvento dei dispositivi disciplinari descritti da Foucault, anche l'attività ludica viene incanalata in forme di controllo: la ginnastica ottocentesca, precorritrice del *fitness* contemporaneo, ne è esempio precoce. Le metriche *gamificate* e gli *script* comportamentali simulano libertà, ma prescrivono azioni e incentivano l'adesione a regimi comportamentali algoritmici.

Kücklich (2005) introduce il concetto di *playbour*: il gioco si trasforma in produzione gratuita di valore, mascherata da svago. App di produttività, piattaforme educative *gamificate*, sistemi di incentivazione digitale convertono il tempo ludico in tempo performativo: ogni gesto è tracciato, ogni pausa monetizzata, ogni ricompensa calcolata. L'apparente ludicità maschera un'economia dell'adesione continua.

Eppure, il gioco eccede ogni schema razionale: conserva una forza simbolica profonda, che può riemergere in forme critiche e disorientanti, anche quando normalizzato. Questa genealogia mostra come il gioco sia passato da rito sacro a strumento di controllo, ma suggerisce anche la possibilità di una resistenza simbolica che sopravvive alla cattura disciplinare.

3. Gamification, playbour e l'economia del segno

Nel lessico contemporaneo, il gioco ha subito una trasformazione radicale: da pratica gratuita, sospesa e collettiva, si è converti-

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

to in tecnologia pervasiva al servizio della motivazione, della formazione e della sorveglianza. Questo cambiamento trova il suo fulcro nella *gamification*, ovvero l'applicazione di elementi di *game design* a contesti non ludici per incentivare comportamenti desiderati (Deterding *et al.*, 2011).

La *gamification* promette coinvolgimento e divertimento, ma realizza soprattutto normalizzazione: *badge*, ricompense, classifiche e *streaks* costituiscono una grammatica comportamentale che incentiva l'adesione a protocolli predefiniti. Piattaforme come *Duolingo* esemplificano questo meccanismo: l'apprendimento si riduce a sequenze stimolo-risposta, guidate da metriche di *performance*; l'*engagement* sostituisce la motivazione intrinseca, e l'ansia da discontinuità prende il posto del gioco autentico.

In linea con l'economia del segno teorizzata da Baudrillard (1970), il valore d'uso delle merci lascia progressivamente spazio al valore simbolico e alla visibilità sociale. In questo contesto, il tempo ludico si trasforma in tempo di lavoro mascherato: gli utenti — dai *modders* ai *social brand ambassador* — generano valore non retribuito. Questo fenomeno, noto come *playbour*, dissolve il confine tra gioco e lavoro, trasformando la ludicità in dispositivo di estrazione di valore.

La *gamification* invade anche lavoro e formazione, estetizzando il comando e incentivando la conformità: quiz, classifiche, ricompense addestrano alla produttività e all'adattabilità. Il gioco non media più senso, ma sorveglianza interiorizzata. Persino il tempo libero viene metricizzato: sfide fitness, *cashback*, punteggi quotidiani alimentano micro-obblighi mascherati da svago. Come mostra Han (2010), l'individuo si esaurisce nel dover essere sempre attivo, fondendo gioco e prestazione.

Nel regime semiotico ludico, il gioco autentico cede il passo a un simulacro performativo: regole opache, premi casuali, comportamenti automatizzati. La *paidia* lascia spazio all'addestramento. Non si gioca più per appartenere, ma per essere visibili. Il gioco, ormai, è *design* del comportamento travestito da divertimento.

4. Effetti psicologici e sociali della *gamification*

Sebbene spesso presentata come strumen-

to neutro per stimolare l'apprendimento e la partecipazione, la *gamification* comporta effetti collaterali rilevanti. Incentivi esterni come *badge* e classifiche sostituiscono la motivazione autentica, modificando il rapporto con l'attività stessa: l'azione perde senso, subordinata a ricompense programmate.

Secondo la Teoria dell'Autodeterminazione (*Self-Determination Theory* di Deci e Ryan, 2000), la motivazione si nutre di autonomia, competenza e relazionalità — tutti aspetti compromessi dalla *gamification*. L'autonomia è limitata, la competenza viene mercificata, la relazione si trasforma in competizione. L'esperienza perde profondità, ridotta a protocollo.

Dal punto di vista psicologico, si osservano ansia da prestazione, senso di colpa per la discontinuità, fatica digitale. L'interfaccia ludica diventa dispositivo ansiogeno; come mostra Han, l'imperativo "gioca di più" si trasforma in forma di auto-sfruttamento entusiasta.

Anche le relazioni sociali ne risentono: la cooperazione cede il passo alla competizione, l'interazione si fa transazionale. Il valore dell'altro si misura in visibilità e punteggio, svuotando la socialità del suo senso simbolico.

Criticare la *gamification* non significa rifiutare il gioco, ma difendere la possibilità di un'agentività non performativa, di una socialità non algoritmica, di un gioco che sia ancora gesto condiviso e non pura esecuzione.

5. *Gamblification*: il gioco d'azzardo nascosto nel quotidiano

La *gamblification*, ossia l'introduzione di elementi di *alea* in contesti estranei all'azzardo, rappresenta l'estremizzazione della cattura ludica. Il gioco si trasforma in un sistema chiuso e predittivo, in cui ogni gesto è preprogrammato e l'interazione autentica si dissolve in un'illusione. Come sottolinea Benveniste (1947, p. 124), non sono i giocatori a determinare il gioco, ma è il gioco stesso a determinare i giocatori: la libertà si riduce così a una mera simulazione.

Sotto *badge*, sfide e ricompense si nasconde una grammatica comportamentale fondata su metriche di rendimento e ricompense

casuali. L'interfaccia si trasforma in una sorveglianza invisibile, che orienta scelte e desideri senza che l'utente ne sia consapevole. Se la *gamification* addestra, la *gamblification* manipola.

Meccanismi aleatori come *loot boxes*¹, ruote della fortuna e premi a tempo sono ormai onnipresenti non solo in app e videogiochi, ma anche in piattaforme educative. Un esempio emblematico di *gamblification* nel mondo analogico sono le *blind box* (o scatole a sorpresa), una categoria di giocattoli da collezione in cui i personaggi della stessa serie sono confezionati in scatole sigillate, il cui contenuto resta sconosciuto fino all'apertura. L'elemento centrale è proprio l'aleatorietà: l'acquirente non sa quale personaggio riceverà e, spesso, alcuni soggetti sono più rari e desiderati, alimentando la ripetizione degli acquisti nella speranza di completare la collezione o trovare pezzi esclusivi.

Questo meccanismo, nato in Giappone con le macchine Gachapon, distributori automatici che erogano giocattoli casuali in capsule, è stato perfezionato da brand come Pop Mart e Funko, trasformando le *blind box* in un fenomeno globale². L'attrattiva principale risiede nell'emozione della scoperta e nella *suspense*, unite al desiderio di ottenere oggetti rari, elementi che spingono a ripetere l'acquisto e che hanno reso il mercato delle *blind box* multimiliardario.

Negli ultimi anni, alcuni paesi hanno iniziato a introdurre misure restrittive per tutelare i minori dai potenziali rischi legati a questi prodotti. In particolare, la Cina ha vietato la vendita di *blind box* ai minori di otto anni dal 2023 e ha imposto linee guida che obbligano i venditori a pubblicizzare il valore dei contenuti, le regole di estrazione e le probabilità di ottenere determinati oggetti, oltre a suggerire limiti di spesa e d'acquisto per prevenire comportamenti compulsivi³. Queste misure sono state adottate anche in risposta a collezioni particolarmente virali come i pupazzi Labubu della serie *The Monsters*, che hanno generato fenomeni di massa, code notturne e persino episodi di tensione tra acquirenti.

L'effetto dopaminico è accuratamente progettato per incentivare permanenza e consumo, replicando le dinamiche delle *slot machine* descritte da Schüll (2012): ogni apertura o "quasi-vittoria" alimenta l'anticipazione e rafforza il ciclo di acquisto compulsivo. L'utente, in questo contesto, viene

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

trasformato in un profilo, immerso in un'economia dell'anticipazione dove il confine tra gioco e scommessa si fa sempre più sottile.

Il rischio più insidioso risiede nella personalizzazione algoritmica: premi, sfide e tempistiche vengono adattati in tempo reale ai comportamenti dell'utente, costruendo ecosistemi persuasivi e autoreferenziali. Il gioco, svuotato della sua dimensione simbolica e negoziale, si riduce a puro algoritmo: non più pratica culturale, ma dispositivo predittivo al servizio della profilazione.

6. Il *fair play* come dispositivo semiotico mercificato

Il *fair play*, da principio etico fondato sull'equità, si è trasformato in un dispositivo semiotico funzionale alla legittimazione di contesti diseguali. Non è più una regola condivisa, ma un'etichetta retorica che maschera l'asimmetria strutturale.

Nello sport, il *fair play* viene svuotato della sua funzione simbolica e ridotto a narrazione pubblicitaria. Emblematica in tal senso è la prospettiva di sapore darwiniano promossa dalla campagna del colosso Nike (2024), *Winning Isn't for Everyone*, che esalta la vittoria a ogni costo, l'estetica del potenziamento e l'individualismo competitivo. Analogamente, nel gioco d'azzardo regolamentato, l'ideale di equità è solo performato: algoritmi opachi e ricompense personalizzate alimentano la dipendenza, anziché contrastarla.

Da un punto di vista semiotico, ci troviamo di fronte a un gioco linguistico degenerato: la regola non è più vissuta, ma messa in scena. Recuperare il valore autentico del gioco significa smascherare questi inganni semiotici e restituire senso alle regole e alle relazioni.

6.1. Pratiche di resistenza: il gioco come sabotaggio simbolico

Contro l'uso performativo e mercificato del gioco, emergono pratiche ludiche critiche che lo riattivano come spazio simbolico e collettivo. Progetti come il *New Games Movement* (Stati Uniti, anni '70) o "The Stanley Parable" (videogioco di Davey Wreden, 2013) propongono giochi senza esito prestabilito, che sovvertono aspettative e regole.

Anche nello spazio urbano, iniziative come Play the City⁴ o "Critical Mass" (la pedalata collettiva che sovverte temporaneamente le regole del traffico) trasformano l'ambiente quotidiano in un laboratorio ludico condiviso, dove il gioco diventa azione disorientante capace di riscrivere le regole dell'abitare.

I LARP (*Live Action Role-Playing*, in italiano *Gioco di Ruolo dal Vivo*) non competitivi e i laboratori partecipativi restituiscono al gioco la sua natura negoziale e relazionale. Il design etico — come nei giochi "Kind Words (lo fi chill beats to write to)" (Popcannibal, 2019)⁵ o "Journey⁶" (Thatgamecompany, 2012) — rinuncia a premi e classifiche per valorizzare empatia, ascolto e gratuità.

In tutte queste esperienze, il gioco non viene rifiutato, ma sottratto alla logica del rendimento. Si fa gesto poetico, simbolico, politico: non addestra, ma immagina.

7. Segni ludici e regimi semiotici: il gioco come trappola simbolica

Nel contesto digitale contemporaneo, il gioco si presenta sempre più come simulacro: non esperienza autentica, ma strategia di attivazione e controllo. Per comprenderne la portata, è utile distinguere tra segno ludico e regime semiotico ludico.

Il segno ludico è un'icona: *joystick*, *badge*, grafiche accattivanti — richiami visivi che evocano leggerezza e divertimento, ma che spesso risultano svuotati di reale esperienza ludica. Sono segnali che rimandano a un immaginario, non a una pratica.

Il regime semiotico ludico, invece, è la struttura che utilizza elementi del gioco per orientare i comportamenti: non per generare senso, ma per produrre *output* misurabili. Il ludico diventa così strumento di fidelizzazione, sorveglianza, automazione. Sotto la superficie del gioco si cela una logica spesso coercitiva e performativa.

Il potere si esercita proprio attraverso gesti ripetuti e segni che diventano naturali (Barthes, 1966). In questo scenario, la semiotica si fa strumento critico: serve a smascherare ciò che si nasconde dietro il segno ludico.

Dal punto di vista wittgensteiniano, si spezza il legame tra regola e forma di vita: il gioco non nasce più da pratiche condivise, ma da *script* algoritmici. Riscoprire il gioco significa riaprire spazi simbolici, distinguere tra ade-

sione passiva e senso condiviso. Solo così il gioco può tornare a essere linguaggio critico, e non mera decorazione performativa.

8. Conclusione: ripensare il gioco oltre l'utile e lo spreco

8.1. Una genealogia del gioco usurpato

Il gioco, da spazio simbolico condiviso, è stato progressivamente catturato: da rito collettivo a passatempo, da pratica creativa a dispositivo di controllo. Nella prospettiva wittgensteiniana, il gioco è forma di vita: negoziato, situato, relazionale. Quando si riduce ad automatismo, resta solo il simulacro.

Eppure il gioco resiste, proprio perché è simbolico e imprevedibile. Riemerge in gesti poetici e pratiche collettive che non producono valore immediato, ma ne mettono in discussione i presupposti. Giocare è un esercizio di libertà: non uno scarto dell'utile, ma una sua sospensione attiva.

8.2 Prospettive metodologiche: per un'etnografia critica del gioco

Comprendere il gioco oggi richiede strumenti teorici e metodologici rinnovati. Un'analisi multilivello — simbolica, strutturale, pragmatica, ideologica — permette di decostruire i regimi ludici contemporanei come narrazioni del soggetto, del tempo, della socialità.

A questa si deve affiancare una prospettiva etnografica: osservare come le persone vivono, resistono o reinterpretano le pratiche ludiche, evitando generalizzazioni. Il gioco è situato, plurale, contraddittorio — e solo l'ascolto di queste dinamiche ne restituisce la complessità.

8.3. Curiosità, discontinuità, tempo: un'altra grammatica del gioco

La logica della *performance* ha eroso il tempo lento e curioso del gioco. Eppure il gioco autentico non ha uno scopo immediato: è relazione, sospensione, apertura. È un gesto che non compete ma convoca, che non consuma ma immagina.

Rivendicare il gioco significa difendere il diritto all'inutile generativo, allo stupore, alla

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

lentezza. Significa riscrivere una grammatica dell'agire che non imponga, ma permetta. Giocare, oggi, è ancora possibile — a patto di avere il coraggio di rimettere in gioco il gioco stesso.

Note

¹ Le *loot boxes*, note in italiano anche come *ovetti sorpresa* o *pacchetti misti*, sono una meccanica di gioco che consente ai giocatori di pagare per avere la possibilità di ottenere oggetti virtuali (Delfabbro, King, Gainsbury 2020, p. 3). Questi oggetti, di natura e valore variabile, vengono assegnati in modo casuale, generalmente tramite un algoritmo.

² https://insights.made-in-china.com/it/The-Blind-Box-Phenomenon-Why-Mystery-Collectibles-Are-the-Next-Big-Thing_hARTCXGMqxf.html

³ http://english.scio.gov.cn/pressroom/2023-06/16/content_87751554.htm

⁴ <https://www.playthecity.eu/>

⁵ <https://www.popcannibal.com/wp/?p=419>

⁶ <https://thatgamecompany.com/journey/>

Bibliografia

Bachtin M. Бахтин М. (1965), *Tvorčestvo Fransua Rable i narodnaja kul'tura Srednevekov'ja i Renessansa* Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса, Художественная литература Москва; trad. *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, Einaudi, Torino 1979.

Barthes R. (1966), *Miti d'oggi*, Lerici, Milano.

Baudrillard J. (1970), *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, Il mulino, Bologna.

Benveniste, É. (1947), *Le jeu comme structure*, in "Deucalion. Cahiers de philosophie", 2, pp. 161-167, Il gioco come struttura, in "aut aut", 337, 2008, pp. 122-132.

Caillois R. (1958), *Les jeux et les hommes*, Librairie Gallimard, Paris; trad. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000.

Conte R.-Castelfranchi C. (1995), *Cognitive and Social Action*, University College, London, trad. *La società delle menti*, UTET, Torino 1996.

Deci E. L.-Ryan, R. M. (2000), *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior*, Psychological Inquiry, 11(4), pp. 227-268.

Delfabbro, P., King, D., Gainsbury, S.M. (2020), *Understanding gambling and gaming skill and its implications for the convergence of gaming with electronic gaming machines*, in "International Gambling Studies", 20:1, pp. 171-183.

Deterding S., Dixon D., Khaled R.-Nacke N. (2011), *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*, In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11). Association for Computing Machinery, New York, USA, pp. 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Elias N. (1988), *Il processo di civilizzazione*, Il mulino, Bologna.

Fink E. (1960), *Spiel als Weltsymbol*, W. Kohlhammer, Stuttgart; trad. *Il gioco come simbolo del mondo*, Lerici editore, Roma 1969.

Han B.-C. (2010), *La società della stanchezza*, Nottetempo, Milano.

Huizinga J. (1938), *Homo Ludens: Proeve Ener*

Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur, H.D. Tjeenk Willink, Haarlem; trad. *Homo ludens*, Il Saggiatore, Verona 1967.

Kücklich J. (2005), *Precarious playbour: Modders and the digital games industry*, fibreculture 5 (1), pp. 1-5.

Lyotard J. F. (1979), *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, Les Editions de Minuit, Paris; trad. *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 2014 (1981).

Nike, "WINNING ISN'T FOR EVERYONE | AM I A BAD PERSON? | NIKE", *Nike su Youtube*, 19 luglio 2024. Consultabile a URL: tinyurl.com/2jna2mj8 (Consultato il 21 giugno 2024).

Pagliari, P. 2002, *Credendo di giocare. Verso un'interpretazione cognitivista dei processi ludici*, in "Sistemi intelligenti, Rivista quadrimestrale di scienze cognitive e di intelligenza artificiale", pp. 371-416.

Schüll D.N. (2012), *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton University Press, New Jersey.

Wittgenstein L. (1953), *Philosophische Untersuchungen*, Basil Blackwell, Oxford; trad. *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino 1987.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

L'enunciazione videoludica Second-person game e protesi della soggettività

di Giorgio Fraccon - Alma Mater Studiorum - Università di Bologna

Abstract: Video games are often categorized into first-person and third-person perspectives, but this binary division is a simplification that overlooks the complexities of how video games function as semiotic systems. The aim of this paper is to challenge this assumption and argue that we cannot base a semiotic analysis of video games identity solely on natural language frameworks.

Key Words: Identity; enunciation; events; prothesis; video game.

Introduzione

Siamo soliti distinguere i videogiochi in prima da quelli in terza persona. L'idea – di certo non nuova alla semiotica (v. Casetti 1984) – si basa sull'assunto che le realtà ludico-digitali modellizzino il punto di vista del giocatore sulle forme pronominali del linguaggio naturale, e cioè sull'assunto che alcune particolari forme di visione restituiscano l'effetto dei pronomi personali di prima o terza persona. Ma le cose stanno davvero così? E in che misura si possono applicare le regole della lingua naturale al linguaggio videoludico?

Questo articolo intende rispondere a queste e altre domande da una prospettiva ludosemiotica. L'ipotesi di lavoro è che le realtà ludico-digitali non condividano l'apparato formale dell'enunciazione con la lingua naturale (Benveniste 1966), ma siano caratterizzate da una distribuzione eterogenea di punti di prensione percettiva che fungono da protesi per chi gioca (Paolucci 2020a). Si tratterà di dimostrare questo punto di-simplicando anzitutto la nozione di enunciazione videoludica dal modello semiotico classico, a partire da una critica a quelli che alcuni studiosi e appassionati di videogiochi hanno impropriamente etichettato come *second-person game*.

Per farlo, articoleremo il discorso in tre momenti. Prenderemo anzitutto in esame una sequenza di *Driver: San Francisco* (Ubisoft Reflections 2011), per dimostrare le aporie a cui va incontro un approccio logocentrico al videogioco (§ 1). Metteremo successivamente in discussione l'idea di un'enunciazione personale, intesa nei termini del *débrayage* greimasiano, per mostrare la sua inapplicabilità alle realtà ludico-digitali (cfr.



Figura 1. Ordell insegue Tanner per le vie di San Francisco

Giuliana 2024) (§ 2). E avvieremo infine una proposta alternativa, fondata sul concetto di enunciazione protesica ed evenemenziale, in linea con le più recenti acquisizioni della semiotica dell'audiovisivo (§ 3).

1. Videogiocare in seconda persona

1.1. Il problema del TU

John Tanner è un ufficiale di polizia sotto copertura dotato di una particolarissima abilità denominata *shift*. Lo *shift* gli permette di prendere il controllo di qualsiasi auto nelle vicinanze, scambiando la propria coscienza con quella del conducente. Consapevole di poter usare lo *shift* a suo vantaggio, Tanner decide dunque di infiltrarsi in un'importan-

te banda criminale assumendo l'identità di uno scagnozzo di nome Ordell. In men che non si dica, Tanner/Ordell scala la gerarchia del gruppo guadagnandosi la fiducia e il rispetto dei suoi superiori che, proprio per questo, decidono di affidargli un compito della massima importanza. Viene chiesto a Ordell di eliminare un poliziotto che da qualche tempo minaccia la tenuta dell'organizzazione. Poliziotto che, nemmeno a dirlo, è proprio Tanner. Salito in macchina e raggiunto l'obiettivo, Ordell si trova quindi costretto a pedinare se stesso, dando vita a un inseguimento surreale in cui è al tempo stesso dietro e davanti al volante.

Quella appena descritta è una delle sequenze più celebri e discusse di *Driver: San Francisco*. La sua fortuna si deve in particolare all'ampia circolazione del video "This Is What a 'Second-Person' Video Game Would Look Like", pubblicato nel 2019 da Nick Robinson, e rapidamente divenuto virale. L'i-

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

dea del video di Robinson è piuttosto semplice. I videogiochi o sono in prima, o sono in terza persona. Nei giochi in prima persona vediamo *come se fossimo* il nostro avatar. In quelli in terza vediamo invece il nostro avatar dall'esterno, *come se fosse* un altro. Ma – prosegue Robinson – se esistono giochi in prima e in terza, è possibile che là fuori, da qualche parte, esistano anche dei giochi in seconda persona. Ebbene, quali sono i *second-person game*? E soprattutto, cosa sono?

Come anticipato, la risposta a entrambe le domande passa secondo Robinson da *Driver: San Francisco*. Più nello specifico, dalla sequenza dell'inseguimento. Il gioco adotta infatti per l'intera durata della sequenza – e solo per quella¹ – una visuale in soggettiva che simula l'esperienza percettiva di Ordell. Tuttavia, come sottolinea Robinson, è sufficiente esercitare un'azione base, come ad esempio accelerare, per svelare l'inganno: a muoversi non è l'auto del malvivente, bensì quella di Tanner, il poliziotto. E dal momento che l'azione è inquadrata dal punto di vista di un personaggio che *non* è sotto il nostro controllo diretto – personaggio che non corrisponde al nostro IO –, per Robinson occupiamo la posizione del TU, seconda persona (fig. 1).

Il ragionamento sembra reggere, eppure c'è qualcosa che non torna. Si è detto che Robinson tende a interpretare la sequenza dell'inseguimento in *Driver: San Francisco* come un esempio di *second-person game*, perché l'azione del giocatore è mediata dal punto di vista di qualcuno che lo osserva agire (il giocatore controlla un TU perché il suo punto di vista è collocato nell'IO). Ma penserebbe lo stesso se lo sguardo di Ordell non fosse tematizzato a schermo? Immaginiamo per esempio che a separare il giocatore e Tanner non ci fosse più nulla; non ci fossero più né le mani di Ordell, né tantomeno l'interno della sua automobile. Immagiamo, quindi, di vedere la macchina di Tanner in semi-soggettiva, da dietro. Penseremmo ancora che si tratti una visuale in seconda persona? o crederemmo piuttosto di stare vivendo l'esperienza in terza?

Con molta probabilità, propenderemmo per questa seconda opzione. Dopotutto, ci sono troppi pochi elementi per decidere se quello sguardo appartenga o meno a qualcuno. In assenza di marcatori visivi forti che attestino la presenza diegetica di un osservatore, l'attribuzione di uno sguardo all'apparato di ripresa si fa incerta, se non arbitraria. E

questo, dobbiamo convenirne, finisce per mettere in crisi la definizione di *second-person game* fornita da Robinson. Perché, se il confine tra il TU e l'EGLI si basa sulla diegettizzazione dello sguardo, com'è possibile che molti titoli in terza persona – che pure giustificano narrativamente il punto di vista del giocatore – non vengono considerati giochi in seconda persona?

1.2. La diegettizzazione dello sguardo nei videogiochi

Quando *Super Mario 64* (Nintendo EAD 1996) debutta sul mercato, il 3D è ancora agli albori, e Nintendo si trova davanti alla sfida di introdurre i propri giocatori alla gestione della camera virtuale in modo semplice e intuitivo. La soluzione è quella di affidare il ruolo di cameraman a un Lakitu, uno dei nemici storici della serie. Così, ogni qualvolta il giocatore sposta la visuale attorno a Mario, non sta semplicemente muovendo la telecamera, ma sta anche guardando attraverso gli occhi di un Lakitu che, macchina in spalla, segue Mario con la sua nuvoletta bianca.

Anche qui, come in *Driver: San Francisco*, avatar e punto di vista non coincidono. E tuttavia risulta difficile definire *Super Mario*

64 un *second-person game*. Perché sì, c'è un personaggio che ne guarda un altro agire, questo è vero. Ma oltre a un filmato introduttivo, e a una breve sequenza che lo vede riflesso su uno specchio (fig. 2), la presenza del Lakitu è indicata soltanto da un'icona nell'angolo in basso a destra dello schermo; non fosse per quella, non lo si noterebbe affatto. Senza poi considerare che, se dovessimo accettare una nozione tanto lasca di *second-person game*, dovremmo accettare nel novero degli esempi non solo i giochi come *Super Mario 64*, che il TU lo vedono giusto di sfuggita, ma anche quei titoli che la soggettiva si limitano a evocarla, magari per suggestione. E da lì alla tana libera-tutti il passo è breve.

Facciamo anche in questo caso un esempio. Si pensi alla sequenza di Hazel Street in *Silent Hill 3* (Team Silent 2003). Abbiamo appena passato il tutorial e rimaniamo bloccati con Heather, la protagonista, in una stazione del metrò (fig. 3). Contro ogni aspettativa, la stazione è deserta, e non sembrano esserci pericoli. Questo però ci insospettisce, e dal momento che il gioco ci ha abituato a tutto tranne che alla quiete, subentra presto la paranoia. Iniziamo dunque a chiederci se siamo davvero soli, o se sia solo un'impressione; e se quel posto, così tranquillo, non sia che l'ennesima trappola. Rinveniamo allora alcuni giornali: uno è un settimanale sull'occulto, che contiene un approfondimento sulle infestazioni spiritiche; nemme-



Figura 2. Lakitu in *Super Mario 64*

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

no a dirlo, l'altro è un quotidiano che riporta la notizia di un uomo che si è tolto la vita gettandosi sui binari.

Forse è il portato delle letture, forse il frutto dell'abitudine, o forse il risultato di una serie di concause: ciò che è certo è che, mentre ci avviciniamo a quegli stessi binari, cominciamo ad avvertire come una presenza. Sappiamo bene che non c'è nessuno – almeno non all'ingresso –, eppure più ci addentriamo nel metrò, più abbiamo l'impressione che dietro lo sguardo che inquadra Heather ci sia qualcuno che la spia. Qualcuno che si è appropriato dei punti macchina per sostituire il proprio sguardo a quello dell'obiettivo².

Se teniamo fede alle parole di Robinson, i presupposti per parlare di un gioco in seconda persona ci sono tutti. Con l'unica differenza che stavolta la soggettiva non è diegetica, ma è il frutto di un processo interpretativo, o piuttosto di un'allucinazione. Viene quindi da chiedersi che bisogno ci fosse di scomodare *Driver* se già titoli in terza persona come *Silent Hill 3* rispondono alle stesse logiche di visione. Sarà forse perché l'occhio della cinepresa non ha un nome o un cognome? Piuttosto stretta come definizione di *second-person game*, se di questo si tratta.

Per poter dare un minimo d'ordine alla ricerca, e rispondere agli interrogativi che si sono finora sollevati, è dunque necessario sgomberare il campo e partire dalle basi, cercando di non dare nulla per scontato. E con nulla intendiamo dire proprio nulla, compreso il tanto amato distinguo tra giochi in prima e giochi in terza persona di cui ci si

occuperà nel prossimo paragrafo. Solo così si potrà confutare in ultima analisi l'idea di Robinson, dimostrando l'euristicità di un approccio alle realtà ludico-digitali che si rifiuta di prendere la lingua naturale a modello delle logiche di visione.

2. IO come EGLI

2.1. I limiti di un'enunciazione per *débrayage*

Il pronome personale di prima persona ha un suo statuto particolarissimo. Se in una conversazione orale qualcuno esclama "IO", quell'IO si riferirà a lui. Ma se a dirlo è qualcun altro, ecco che quell'IO cambierà di referente. L'EGLI, al contrario, sembra che non cambi mai. Designa sempre e comunque qualcosa di esterno alla situazione di enunciazione. Cosa che porta Émile Benveniste (cfr. 1966) a bollare l'EGLI come una "non-persona" – dal momento che non partecipa al discorso, e non può farsi locutore – e a vedere nell'IO e nell'EGLI quella che Roman Jakobson (1963) chiamava un'opposizione privativa, vale a dire un'opposizione tra la presenza di qualcosa (IO) e la sua assenza³ (non-IO).

La semiotica di stampo testualista ha fondato su queste stesse basi la propria teoria dell'enunciazione per *débrayage*⁴. L'opposizione privativa tra IO e non-IO riflette infatti in Algirdas Julien Greimas e Joseph Courtés (1979) la tensione tra enunciazione ed

enunciato, là dove la presenza dell'enunciatore nella situazione di discorso (IO) implica la sua assenza, se non come simulacro, nell'enunciato (non-IO). Il Dante scrittore (IO), ad esempio, non è il Dante che si addentra nei meandri degli Inferi (non-IO); la selva oscura (non-QUI) non coincide con lo studiolo dove ha scritto la *Commedia* (QUI); e il tempo passato all'*Inferno* (non-ORA) non è sovrapponibile al tempo impiegato per scrivere la prima cantica (non-ORA).

Sorge a questo punto una domanda. Si possono applicare queste stesse categorie al videogioco? Per restare in tema, prendiamo uno sparatutto come *DOOM* (id Software 1993). *DOOM* è considerato un gioco in prima persona perché il punto di vista del giocatore coincide con quello dell'avatar (fig. 4). Noi, però, abbiamo ben poco a che spartire con il suo protagonista, il Doomguy. Non solo perché non siamo un marine spaziale (non-IO); non solo perché non siamo su un pianeta alieno, o in un qualche Inferno extraterrestre (non-QUI); non solo perché non viviamo nel futuro (non-ORA); ma anche perché, prima di avviare il gioco, non abbiamo tutta quella serie di competenze e credenze che fanno del Doomguy il Doomguy.

Potremmo quindi pensare che l'avatar sia un non-IO, e che *DOOM* sia in realtà un gioco in terza persona, nonostante lo si celebri come uno dei capostipiti del *first-person shooter*. Del resto, il Doomguy resta il Doomguy indipendentemente da chi gioca, così come l'EGLI rimane EGLI indipendentemente dal locutore. Eppure, nemmeno questa risposta sembra convincere, perché, se è vero che il personaggio è lo stesso, ed è vero che il Doomguy offre a ciascuno le stesse possibilità di azione (correre, sparare, raccogliere armi, potenziamenti, etc.), è altrettanto vero che ogni partita a *DOOM* è diversa. Un giocatore potrebbe esplorare la mappa in lungo e in largo alla ricerca di stanze segrete e nuove bocche da fuoco, mentre un altro potrebbe correre dritto verso il boss finale ignorando tutto e tutti. E questa differenza non può essere imputata solo al non-IO, perché in questo non-IO c'è anche una parte di chi gioca (IO), e delle scelte che questi decide di compiere, in tempo reale (ORA), fuori dall'enunciato (QUI).

Se le cose stanno così, diventa difficile tracciare un confine netto tra i giochi in prima e in terza persona. Dietro ogni IO c'è sempre un EGLI che lo fa agire, e per ogni EGLI che lo fa agire c'è un IO che lo controlla. L'idea,



Figura 3. Heather esplora la stazione di Hazel Street in *Silent Hill 3*

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*



Figura 4. DOOM nella sua versione Xbox One

allora, è di abbandonare a piè pari queste categorie, e di farlo in favore di una terza via che tenga conto della compresenza di IO e non-IO. Non si tratta di negare la distinzione tra IO ed EGLI. Si tratta, piuttosto, di sostituire un'opposizione privativa (IO vs non-IO) con un'opposizione partecipativa (IO vs IO+non-IO), e cioè con un'opposizione tra un termine preciso (IO) e uno vago (IO+non-IO) che veda nell'EGLI un termine coestensivo di prima e terza persona⁵ (cfr. Hjelmslev 1985). Di questo, però, parleremo meglio nel prosieguo del paragrafo. Per approfondire la questione delle opposizioni partecipative, tornerà utile appoggiarsi a una tra le pubblicità più famose dell'epoca PlayStation 2. Stiamo parlando di *Welcome to the third place* di David Lynch (2000).

2.2. Welcome to the third place

Nel 2005 viene pubblicato su *Ocula* un articolo di Riccardo Fusaroli intitolato "Sguardo, voce, corpo: un'analisi semiotica di uno spot Playstation 2 (Lynch 2000)". La pubblicità che Fusaroli prende in analisi non è però la stessa cui si accennava al punto precedente. Lo spot si intitola *Chasing Rabbits*, dura appena trenta secondi e consta di una sola inquadratura: quella di un cane che dorme, e che si agita nel sonno. A dire il vero, non c'è neanche la certezza che lo spot sia stato diretto da David Lynch, o che, come dice

sono passati forse due anni; ma è anche vero che, Lynch o non Lynch, sia *Welcome to the third place* che *Chasing Rabbits* parlano dell'esperienza videoludica negli stessi termini. Per entrambi gli spot, giocare alla PlayStation è come entrare in un "third place". Ed è su questo concetto che dovremmo soffermarci.

Ma cos'è il "third place"? E cosa c'entra con il nostro discorso? Anche Fusaroli se l'è chiesto, e nell'articolo ne ha esplorato diverse possibili interpretazioni. Inizia osservando come il termine "third place" possa alludere alla tridimensionalità degli ambienti virtuali⁷; afferma poi che il numero tre, numero magico per eccellenza, possa richiamare nello spettatore l'idea della Trimurti o della Trinità; e conclude dicendo che il *third place* rimanda a un altrove perché la terza persona pronominale è la forma del non-IO, e quindi l'unica forma pronominale a poter rappresentare l'alterità.

Fusaroli, sia anche solo del 2000. Lynch ha effettivamente firmato la campagna e diretto il primo spot, ma non risultano crediti che confermino il suo coinvolgimento negli altri progetti; è addirittura possibile che la maggior parte delle pubblicità che circolano a suo nome, come *Bambi* (2001) o la stessa *Chasing Rabbits* (2002), siano state dirette sì nel suo stile, ma da altri registi⁶.

Tutto questo, però, deve interessare il giusto; perlomeno in questa sede. Perché è vero che gli spot sono diversi; è vero che uno è stato girato da Lynch e l'altro probabilmente no; è vero che dalla messa in onda del primo alla messa in onda del secondo

Di tutte le proposte, l'unica che ci trova d'accordo è l'ultima. Parzialmente d'accordo, a essere precisi. Perché lo spazio di gioco è certamente un luogo in cui il soggetto può giocare (per l'appunto) nei panni di un altro. Su questo non ci piove. E tuttavia abbiamo visto quali siano i rischi di portare questa idea all'estremo, se in ballo ci sono paragoni più o meno forzati con le forme linguistiche. Sennonché nelle note a piè di pagina, Fusaroli aggiunge un'ultima lettura dello spot. "Non si può mancare di osservare", scrive, "come in ottica semiotica sarebbe fin troppo semplice leggere questo 'third place' come il luogo della Terzità peirceana, quell'istanza mediatrice grazie alla quale la semiosi può



Figura 5. Chasing Rabbits, la pubblicità analizzata da Fusaroli

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

darsi" (ivi: 12).

Ecco, questo è interessante. Perché in un saggio che si propone come "un'analisi semiotica", Fusaroli afferma che parlare di Terzità sia "fin troppo semplice". Così semplice da relegare l'intuizione a una nota a piè di pagina, liquidarla in due righe, e più approfondirla. Ci pare giusto riprendere allora la sua proposta e seguirne le implicazioni. Non soltanto per restituirle la dignità che merita, ma perché, tra tutte le letture date del *third place*, questa è forse l'unica davvero capace di offrire delle nuove prospettive di analisi.

2.3. Terzità e mondi virtuali

Cos'è quindi la Terzità? Per chiarirlo facciamo un esperimento. Prendiamo un foglio di carta e lasciamo cadere una goccia d'inchiostro sulla sua superficie. Poi tracciamo un cerchio attorno all'area interessata e osserviamo la macchia risultante (fig. 2). A prima vista, possiamo distinguere chiaramente alcune zone macchiate (P) e altre non macchiate (non-P). Ma che dire del confine tra la macchia e il resto del foglio? I punti che compongono questo bordo appartengono all'area macchiata (P) o a quella non macchiata (non-P)?

Secondo Peirce, i punti di confine appartengono simultaneamente a entrambe le aree e a nessuna delle due: sono al tempo stesso macchiati (P) e non macchiati (non-P). Per questo motivo, essi sfuggono ai principi della logica "classica" e ricadono invece all'interno di una logica altra, che Peirce definisce triadica (cfr. Paolucci 2010).

Triadic logic is that logic which, though not rejecting entirely the Principle of Excluded Middle, nevertheless recognizes that every proposition, S is P, is either true, or false, or else S has a lower mode of being such that it can neither be determinately P, nor determinately not-P, but is at the limit between P and not-P. (MS 399)

Per Peirce, la Terzità costituisce dunque una zona di indeterminazione. Anziché risolvere le contraddizioni proprie di una logica binaria, la Terzità le sospende provvisoriamente, permettendo a predicati mutuamente esclu-

sivi di coesistere all'interno di un comune orizzonte di possibilità. Come nota anche Gianmarco Giuliana (2024), questa messa in crisi di uno dei fondamenti logici della verità non nega affatto la possibilità di distinguere il vero dal falso. Suggerisce piuttosto l'idea che "[...] tutto ciò che riconosciamo come determinato debba prima essere 'mediato' da un qualche fattore terzo e liminale che ha generato il vero a partire da certe possibilità" (ivi: 90).

L'idea della terzità sembra dunque perfetta per rendere conto delle realtà ludico-digitali. Quando giochiamo, infatti, c'è sempre qualcuno che media tra noi e il mondo di gioco, e che così facendo tiene insieme, in maniera impossibile, IO e non-IO. Chi che sia questo "qualcuno" è già stata chiarito nel paragrafo precedente (§ 2.1). Non può che essere quell'EGLI, terza persona, che come nell'illeismo o nel Lei di cortesia, comprende e ingloba anche l'IO.

Non stupirà trovare quindi questo stesso EGLI nello spot di Lynch, che fin dal titolo sembra porre al centro della questione proprio la Terzità (il "third place"). Osserviamo la scena: un uomo in giacca e cravatta passeggia avanti e indietro lungo un corridoio. A un certo punto si arresta, attratto da una fessura, o forse una porta, o forse un altro corridoio. Si sporge leggermente per guardare oltre, e dall'altra parte vede nientemeno che sé stesso. Ma non è uno specchio, è lui stesso, in carne e ossa, che lo osserva a sua volta.

Ebbene, in questa sequenza è racchiuso tutto ciò che si è detto finora. C'è qualcuno che, come il giocatore, occupa la posizione dell'IO. E questo qualcuno è intento, proprio

come il giocatore, a vedere qualcun altro agire. Questo qualcun altro, però, non è una persona qualsiasi: è lui stesso, o per meglio dire il suo doppio. Con l'unica differenza che l'immagine di questo doppio è filtrata da una fessura, o forse una porta, o forse un altro corridoio, che lo fa apparire lontano (direbbe Peirce "in some respect or capacity").

Difficile, a questo punto, non tornare con la mente alla sequenza di *Driver: San Francisco* con cui abbiamo aperto l'analisi (§ 1.1). Anche in quel frangente c'era infatti un IO che guardava qualcun altro agire. Un "qualcun altro" che Robinson riconduceva allo spazio del TU, seconda persona. Tuttavia, se già prima risultava difficile credergli, farlo adesso è del tutto impossibile. Oltre al fatto che stiamo parlando di un inseguimento – e non di una situazione concreta di discorso – sembra che Robinson si sia completamente dimenticato che inseguitore e inseguito sono la stessa persona. E che, se Tanner e Ordell sono uno e bino, non c'è alcun TU in ballo. C'è semmai un EGLI, coestensivo di prima e terza persona, che li ingloba entrambi; e che inglobandoli entrambi permette a Tanner di vestire i panni di Ordell; e nei panni di Ordell di vedersi dall'esterno. Il che, a ben pensarci, rispecchia appieno la natura costitutivamente terza e partecipativa dell'identità videoludica, ossia un'identità che è sì altra rispetto a quella del giocatore, ma che come Ordell per Tanner, o come il doppio per l'uomo-in-giacca-e-cravatta, non è "[...] collocabile chiaramente in quella di una seconda identità definita"⁸ (Giuliana 2024: 37).



Figura 6. Il Doppelgänger in *Welcome to the third place*

3. Identità protesiche

3.1. L'enunciazione impersonale nel videogioco

Nelle scorse pagine si è parlato tanto dell'EGLI. Dell'EGLI come Terzità, dell'EGLI come termine coestensivo di prima e terza persona, e quindi dell'EGLI come di un qualcuno che permette al giocatore di agire nel mondo di gioco. Queste definizioni sono però insufficienti: non sono "generalizzabili". Perché, se quando si gioca a *Super Mario 64* possiamo dire in maniera un po' naïve che è Mario a farci saltare, correre e spaccare blocchi, quale EGLI si deve ringraziare quando scorriamo i menù di gioco o gestiamo come in *Dwarf Fortress* (Maxis 2014) non un avatar, ma un'intera colonia di nani (fig. 7)?

Per Claudio Paolucci (2020a), che ha posto l'EGLI al centro della sua teoria dell'enunciazione, la terza persona pronominale non rappresenta solo l'alterità o il termine vago che comprende e ingloba IO e non-IO. L'EGLI, come l'IT inglese ("IT rains") e l'IL francese ("IL pleut"), è anche la forma dell'impersonale che definisce l'evento, là dove è l'evento ad avere il primato sul soggetto e sulla sua capacità di dire "IO".

Ma andiamo con ordine. Da che mondo è mondo siamo soliti dare centralità al soggetto. Pensiamo alla logica aristotelica, o anche solo al ruolo dell'IO in Benveniste e Greimas. Siamo soliti dare centralità al soggetto anche se esiste una corrente di pensiero, parallela e contraria, che dagli stoici in avanti afferma invece il primato del verbo, e con esso dell'impersonale.

È di quest'idea anche Peirce – ancora una volta lui –, secondo cui il verbo aprirebbe a delle posizioni di soggetto che possono essere variamente occupate da attori umani e non-umani. Peirce la chiama logica dei relativi (CP 3.214), e per spiegarla ricorre all'esempio della valenza chimica: come in chimica ogni elemento esprime il numero di legami che l'atomo è in grado di formare, così ogni verbo esprime il numero di posizioni di soggetto che mette a disposizione. "Piove" ha valenza zero perché non si può dire "IO piovio". "Correre" ha valenza uno, perché si può dire "IO corro" ma non si può dire "IO corro qualcuno". E così via.

Qualcosa di molto simile si trova anche in



Figura 7. In *Dwarf Fortress* è praticamente impossibile identificare un avatar

Maurice Blanchot (1949). Secondo Blanchot, finché ci limitiamo a scrivere "JE suis malheureux", ovvero "IO sono infelice", siamo troppo vicini a noi stessi perché quell'infelicità ci appartenga davvero. Quel che dobbiamo fare, allora, è pensare in termini impersonali, e pensare, cioè, a "IL est malheureux", e dunque al "SI è infelici". Solo così, dice Blanchot, possiamo renderci soggetti sul modo del linguaggio, e occupare così quella posizione di IO, prima persona, che viene aperta per noi dall'evento verbale.

L'idea di un EGLI di questo tipo – che si colloca sulla scia delle riflessioni di Peirce e Blanchot – è allora perfetta per rendere conto dell'identità nelle realtà ludico-digitali. Dopotutto, l'EGLI che modula la nostra attività *in-game* non ha nulla di antropoide (Metz 1991; cfr. *infra*, cap. 6). Può essere tematizzato da un avatar, questo è vero, ma la sua natura non è in alcun modo riconducibile a quella di un soggetto umano fatto e finito.

Si pensi a un gioco come *A Little to the Left* (Max Inferno 2022), in cui bisogna riordinare cassetti, pulire armadi e spolverare librerie. In questo contesto, l'EGLI non ha nulla di veramente "umano". Possiede semmai le caratteristiche di un evento impersonale in linea con quanto detto da Blanchot. Proprio come in Blanchot, infatti, questo EGLI apre a posizioni di soggetto che possono essere variamente occupate con il proprio IO: punti in cui SI riordina, SI pulisce, e SI spolvera, che sono difficilmente ascrivibili a soggetti pieni, ma che agiscono come vere e proprie protesi per questi stessi soggetti (cfr. Spaziante 2013; cfr. anche Paolucci 2020a: 328). Ecco il termine giusto: *protesi*.

3.2. Per una tipologia protesica

Umberto Eco (1997) chiama protesi ogni apparecchio che è in grado di estendere il raggio d'azione del nostro corpo. Le protesi, dice Eco, possono essere di tre tipi: ci sono le protesi sostitutive, come il bastone; quelle estensive, come i trampoli; e quelle magnificative, come il cannocchiale. Escluse le prime, i videogiochi fanno affidamento sia alle protesi estensive che a quelle magnificative⁹. Le protesi estensive ci permettono di prolungare l'azione naturale del nostro corpo, come quando in *Super Mario 64* saltiamo più in alto del normale o corriamo più velocemente. Quelle magnificative "[...] fanno qualcosa che con il nostro corpo abbiamo forse sognato di fare, ma senza mai riuscirci" (ivi: 449). E qui gli esempi si sprecano.

Da un punto di vista enunciativo, le protesi sono da porre agli antipodi dei simulacri. Esse non servono a simulare dentro al testo quel che avviene nella situazione di discorso (nell'enunciazione come locuzione, al di fuori dell'enunciato). Servono invece a fornire al giocatore dei punti di pressione percettiva che estendono oltremodo le sue capacità sensomotorie. Attraverso una protesi, possiamo fare tutto di più: possiamo vedere di più, possiamo ascoltare di più, possiamo saltare, correre, scalare e nuotare di più.

In questo senso, le protesi costituiscono l'apparato formale dell'enunciazione videoludica. Ricordiamo che per Benveniste (1966) l'apparato formale dell'enunciazione



Figura 8. Una schermata di *A Little to the Left*

è composto da quegli elementi linguistici – pronomi, deittici e avverbi – che i parlanti di una lingua devono utilizzare per poter enunciare. Allo stesso modo, le protesi del videogioco sono quelle posizioni di soggetto che dobbiamo occupare se vogliamo agire nello spazio virtuale.

Distinguiamo in questa sede due tipi di protesi: una audiovisiva e una cinetica. Occupiamoci per intanto della seconda. Chiamiamo protesi cinetica una posizione di soggetto che permette al giocatore di agire nel mondo di gioco con la possibilità di modificarne alcuni stati¹⁰. Alexander R. Galloway (2006) parla a tal proposito di atti (“actions” o “acts”), e distingue gli atti dell’operatore (“operator acts”) da quelli della macchina (“machine acts”). Là dove gli atti dell’operatore sono gli atti che compiamo per il tramite di una protesi cinetica, quelli della macchina corrispondono ai processi del software. Riordinare i cassettei in *A Little to the Left* è un atto dell’operatore, ma metterli in disordine è un atto della macchina. Dar da mangiare o difendere i nostri nani in *Dwarf Fortress* è un atto dell’operatore, ma farli morire tutti, nelle maniere anche più atroci, è un atto della macchina.

A loro volta, aggiunge Galloway, gli atti dell'operatore e quelli della macchina possono essere distinti in atti diegetici ("diegetic acts") e non-diegetici ("nondiegetic acts"). Gli atti diegetici sono quegli atti che influenzano lo stato di gioco e hanno un qualche peso narrativo. Gli atti non-diegetici sono invece quegli atti che, pur influenzando lo stato di gioco, non ne hanno alcuno. Tutta-

via, precisa Galloway, queste differenze non devono essere intese come opposizioni rigide: atti diegetici e non-diegetici, così come quelli dell'operatore e della macchina, sono facce della stessa medaglia. Per quanto suoni paradossale, cercare di uccidere un orco e navigare i menù di pausa sono lo stesso tipo di azione a livello enunciativo. Il gioco apre in entrambi i casi a un evento impersonale che possiamo decidere, come no, di prendere in carico.

Ed ecco spiegato anche il perché Galloway li chiami atti. Il suo è un approccio evenemenziale al videogioco del tutto simile a quello che stiamo cercando di delineare in questa sede. Galloway non è interessato all'avatar come a un simulacro, men che mai è interessato all'avatar *tout court*. La sua attenzione va agli atti impersonali che modificano gli stati di gioco, siano essi assunti dal giocatore (e siano dunque protesi), o siano essi assunti dal software (e siano dunque macchinici). "Without action, games remain only in the

pages of an abstract rule book. Without the active participation of players and machines, video games exist only as static computer code. Video games come into being when the machine is powered up and the software is executed; they exist when enacted" (ivi: 2).

E veniamo con questo al secondo tipo protesico. Le protesi audiovisive sono l'eredità dell'enunciazione cinematografica e il punto di contatto tra i due media¹¹. Là dove l'enunciazione cinetica apre a posizioni di soggetto in cui "EGLI agisce", e dunque SI agisce, le protesi audiovisive aprono a posizioni di soggetto in cui SI vede e SI ascolta (cfr. Paolucci 2020b; Marino 2020). Al che ci si potrebbe chiedere il perché abbiamo voluto distinguere tra le due protesi. Dopotutto, si parla in entrambi i casi di un evento impersonale che *fa qualcosa a qualcuno che sta fuori dall'enunciato*. Ebbene, per quanto la logica cui sottendono sia la stessa, e vi sia azione *anche* nella percezione magnificata dalle protesi audiovisive (cfr. Paolucci 2020a, 2021), ci sono almeno due ordini di motivi che ci hanno spinto a farlo: uno operativo e uno invece accademico.

Partendo da quello operativo è bene osservare come i punti di prensione audiovisiva che le realtà ludico-digitali mettono a disposizione del giocatore (i) non sempre coincidono con i punti di prensione cinetica; (ii) possono essere occupati anche da chi non gioca; (iii) non sono comuni a tutti ai generi videoludici, basti pensare alle cosiddette avventure testuali *à la Zork I* (Infocom 1980); e, cosa più importante, (iv) sono subordinati all'innesto di una protesi cinetica.

Quest'ultima osservazione è cruciale: ciò che vediamo e sentiamo quando giochiamo è sempre il risultato di una nostra azione *in-game*, sia essa muovere la telecamera o far sì che l'obiettivo segua il nostro doppio¹².

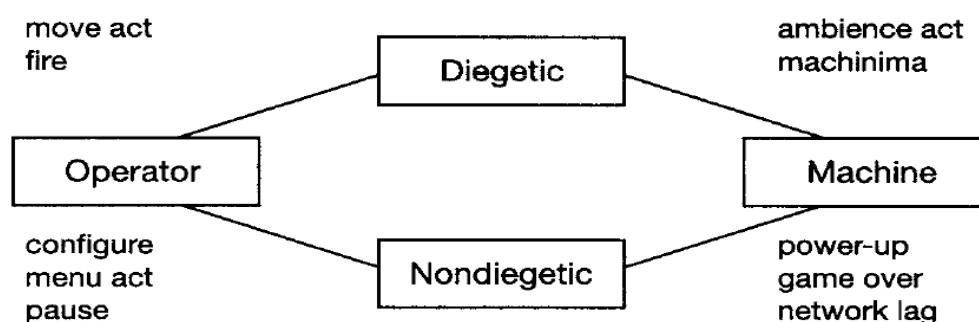


Figura 9. Schema riassuntivo della tipologia evenemenziale di Galloway

A pensarci, funzionano così anche i *survival horror* a camera fissa come *Resident Evil 2* (Capcom 1998). Non abbiamo il controllo diretto dei punti macchina, che sono stabiliti in anticipo dagli sviluppatori, ma è il nostro movimento nello spazio diegetico a determinare il *découpage*, e quindi la successione dei campi e dei piani. Il software si limita a passare da un'inquadratura all'altra in reazione ai nostri spostamenti, e ai nostri spostamenti soltanto.

È quel che accade del resto anche in *Silent Hill 3* (§ 1.2). Il punto di prensione percettiva offerto dall'enunciato non è regolato solo dalla macchina. Ci siamo anche noi che esploriamo la stazione di Hazel Street, e che nell'esplorarla ci portiamo dietro l'occhio della cinepresa. La sensazione di essere osservati o, peggio ancora, pedinati, dipende in ultima analisi proprio da questo. Assistiamo come a uno scollamento tra la protesi cinetica, che ci permette di controllare Heather, e la protesi audiovisiva che ce la fa invece seguire. E questo, congiuntamente all'atmosfera, al genere d'appartenenza, e alle aspettative dettate dal tutorial, finisce per farci allucinare uno sguardo in prima persona che non è di nessuno, se non nostro.

Il motivo accademico – tornando al perché del distinguo – è legato invece allo storico del termine “protesi”. Non è infatti la prima volta che il concetto viene tirato in ballo negli studi semiotici sul videogioco. Bruno Frascini (cfr. 2002, 2004, 2005), che ha informato molta della semiotica del videogioco di scuola generativa, parlava di “protesi digitali” in tempi non sospetti. Sennonché le protesi, per lui, sono solo un altro modo di chiamare l'avatar, e non si distinguono per funzione, ma in base al grado di iconicità. Il che (i) le fa coincidere al massimo con le sole protesi cinetiche, e (ii) rischia di ignorare proprio quella dimensione impersonale dell'enunciazione che a noi tanto interessa.

Per Agata Meneghelli (2011: 55), che riprende da Frascini la nozione di protesi, “[...] il punto di vista sul mondo di gioco, quando non è controllato dal giocatore, è un suo simulacro [...]. Quando il punto di vista è controllato direttamente dal giocatore [...] diventa invece una [...] protesi digitale”. Questa lettura, però, è insoddisfacente per ben due ragioni. In primis, perché, direttamente o indirettamente che sia, possiamo sempre controllare la visuale. Se in *Resident Evil 2* cambia il punto macchina, è perché



Figura 10. Un'oggettiva può farsi soggettiva in *Resident Evil 2*

ci si è spostati nell'ambiente di gioco. In secondo luogo, perché parlare di simulacri a proposito dell'enunciazione audiovisiva ci riporta indietro di almeno dieci pagine. Il simulacro punta a qualcosa che sta fuori dall'enunciato (IO), ma che è assente (non-IO). Il punto di vista nel videogioco, così come nel cinema, è predisposto invece per qualcuno che è sì fuori dall'enunciato (IO), ma che sfrutta quella posizione di soggetto per estendere oltre i limiti le proprie capacità percettive (IO+non-IO).

Se c'è una cosa che Nick Robinson non aveva dunque compreso nel primo paragrafo, è proprio questa. Tematizzare il punto di vista della camera non fa di un gioco un *second-person game*. Rende anzi più esplicita la presenza di qualcuno dietro lo schermo che da un lato vede grazie a una *protesi audiovisiva*, e dall'altro agisce grazie a una *protesi cinetica*. Dopotutto, il ruolo del Lakitu in *Super Mario 64* è sempre stato chiaro. Non è lì per seguire Mario, che di certo non ha bisogno della scorta. È lì per introdurre il giocatore in modo semplice e intuitivo alla gestione della camera digitale; insomma, è lì per noi. E se questo è stato il suo scopo fin dall'inizio, come si può considerarlo un simulacro? Come si può pensare che non sia, piuttosto, una protesi?

Conclusioni

Siamo partiti da una domanda. Accogliendo l'idea di Robinson sui cosiddetti *second-person game*, ci siamo chiesti se l'enunciazione videoludica fosse o meno modellizzata sulle forme pronominali del linguaggio naturale (§ 1.1). Ci siamo chiesti, cioè, se potessimo davvero parlare di giochi in prima e in terza persona, così come Benveniste (1966) parlava dell'IO e dell'egli.

Al termine del nostro percorso, la risposta non può che essere negativa. La tesi che abbiamo cercato di sostenere in questo articolo è che l'apparato formale dell'enunciazione videoludica non faccia affidamento a una personologia simulacrale fondata sugli *embrayeurs* – così come accade nella lingua naturale – ma funzioni distribuendo punti di prensione percettiva che fungono da protesi per chi gioca (§ 3.2).

Pertanto, per comprendere l'enunciazione videoludica abbiamo ritenuto necessario spostare l'attenzione altrove: non sull'IO o sull'egli, bensì sul modo in cui si prende parte a un accadere che li eccede entrambi, conferendo a un soggetto situato al di fuori dell'enunciato una serie di facoltà cinetiche

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

e audiovisive che non possiederebbe affatto al di fuori dell'enunciato stesso.

Il distinguo tra giochi in prima e in terza persona – sebbene profondamente radicato nelle pratiche discorsive e nelle strategie di marketing – si dimostra così insufficiente a descrivere la ricchezza dell'esperienza ludica. Come abbiamo cercato di dimostrare, ogni videogioco è al contempo in prima e in terza persona: in prima perché coinvolge di-

rettamente il giocatore nel QUI e ORA dell'evento; in terza perché tale coinvolgimento si svolge per il tramite di un sistema terzo che ne modula l'azione.

Una semiotica del videogioco che intenda cogliere la specificità delle realtà ludico-digitali non può quindi limitarsi a trasporre categorie linguistiche da un sistema all'altro. Deve invece riconoscere e analizzare la rete dinamica di punti di prensione e mediazioni

protesiche che rendono possibile l'azione e la percezione all'interno del mondo di gioco. Solo in questo modo si potrà descrivere l'enunciazione videoludica nella sua complessità, riconoscendo il gioco come un'esperienza di soggettività distribuita, capace di oltrepassare le rigidità delle categorie semiotiche tradizionali.

Note

¹ Di norma il gioco permette all'utente di cambiare la visuale alla bisogna, passando dalla soggettiva alla semi-soggettiva con la pressione di un tasto.

² Questo effetto di senso non è prerogativa di *Silent Hill 3*. Molti *survival horror* vecchia scuola fanno ricorso a questo espediente. Il fatto che la camera non si muova con il/la protagonista, ma rimanga fissa sul posto, ci impedisce di sapere con certezza a cosa andiamo incontro, e dà modo agli sviluppatori di nascondervi dietro ogni genere di pericolo. Esempio ne siano i *Licker* in *Resident Evil 2* (Capcom 1998) che, potendosi arrampicare sulle pareti, possono anche annidarsi là dove la macchina da presa non riesce a inquadrarli.

³ In questo caso, il tratto della persona (v. Pao-lucci 2020a).

⁴ *Débrayage* significa letteralmente "disinnesto". Si ha *débrayage* ogniqualvolta un soggetto (IO), temporalmente (ORA) e spazialmente (QUI) collocato, proietta fuori da sé attori (non-IO), spazi (non-QUI), e tempi (non-IO). L'*émbrayage* è il meccanismo opposto. Si ha *émbrayage* quando l'enunciato presenta in forma deittica dei simulacri che rimandano all'IO, QUI e ORA.

⁵ Ogni lingua permette un uso estensivo dell'EGLI. Si pensi a chi parla di sé in terza persona o a quando si dà del Lei a qualcuno. In quei casi, l'EGLI non funziona da non-IO. Funziona in un caso da IO e nell'altro da TU, su base contestuale. Da cui l'idea che "[...] la struttura del sistema linguistico non è tale da poter mantenere la distinzione tra un termine positivo e un termine negativo [...]. L'opposizione reale e universale sussiste tra un termine definito e un termine indefinito" (Hjelmslev 1935/1999: 185-186).

⁶ Per dovere di cronaca, è lo stesso Riccardo Fusaroli (2005: 1) a farlo presente. "A parte il primo, passato anche sulle televisioni italiane, i singoli spot non sono esplicitamente rivendicati da Lynch. È innegabile comunque che vi siano marche autoriali che si rifanno allo stile di ripresa e ai contenuti del regista."

⁷ Anche se, come nota lui stesso, nel 2000 la tecnologia 3D era già vecchia di almeno sette anni. La tridimensionalità era infatti il cavallo di battaglia della passata generazione, quella che dalla

prima PlayStation va al Nintendo 64 segnando il passaggio dai 16 bit della quarta generazione di console ai 32 bit della quinta.

⁸ Della stessa opinione è Massimo Maietti (2008: 101), per cui "[...] il giocatore abita il mondo immaginario sotto forma di una terza unità, diversa sia dall'utente nel mondo reale che dal personaggio vuoto nell'universo immaginario". James Paul Gee (2007/2013: 44), parlava a tal proposito di "identità proiettiva", "[...] giocando sui due sensi della parola 'proiettare', che vuol dire sia 'proiettare i propri valori e desideri sul personaggio virtuale' [...] sia 'considerare il personaggio virtuale come una propria proiezione nell'agire [...]'".

⁹ Secondo Eco (1997: 317), le protesi estensive e magnificative possono essere anche intrusive. Una protesi intrusiva arriva "[...] là dove l'occhio non può penetrare". Anche qui, di esempi ce ne sono a iosa. Si pensi a un gioco come *Spore* (Maxis 2014), in cui iniziamo la nostra partita nei panni di una cellula.

¹⁰ Abbiamo mutuato questo tipo protesico dalla nozione di enunciazione cinetica proposta da Enzo D'Armenio (cfr. 2013). Con questo non intendiamo tuttavia distinguere troppo nettamente un tipo di enunciazione audiovisiva da un tipo di enunciazione cinetica. Per quanto ci riguarda, non c'è percezione senza azione, e viceversa (Pao-lucci 2021).

¹¹ Il riferimento è a Christian Metz (1991) e alla sua teoria impersonale dell'enunciazione audiovisiva. Secondo Metz, anche nel cinema è difficile trovare qualcosa che funzioni come i pronomi di prima o terza persona. Francesco Casetti (1984) ha provato a trovarne un corrispettivo visivo. Ma a differenza che nei testi linguistici, che danno sempre l'impressione di una presenza enunciativa ("Se SI parla, vuol dire che qualcuno parla"), al cinema difficilmente si riescono ad attribuire le immagini a un IO o a un EGLI propriamente detti (Bertetti 2012: 113).

¹² Come scrive del resto Carlo Molina (2003: 101), "[...] se il gamer non muove la leva meccanica dello sguardo, egli non conosce, e se non conosce non gioca". E ancora, "[...] il game software sintetizza nel mondo simulato non soltanto la prospettiva di osservazione, ma la possibilità per

l'uomo di orientarla autonomamente" (ibidem).

Bibliografia

- Aarseth, Espen
1997 *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The John Hopkins University Press, Baltimore.
- 2001 "Computer Game Studies, Year One", *Game Studies*, 1(1).
- Benveniste, Emile
1966 *Problèmes de linguistique générale*, vol. I, Gallimard, Paris.
- Bertetti, Paolo
2012 *Il racconto audiovisivo. Teorie e strumenti semiotici*, Cartman Edizioni, Torino.
- Blanchot, Maurice
1949 *La Part du feu*, Gallimard, Paris.
- Casetti, Francesco
1986 *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano.
- D'Armenio, Enzo
2013 "Analisi semiotica del testo videoludico: l'enunciazione cinetica", *E/C*, febbraio 2013.
- 2022 "Beyond interactivity and immersion. A kinetic reconceptualization for virtual reality and video games", *New Techno Humanities*, 2(3).
- 2023 "I diagrammi ludici della materia digitale. Il caso di *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*", *E/C*, 17(39).
- Eco, Umberto
1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Bompiani, Milano.
- 1997 *Kant e l'ornitorinco*, Bompiani, Milano.
- Fraschini, Bruno
2002 "Videogiochi e New Media", in Bittanti M. (a cura di), *Per una Cultura dei Videogames*, Unicopli, Milano.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

2003 *Metal Gear Solid: l'evoluzione del serpente*, Unicopli, Milano.

2004 "Le affinità elettive. Il linguaggio del cinema nei videogiochi", *Ring*.

Fusaroli, Riccardo

2005 "Sguardo, voce, corpo: un'analisi semiotica di uno spot Play-station 2 (Lynch 2000)", *Ocula*, 6(6).

Galloway, Alexander R.

2006 *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis; trad. it. *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, Luca Sossella Editore, Bologna, 2022.

Galofaro, Francesco

2004 "Giocare in un mondo simulato: osservazioni sulla regia interattiva", in Cosenza, G. (a cura di), *Semiotica Dei Nuovi Media*, Editori Laterza, Bari.

Gee, James Paul

2003 *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York; tr. it. *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2013.

Greimas, Algirdas Julien & Courtes, Joseph

1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris.

Hjelmslev, Louis

1985 *Nouveaux essais*, PUF, Paris.

1935 *La catégorie des cas: étude de grammaire générale*, première partie, *Acta Jutlandica*, VII, 1, pp. I-XII e 1-184; tr. it. *La categoria dei casi. Studio di grammatica generale*, parte prima, Argo, Lecce, 1999.

Jakobson, Roman

1963 *Essais de linguistique générale*, Les Editions de Minuit, Paris.

Maietti, Massimo

2004 *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano.

2008 "Player in Fabula: Ethics of Interaction as Semiotic Negotiation Between Authorship and Readership", in Jahn-Sudmann, A., Stockmann, R. (a cura di) *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon*, Palgrave Macmillan, London.

Marino, Gabriele

2020 "L'enunciazione o il luogo del disco. Per una teoria dell'inquadratura fonografica e del punto di ascolto", *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio*, 14(1).

Meneghelli, Agata

2007 *Dentro lo schermo. Immersione e inte-*

rattività nei god games, Unicopli, Milano.

2011 *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporeo*, Unicopli, Milano.

Metz, Christian

1991 *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Editions Klincksieck, Paris; tr. it. *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, ESI, Napoli, 1995.

Molina, Carlo

2003 *Age of Empires. Simulazione videogiocata della vita*, Unicopli, Milano.

Paolucci, Claudio

2010 *Strutturalismo e interpretazione*, Bompiani, Milano.

2020a *Persona. Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Bompiani, Milano.

2020b "Una percezione macchinica. Realtà virtuale e realtà aumentata tra simulacri e protesi dell'enunciazione", in Biggio, F., Dos Santos, V., Giuliana, G. T. (a cura di), *Meaning-making in extended reality. Senso e virtualità*, Aracne, Roma, pp. 43-62.

2021 *Cognitive Semiotics. Integrating Signs, Minds, Meaning and Cognition*, Springer, Berlin.

2022 "Perception, Hallucination, Virtual Reality. From Controlled Hallucination to Resident Evil 7: Biohazard", *AN-ICON*, 1(1), pp. 112-128.

Peirce, Charles Sanders

CP *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, 8 voll.: voll. I-VI a cura di C. Hartshorne e P. Weiss, 1951-1955, voll. VII-VIII a cura di A.W. Burks, 1958, Belknap Press, Cambridge (Mass.).

Pinotti, Andrea

2016 *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino.

2017 "Self-Negating Images: Towards An-Iconology", *Proceedings*, I, 9, 856.

Spaziante, Lucio

2013 "Effetti di soggettività del testo audiovisivo: sonoro, visivo e mondi interiori in Drive". In Pezzini, I., Leone, M. (a cura di), *Semiotica delle soggettività*, Aracne, Roma, pp. 193-208.

Sitografia

Potter, Christopher

2013 The Potential of Second-Person Perspective Games: The Aesthetics of Shooting Yourself", *The Artifice* (www.the-artifice.com). <https://the-artifice.com/second-person-perspective-games/>

Philendra, Vivek

2021 "A Beginner's Guide to Video Games:

Perspectives", *The SMU Journal* (<https://www.thesmujournal.ca/>).

Ludografia

Bay 12 Games

2006 *Dwarf Fortress*, Bay 12 Games, Silverdale.

Capcom

1998 *Resident Evil 2*, Capcom, Chūō-ku.

Id Software

1993 *DOOM*, id Software, Richardson.

Personal Software & Infocom

1980 *Zork I: The Great Underground Empire*, Infocom, Cambridge (Mass.).

Max Inferno

2022 *A Little to the Left*, Secret Mode, Sheffield.

Maxis

2008 *Spore*, Electronic Arts, Redwood City.

Nintendo EAD

1996 *Super Mario 64*, Nintendo, Kyoto.

Team Silent

2003 *Silent Hill 3*, Konami, Tokyo.

Ubisoft Reflections

2000 *Driver: San Francisco*, Ubisoft, Saint-Mandé.

Videografia

Hodge, James Dalzell [Jam2go]

2024 You are wrong about what a '2nd Person' Video Game is [video], YouTube, <https://youtu.be/LTaQnuQY9fY?si=jwcTZ2cP8ZJDGrCP>

Lynch, David

2000 PlayStation 2 advert: Welcome to the Third Space | 2000 | #20YearsOfPlay [video], YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=Laf9vpJMDJA>

Robinson, Nick [Babylonian]

2019 This Is What a "Second-Person" Video Game Would Look Like [video], YouTube, https://youtu.be/mC8QoRa8y_Q?si=2aWow-FawlaBH0dEA

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

Il Circu di Cerami in Sicilia.

Il linguaggio di un rituale tra gioco, iniziazione e conflitto

di Maurilio Ginex - Università degli Studi di Palermo

Abstract: In this article we will talk about a religious holiday of the ceremonial calendar of Cerami, a village that develops on the surface along the chain of Nebrodi, in Sicily. It is a rite, called 'U circu and that becomes relevant object here because it sees an articulation of the size of the game, through the competition and the competition. The rite is divided into three parts during the year and each one is dedicated to a different saint. This diversification; However, it does not diversify the structure of the rite that in any case will present this dimension of conflict. It is also an initiation rite that marks the passage from adolescence to adulthood.

1. Introduzione

Siamo in Sicilia, a Cerami, un piccolo paese che sviluppa la sua superficie lungo la catena dei monti Nebrodi. Nel comprensorio di Enna. Il suo calendario cerimoniale presenta una struttura eterogenea. Viene denominato "il paese delle confraternite", in quanto ogni aspetto organizzativo che riguarda la sfera del sacro impiega un ruolo da parte di queste forme *communitas*. Esse sono quattro: quella di San Sebastiano, santo patrono; quella di Sant'Antonio Abate; quella della Madonna del Carmelo e l'arciconfraternita di San Michele. Ogni confraternita ha una sua rispettiva festa. Dunque ognuna ha un suo spazio nel calendario cerimoniale. L'eterogeneità a cui facciamo riferimento, infatti, si dipana con questa convivenza tra più santi che assumono ognuno la conformazione di "patronale". In quanto per ogni festa è implicata, con la stessa energia, tutta la collettività. Però, al di là di queste feste "patronali", vi sono anche altre feste particolarmente rilevanti sia sul piano del coinvolgimento e sia sul piano delle peculiarità che presenta la struttura rituale. Si tratta del *Circu*. Esso si celebra per tre volte in un anno, dedicando i rispettivi momenti a tre santi differenti: Sant'Antonio Abate il 17 gennaio, San Sebastiano il 20 gennaio e San Biagio il 3 Febbraio. Vedremo in seguito come si articola il ruolo delle confraternite a riguardo. Sin da subito va evidenziato come il rito del *Circu* rappresenta una forma di iniziazione rituale per chi vi partecipa (I. E. Buttitta 2008). Per lo più si tratta di ragazzini che dall'adolescenza passano all'età adulta. Questa forma di iniziazione è significata dalla convivenza tra una dimensione di gioco e un'altra di conflittualità. Il caso di studio in questione viene scelto in quanto presenta le caratteristiche di un gioco rituale che alla

base ha il culto dei santi rispettivi di ogni momento calendariale citato. Un gioco che mette in risalto svariate caratteristiche della dimensione: tensione, movimento, conflitto tra due parti, agonismo, lotta per raggiungere un obiettivo. Si cercherà di dividere l'analisi in due parti: inizialmente ve ne sarà una prima di stampo etnografico per descrivere il rito nelle sue parti costitutive; in seguito si proseguirà con un'analisi che metta in risalto dei meccanismi di significazione del rito che facciano emergere il senso dell'iniziazione e identifichino un percorso generativo in cui vi sono rapporti tra attanti e oggetti di valore.

2. Una descrizione etnografica: gioco e conflitto nel rito del Circu

La festa in questione presenta un valore di particolare rilievo all'interno del calendario cerimoniale di Cerami, in quanto marca il momento più critico della stagione invernale. Inoltre nel suo articolarsi si discosta dalla tipologia delle feste di fine estate, basate sull'espiazione e sul ringraziamento, in quanto ha la funzione di richiedere una protezione e un'abbondanza futura per la comunità (I. E. Buttitta 2008). Come osservavamo precedentemente, andando più a fondo nella questione, a Cerami, sono tre i momenti che articolano questo periodo dell'anno. Il *Circu* dunque non è soltanto uno ma si tratta di tre *circhi* dedicati a tre figure sante: Sant'Antonio che si tiene il 17 Gennaio, San Sebastiano (cioè il santo protettore del paese) che si tiene il 20 Gennaio e San Biagio il 3 Febbraio. Vediamo adesso come si articola la festa e vediamo quali sono gli elementi costitutivi della sua identità. Quando si parla del *Circu* si fa riferimento ad una struttura tronco-conica che nel suo essere rivestita di vegetali e alimenti diviene

l'oggetto di gioco all'interno del processo rituale di stampo agonale (I.E. Buttitta 2008). La dimensione di preparazione della struttura si sviluppa per tutte e tre le festività. Probabilmente è in questa fase che si può notare tutto il coinvolgimento passionale di un'intera comunità che si rispecchia nel bisogno di mantenere intatta nel tempo e nella storia la propria identità alimentata dal rito. È proprio nel momento preparatorio di ogni festa che si manifesta quel senso di socialità e di condivisione da parte della collettività di fronte ad una cerimonia. In questo momento vi è l'intersecarsi delle componenti essenziali di un processo rituale. Tali componenti vanno riscontrate nella socialità, nella partecipazione, nella ritualità, nell'annullamento temporaneo e simbolico dell'ordine (Lanternari 1983, p. 68) che unendosi trasformano momenti - come quello della preparazione festiva - in forme ipostatiche del sistema sociale all'interno del quale si ascrivono. Procedendo con la descrizione del fenomeno bisogna subito evidenziare come il nome del rito è dovuto all'elemento basale di forma circolare dal quale inizia la sua realizzazione. Esso si chiama, per l'appunto, *circu* o *arbura*:

"L'*arbura* è composta da una losanga lignea alta V cm, piegata a formare un cerchio del diametro di circa 90 cm, al cui interno è centrata una robusta croce lignea fissata alle estremità con fil di ferro. Intorno all'*arbura*, a intervalli regolari, vengono annodate le estremità inferiori di 8 verghe di alloro di circa 3 m. di lunghezza (i *mastri*) Quelle superiori, ancora recanti le fronde, vengono collettivamente legate attorno a una croce lignea, a *crucera soprana*, in modo che una coppia di rami poggi all'interno di ciascun quadrante. Alla *crucera* viene annodata, secondo una tecnica detta localmente *a vo tamanuzza*, lasciandone liberi due cappi (i ghiacchi), una robusta una che

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

oltre a offrire maggiore solidità alla parte apicale della struttura, ne consentirà l'elevazione nel corso delle successive fasi del rito. Al termine di queste operazioni esita uno scheletro di forma approssimativamente conica. Lo scheletro così ottenuto viene rivestito di rami di alloro con le fronde rivolte verso il basso. La struttura viene riempita con ulteriori ronde di lauro, *u inchimentu*, fino a ottenere una superficie piena e omogenea. Il *circu*, trasferito ora dalla sacrestia alla navata della chiesa, viene successivamente ricoperto, a cura dei fedeli che hanno contratto il voto e da familiari e amici di questi, di pani circolari *cudduri* all'interno di ciascuno dei quali trova posto una arancia" (I. E. Buttitta 2008, p. 129).

L'ampia citazione qui riportata mette in evidenza la grande cura di un'intera collettività verso le proprie forme di espressione festiva. La costruzione dei *circhi* rappresenta un momento in cui si alimenta, in primis, una devozione nei confronti della propria tradizione oltre che per i santi che rispecchiano i rispettivi momenti festivi. La preparazione della struttura mette in evidenza un momento speciale di orgiasmo rituale, che - nel contesto in questione - può anche richiamare quello dedicato alla costruzione delle cosiddette *banneri* in onore della festa di San Sebastiano che si tiene il 28 Agosto¹. Un perfetto esempio di forme di riscatto simbolico-rituale attraverso cui le collettività cerca di contrastare la precarietà di fronte alla storia. Tale tradizione viene rappresentata

dal bisogno collettivo di riprodurre la festa, un bisogno che si articola in due aspetti: quello legato al discorso originario secondo cui anticamente serviva a sfamare simbolicamente la popolazione e quello legato al fatto che non si deve dimenticare che si tratta di un rito che richiama al suo interno anche l'aspetto ludico di un gioco. Sulla scia di quest'ultimo aspetto, infatti, nel tempo, come si evince da una tradizione orale che si è ben conservata², la festa del *Circu* - o per meglio dire, le feste dei *circhi* - si sono evolute come forme di festività ludiche per la fetta di popolazione rappresentata dai bambini, i quali rappresentano un elemento portante nell'articolazione del rito. La dimensione del gioco, dunque, rappresenta un elemento determinante per qualificare il rito. Nel *Circu* vi è un'identificazione di gioco e cosa sacra, in quanto nel suo sviluppo ludico vi è sempre ascrivita la devozione nei confronti di una figura sacra: che sia San Sebastiano, Sant'Antonio o San Biagio. Infatti: "[...] Nella forma e nella funzione di un gioco (che è una qualità indipendente del vivere) l'idea di esser noi compresi in un cosmo, cioè in un ordine sacro, ottiene la sua primeva e suprema espressione. Dentro il gioco viene incuneandosi a mano a mano il senso di un «atto» sacro. Il culto s'innesta al gioco. Però il giocare in sé fu fatto primario" (Huizinga 1973, p. 23). Ma nonostante il gioco sia pur presente come elemento identitario del rito, la dimensione del conflitto

è compresente. Questo rituale che la popolazione ceramense reitera nel tempo presenta le caratteristiche superiori di un gioco sociale, in quanto nella lotta tra due parti che sulla struttura tronco-conica si contendono l'oggetto di valore, tutta una comunità si trova coinvolta. I due aspetti del coinvolgimento si riflettono nella pratica. Il gioco conflittuale del *Circu* diventa quasi un gioco collettivo che ha, infatti, un carattere antitetico (Huizinga 1973, p. 56). Vediamo come si articola questa dimensione del conflitto che dialoga con la dimensione della gara. Da un lato chi tira la fune che regge il *Circu* è sempre un gruppo di confrati contrapposti ad altri confrati e per un altro verso invece il conflitto si configura nel momento in cui gli individui e devoti che intendono correre verso il *Circu* si appendono alla struttura e cercano di rimanere attaccati ad essa lottando e cercando di far cascare l'altro davanti a sé. Ma su questa lotta ritualizzata torneremo più avanti, in quanto metteremo in evidenza come la lotta avviene sia su un piano verticale che su di un piano orizzontale. Infine va evidenziato che una volta ultimata la decorazione della struttura all'interno della chiesa, sul tetto di quest'ultima - prima che si arrivi al momento topico del rito come poc'anzi accennato - saliranno dei confrati. Sotto di essi si raggrupperà una folla, sulla quale verranno gettati dei fazzoletti dentro i quali vi sono riposti dei dolciumi³. Anche qui, in questo specifico aspetto del rituale si può notare come vi sia un richiamo a quello che potremmo definire ancora una volta un orgiasmo rituale però in chiave alimentare. Da un lato si configurerà sempre una semantica del conflitto e della gara, in quanto ogni bambino/individuo cercherà di prevaricare sull'altro per accaparrarsi il bottino; da un altro lato vi è messo in atto l'aspetto del cibo-gioco (Giallombardo 2003). Questo cibo rappresentato sia dai dolciumi lanciati dal frontespizio della parrocchia, sia dalle arance e dal pane che ricoprono la struttura tronco-conica.

3. Tra abbondanza e scarsità: analisi di una lotta rituale

Assodato che una tradizione, qualsiasi essa sia, possa imbattersi in delle profonde difficoltà nel sopravvivere, adesso, bisogna evidenziare - sulla scia di un ragionamento volto al sottolineare le peculiarità di un patrimonio come questo - un aspetto determinante per la comprensione del rito del



Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

Circu: esso si articola come un vero e proprio gioco tra parti ma attraverso un conflitto che diventa una lotta rituale basata sulla forza fisica. Parallelamente a questa lotta che si istituisce nel rito vi è una cospicua importanza delegata ad un eccesso e ad un'abbondanza che viene rappresentata dal cibo che si va distribuendo nell'*iter* rituale. Va ricordato che la struttura tronco-conica del *circu* è costituita da vari elementi simbolici che oltre all'alloro – pianta sacra e identificativa dell'intero spazio nebroideo – sono rappresentati dal pane e dalle arance. Questi, nell'economia del sacro ascrivito al rito in questione, danno forma e attuano uno specifico processo di significazione, il quale nel suo articolarsi ha come obiettivo quello di valorizzare un'abbondanza alimentare. Va ricordato, come precedentemente è stato detto, che anticamente il rito del *circu* nasce con l'obiettivo di sfamare la popolazione. Poi in seguito si è evoluto manifestando altre funzioni per il contesto senza però mai cessare di rappresentare l'aspetto alimentare appena evidenziato. Vediamo come l'abbondanza si configura nel rito e come si contrappone alla scarsità. Abbiamo dunque la possibilità di costruire un quadrato semiotico in cui i due semi saranno l'abbondanza e la scarsità:

L'abbondanza → S1

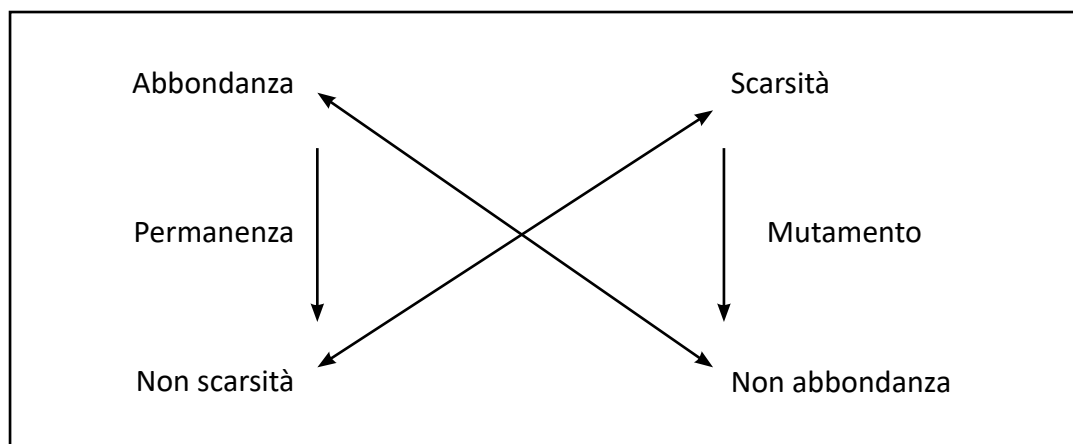
La scarsità → S2

Dal punto di vista simbolico l'abbondanza si identifica con la pratica che vede la folla che sta a terra avvicinarsi alla struttura. È qui che si identifica uno degli aspetti del rito che merita di essere approfondito e che rientra nella logica del saggio qui proposto, cioè la dimensione agonale che rispecchia il rapporto tra competizione basata sulla forza e abilità (I. E. Buttitta 2008, p. 133). Tale rapporto, come dicevamo, si articola attraverso la contrapposizione tra la massa che sta a terra e si muove verso *u circu* e chi sta in cima – ovvero i rispettivi confrati divisi in gruppi da 8 persone per lato – che stazionano in quel punto per tirare la fune e cercare di non far raggiungere la struttura. In questa prima circostanza vediamo come si manifesta un primo significativo del senso di una battaglia. Attraverso un rapporto verticalizzato si struttura una lotta basata sulla forza tra chi sta sopra e chi sta sotto. All'interno di questa lotta, però, il senso che



sta alla base è il raggiungimento di quella dimensione dell'abbondanza dato dal fatto che la massa possa arrivare agli alimenti che costruiscono *u circu*, riuscendo così a distribuirli. Vediamo come si articola il tutto nella sua complessità, ritornando al nostro quadrato semiotico. Parallelamente ai due semi in questione vedremo che nel non-S1, dunque mancanza di abbondanza, non vi sarà in maniera totalizzante una scarsità di cibo da distribuire ritualmente, ma vedremo più che altro la vittoria – da parte di chi tira la fune dall'alto – sulla massa che sta a terra e aspetta il momento propizio. Varia il punto di vista sulla lettura dell'accaduto. Dunque, sul piano del quadrato, vi sarà una *deixis* che

rientrerà nella dimensione del mutamento, in quanto il rito in questo caso, di fronte ad una dimensione di imprevedibilità, avrà avuto un esito diverso. Allo stesso tempo, nella dimensione in cui vi è una non-scarità (non-S2) in relazione con l'abbondanza (S1), bisogna leggere la vittoria da parte di chi sta sotto al *circu* ed è riuscito a raggiungere il cibo attraverso la lotta che si struttura in aria. In questa *deixis* invece vi sarà una dimensione di "permanenza" in quanto il rito si è sviluppato nella sua forma normalizzata culturalmente⁴.



È molto importante tenere sempre presente che in un rito come *u circū* bisogna evidenziare sempre la dimensione conflittuale come elemento costitutivo della narrazione. Tale dimensione si articola su due fronti, quello verticale - tra chi tira la fune e la massa sottostante - e quello orizzontale nel momento in cui vi sono più individui appesi alla struttura. Su quest'ultima tipologia di scontro rituale va analizzato un aspetto che riguarda l'identità del rito che viene visto come rito di passaggio e in particolar modo come rito di iniziazione verso un nuovo *status* esistenziale sanzionato positivamente attraverso il superamento di una prova di forza (I. E. Buttitta 2008)⁵. La lotta, in sé e per sé, rappresenta un rituale stimolante delle forze genitali e della vita vegetativa (Eliade 1996, p. 335). Questa stimolazione produce quel cambiamento verso un nuovo modo di esistenza basato su una *virilità* - acquisita da chi sta appeso al *circū* e cerca di far cascare il proprio antagonista - costituita da una manifestazione della propria abilità e della propria forza che portano ad una vittoria sull'altro. È su questa lotta "in aria" e all'interno di questa specifica tipologia di rito di passaggio che si articola una forma di enunciazione in cui il soggetto diventa allo stesso tempo attante pragmatico, in quanto fa e dunque lotta, ma anche attante cognitivo, in quanto sa ed è consapevole di ciò che va fatto affinché il rito raggiunga l'obiettivo originario di distribuzione del cibo e si legga quella vittoria da parte di chi sta al di sotto e di cui parlavamo precedentemente. Il fatto che venga qui evidenziato l'obiettivo finale del rito, parallelamente all'articolazione della lotta rituale, evidenzia il fatto che vi sia in ogni caso un rapporto tra informatore e osservatore⁶. In questo caso l'informatore sarà quell'attante all'interno della narrazione rituale che supera la prova, mentre l'osservatore sarà rappresentato da una dimensione collettiva che viene identificata nella

massa che sta a piedi del rito e che per conseguenza - sulla scia del discorso alimentare e fondativo di cui prima - una volta ricevuto il cibo potrà sanzionare positivamente l'azione rituale.

4. Gioco di corpi: dall'individuo al cibo

Osservato che nel rito del *Circū* il gioco è in stretta connessione con la lotta, adesso, soffermiamoci sull'elemento del corpo messo in gioco. Vedendo nella definizione di corpo non soltanto quell'involucro di organi vitali che localizza l'uomo in un qui e ora. Il *Circū* presuppone più corpi che vengono messi in gioco. Corpi, dunque, che vengono giocati. Ci soffermeremo dunque sui corpi dei giocatori del rito e sugli altri corpi che si identificano come peculiarità identitaria. Quest'ultima tipologia è rappresentata dai corpi alimentari e vegetali che costruiscono la struttura tronco-conica del *Circū*. Partendo dal primo punto, vediamo come il corpo sembra essere un elemento essenziale nell'articolazione del rituale ceramense. Per quanto riguarda la caratterizzazione del gioco rituale tramite le tematiche del conflitto e della lotta, il corpo sembra che si dia come il luogo del valore e del senso (Marsciani 2012, p. 132). Nel caso di questo rito, il corpo o i corpi, risultano come il veicolo della significazione. Nel momento in cui ci si avvinghia alla struttura tronco-conica che viene abbassata e rialzata dalla fune tirata dai confrati, il corpo del soggetto - che si immola verso la sua *performance* - diventa portatore di uno specifico ruolo all'interno della narrazione rituale. Nel momento in cui si è la lotta e la contesa del premio finale, l'iniziazione, il corpo diventa una forma di testualità su cui si articola il discorso della lotta come elemento costitutivo del rito in quanto attraverso di essa si manifesta quella dimensione di abbondanza che sta alla base

originaria del senso del rito, che osservavamo nel paragrafo precedente. La cultura, attraverso esempi come il rito del *Circū*, vediamo come viene effettivamente giocata: "[...] parlando dell'elemento ludico della cultura, non intendiamo dire che fra le varie attività della vita culturale i giochi occupino un posto importante, e neppure che la cultura provenga dal gioco per un processo di evoluzione, di mondo che ciò che in origine era gioco sia passato più tardi in qualcosa che non sia più gioco e che possa portare il nome di cultura. La concezione chiarita qui sotto è la seguente: la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata". (Huizinga 1973, p. 55). L'unità del gioco e della cultura di cui parla Huizinga infatti attraverso il rito del *Circū* riesce a configurarsi. Nasce come un gioco per i bambini volto alla distribuzione equa di cibo per la popolazione che deve essere sfamata, per poi svilupparsi come un rituale - pur sempre giocoso - che mette in contrapposizione due corpi sul *punctum* del rito (la struttura tronco-conica) ma che diventa anche un rituale che ha come riferimento pur sempre la celebrazione di uno specifico santo e la sua celebrazione. Si nota, per l'appunto, come attraverso l'esempio di questo rito ceramense possiamo vedere come l'attività ludica sia fondamentalmente legata alla natura della semiosi globale e umana. Infatti, come osserva Lanternari: "[...] Del resto il gioco, se per un verso ha un suo spazio autonomo nell'ambito di ciascuna cultura tanto che non pare improprio postulare una «sotto-cultura del gioco» all'interno della cultura globale, per altro verso è parte integrante di essa, ed anzi per più rispetti, come s'è visto, un fattore fondante" (Lanternari 1983, p. 254).

Avendo osservato il corpo fisico degli agoni come forma di testualità che articola un discorso sul conflitto all'interno del gioco, adesso vediamo come gli altri corpi in questione vengano giocati. Come osservavamo già nei paragrafi precedenti vi è la presenza del cibo all'interno del rito. Un cibo che viene giocato all'interno di un'economia comunicativa (Buttitta 1996; Bloomfield 1970) del rituale. Giocare il cibo è un qualcosa di particolarmente rilevante nei termini di un ritrovamento del significato. Come osserva Fatima Giallombardo, in *La tavola l'altare la strada* (2003), il cibo, come il gioco, nelle forme in cui gli uomini li hanno pensati e messi in scena in contesti di forte connotazione simbolica, veicolano rappresentazioni profonde della realtà⁷. Infatti: "[...] la presenza di alimenti in contesti ludico-ri-

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

tuali non è fatto né isolato né infrequente, come dimostrano le molteplici attestazioni relative a società e culture sia passate che contemporanee, nelle quali il cibo entra per così dire «in gioco» (Giallombardo 2003, p. 91). Nell'immaginario collettivo, il rito del *Circu*, viene subito assimilato a questa caratteristica conformazione conica ricoperta dalla tipologia di alimenti che abbiamo attenzionato. È come se il corpo del *Circu* sia dato sostanzialmente da questo processo di significazione che presuppone l'esistenza di pane e arance. Come osserva Marsciani, a proposito: "[...] La prima caratteristica con cui il corpo ci appare, o meglio con cui si impone, nei processi di significazione, è data dalla sua forma sostanziale. Il corpo sembra imporsi come sostanza, sostanza significativa e sostanza significata. Il corpo appare come il luogo della produzione testuale, nel senso che su di esso e tramite esso si rende possibile il realizzarsi dei processi effettivi di semiosi" (Marsciani 2012, p. 134). Come abbiamo già detto a proposito dei corpi degli agoni implicati nel rito, anche i corpi alimentari, fungono da testualità, cioè da configurazione di un significato globale del rito (cfr. Lotman 2006, p. 114)⁸. Su questa eterogeneità identitaria del testo, d'altronde, Lotman afferma che il testo sia "[...] come uno dei fondamentali concetti di partenza, ma il testo stesso non è pensato come un oggetto stabile, dotato di contrassegni costanti, ma in qualità di funzione: come testo può comparire sia una singola opera, sia una sua parte, sia un gruppo compositivo, un genere: in ultima analisi, la letteratura nel suo insieme" (Lotman 2022, p. 146). Il *Circu* dunque diventa quella "letteratura nel suo insieme" in cui le singole opere o gruppi costitutivi, cioè i corpi che abbiamo attenzionato, fungono da funzione per il raggiungimento di un senso complessivo.

5. Orgia rituale tra prevedibilità e imprevedibilità

Evidenziata la dimensione di significazione che investe il corpo del rito, bisogna anche far luce su un aspetto che potrebbe manifestarsi e che potrebbe anche svolgere un ruolo diversificante nello sviluppo del medesimo. Come ci ricorda Silvana Miceli: "[...] il rito ha la capacità di imporre sulla contingente imprevedibilità degli eventi, la dimensione della certezza, della necessità e dei valori assoluti" (Miceli 1972, p. 153). Il caso in questione, però, presenta



un margine di prevedibilità e imprevedibilità uguale. Si tratta sicuramente di un gioco rituale che identifica una tipologia di cultura su cui si riflette una collettività, ma la dimensione del gioco alimenta a sua volta una dimensione di conflittualità. Di gara tra due parti. Il culmine del rito si configura con il raggiungimento di una dimensione di iniziazione che identifica quella specifica prova. Il passaggio ad un'età superiore. La dimostrazione di essere all'altezza di poter accedere ad una nuova soggettività che è quella dell'adulto (I. E. Buttitta 2008). Questi aspetti rappresentano la dimensione di prevedibilità dettata da un insieme di regole che costruiscono il rito nella sua struttura interna. Il rito del *Circu* è un gioco ritualizzato con due finalità che la comunità valorizza: onorare un santo specifico e attuare l'iniziazione dell'individuo che si immola tramite il conflitto tra due parti. Ma ciò che comporta questo conflitto apre la strada ad un certo livello di possibilità che si manifesti in qualche modo l'imprevedibilità rispetto alla norma culturale. Nel caos prodotto dal culmine del rito, si articola uno dei temi che più identifica la dinamica della festa: l'orgia collettiva (cfr. Giallombardo 1990, p. 32). Nell'orgiasmo rituale tutto è possibile, nell'orgia del rituale la comunità è inquadrata nella sua totalità, nell'orgia il caos diventa principio creativo. Tutto può accadere: "[...] il caos – principio dinamico – è un principio

creativo particolarmente difficile da analizzare perché si fonda sul transitorio, sul non formalizzato, su quel che è definibile come differenza non marcata tra *adesso* e *ancora*" (Lotman 2022, p. 221). L'iniziato è chi vince, chi sconfigge l'altro contendente dell'iniziazione, appeso alla struttura. Chi vince è anche un gruppo di confrati che impedisce agli agoni di avvicinarsi alla struttura. Chi vince è anche chi alla base riesce celermente ad avvicinarsi alla struttura carpendo un'arancia o uno dei *cudduri*. Questo clima di tensione e di resistenza, che foraggia il gioco del *Circu* alimentandone le dinamiche che lo costituiscono, abbraccia un clima di possibili imprevedibilità che si possono manifestare attraverso una stessa gamma di condizioni. Dipende, infatti, dal punto di vista da cui il rituale viene analizzato.

6. Conclusione

Il rituale che abbiamo analizzato è un esempio per affrontare la questione del gioco non soltanto come un elemento ludico fine a sè stesso. Ci sono varie articolazioni di un dualismo che si può costruire insieme ad esso: gioco e gara; gioco e guerra; gioco e diritto. O come nel caso in questione gioco e rito. Un gioco in stretta connessione con la cultura. Una connessione esperibile proprio in funzione del fatto che si tratta di un ri-

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

tuale che diventa un momento cerimoniale particolarmente rilevante per la comunità. Va ricordato che sono tre le date del calendario dedicate al *Circu*. La sua particolare conformazione, sia sul piano di un'espressione, determinata dall'unicità identitaria della struttura tronco-conica, sia sul piano dei contenuti che alimentano il rito, come il tema dell'iniziazione che vi è alla base, lo rendono un rituale da attenzionare. Inoltre,

la sua articolazione interna del gioco che diventa un conflitto tra parti, lo rendono particolarmente conforme ad un'indagine che cerca estrapolare il linguaggio del gioco astenendolo da un'idea che cerca di relegarlo in una dimensione di improduttività e di scarsa serietà. Certamente abbiamo notato come sul piano storico il rito nasce come un gioco che sia volto al fare divertire i bambini e allo sfamare la popolazione. Però è molto

interessante vedere come, nell'oggi, questo rito è un gioco sotto mentite spoglie. La lotta è l'elemento fondante. Il conflitto tra le rispettive parti che abbiamo evidenziato è onnipresente. Dunque, porre l'attenzione verso l'universo del gioco, attraverso una lettura di un rituale siciliano come questo, diventa un mezzo efficace per definire il gioco una vera e propria metafora della vita del mondo.

Note

¹ Le *banneri* sono delle alte strutture costruite con dei fasci d'alloro e tenute, dal rispettivo fedele, facendole sfilare per il territorio del paese in onore del santo.

² Il riferimento, qui, va all'attuale segretario della confraternita di Sant'Antonio: Giacomo Michele Fascetto.

³ Generalmente si tratta di confetti e caramelle. Per un approfondimento vedi I. E. Buttitta 2008.

⁴ Per un approfondimento sulla tipologia delle due deissi come "permanenza" e come "mutamento" applicate al quadrato consulta A. Buttitta 2016, p. 100 – 102.

⁵ La fonte citata evidenzia particolarmente questo passaggio di *status* del rito in quanto lo colloca all'interno di tutte quelle cerimonie che marciano i passaggi stagionali presentando evidenti tratti iniziatici. L'autore mette in luce il passaggio del giovane, di fronte alla prova da superare, dall'età adolescenziale all'età adulta. Per approfondimenti sul rito del *circu* come esempio di un rito di iniziazione vedi I. E. Buttitta 2008.

⁶ Per un approfondimento sul soggetto dell'enunciazione che diventa parallelamente attante pragmatico e cognitivo e sulla questione del rapporto tra osservatore e informatore vedi Marro-ne 2001, p. 116 – 121.

⁷ Nelle arance, nel pane, come nei dolciumi lan-

ciati prima dell'inizio, si chiarisce un'immagine legata al significato originario che vedeva questo cibo impiegato per dare da mangiare a chi non ne aveva. Questo è uno degli elementi originari più importanti che riguardano la genesi del *Circu*. Osservazione quest'ultima desunta dall'intervista condotta nei confronti del segretario della confraternita di Sant'Antonio di Cerami: Giacomo Fascetto. Sulla prassi rituale legata al cibo vedi Buttitta 1970, 1978 e 1985; Lanternari 1976 e 1983; Cirese 1977; Gallini 1971; Detienne – Vernant 1982.

⁸ Come osserva J. Lotman, a proposito del concetto di "testo": "[...] esso non è applicato soltanto ai messaggi in lingua naturale, ma anche a qualsiasi veicolo di un significato globale ("testuale"), sia esso un rito, un'opera d'arte figurativa, oppure una composizione musicale" (Lotman 2006, p. 114). Questa dimensione di globalità del significato del rito, legata alle forme di testualità che a partire da esso possono essere estrapolate, sarà utile per rammentare che il rito del *Circu* è un gioco che presuppone agonismo e che il cibo giocato è l'espressione di un contenuto tematizzato sia attraverso la dimensione del gioco e sia attraverso quell'abbondanza che serve a sfamare il popolo.

Bibliografia

- Buttitta A., *Semiotica e antropologia*, Palermo, Sellerio, 1979.
 Buttitta A., *Dei segni e dei miti*, Palermo, Sellerio, 1996.
 Buttitta A., *Mito fiaba rito*, Palermo, Sellerio, 2016.
 Buttitta I. E., *Il Circu di Cerami. Un rito d'iniziazione nella Sicilia rurale*, in *Cultural spaces and archaic background. Papers from the 1st Conference of intercultural and comparative studies*, Delia Suiogan, Stefan Mari e Carmen Darabus (a cura di), 2008.
 Eliade M., *Trattato di storia delle religioni*, Torino, Bollati Boringhieri, 1996.
 Giallombardo F., *Festa orgia e società*, Palermo, Flaccovio, 1990.
 Giallombardo F., *La tavola l'altare la strada*, Palermo, Sellerio, 2003.
 Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 1973.
 Lanternari V., *Festa carisma apocalisse*, Palermo, Sellerio, 1983.
 Lotman J., *Tesi per una semiotica delle culture*, Roma, Meltemi, 2006.
 Lotman J., *La cultura e l'esplosione*, Milano, Mimesis, 2022.
 Marrone G., *Corpi sociali*, Torino, Einaudi, 2001.
 Marsciani F., *Minima semiotica. Percorsi nella significazione*, Milano, Mimesis, 2012.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

Giochi linguistici e mente corporea. Alcune riflessioni su Wittgenstein e l'*embodied cognition*

di Giorgio Lo Feudo - Università della Calabria

Abstract: This article aims to explore how Wittgenstein's notion of language game (*Sprachspiel*), together with the concept of family resemblance (*Familienähnlichkeit*), can be read as a philosophical counterpart to the fundamental theses of embodied cognition. It will attempt to argue for the existence of a theoretical continuity between Wittgenstein's conception of language as an embodied social activity and the neuroscientific and phenomenological account of cognition as a situated process.

Key words: *Sprachspiel*; *Familienähnlichkeit*; *Embodied cognition*.

Introduzione

In questo saggio si intende esplorare in che modo la nozione wittgensteiniana di gioco linguistico, insieme al concetto di somiglianza di famiglia, possa essere letta come corrispettivo filosofico delle tesi fondamentali dell'*embodied cognition*. Si tenterà di sostenere l'esistenza di una continuità teorica tra la concezione wittgensteiniana del linguaggio come attività sociale incarnata e la descrizione neuroscientifica e fenomenologica della cognizione come processo situato. Entrambe le prospettive, infatti, mettono in discussione la centralità del soggetto astratto e dell'universale semantico¹, proponendo una visione del significato e della comprensione fondata sulla partecipazione corporea, sulla molteplicità delle pratiche e sulla flessibilità categoriale. Si ritiene infatti che l'analisi di questi punti di convergenza permetterà non solo di sottolineare alcuni aspetti del pensiero di Wittgenstein, ma anche di fornire una cornice filosofica più solida e articolata per le teorie contemporanee della mente incarnata. Com'è noto, la filosofia del linguaggio di Ludwig Wittgenstein, in particolare quella espressa nelle *Ricerche filosofiche* (1953), rappresenta una svolta radicale rispetto alla tradizione filosofica che concepiva il linguaggio come un sistema di rappresentazione logica e simbolica del mondo. Wittgenstein abbandona la prospettiva secondo cui il significato delle parole consisterebbe in una corrispondenza logica con stati di cose, e propone invece una visione del linguaggio come attività umana concreta, pratica e situata. In questo quadro, il significato non è un'entità statica o essenziale, bensì il risultato dell'uso che si fa delle parole all'interno di una molteplicità di "giochi linguistici", inseriti in forme di vita specifiche e caratterizzati da "somiglianze di famiglia" che rivelano la complessità e la fluidità del concetto

stesso di linguaggio. Parallelamente, negli ultimi decenni, le scienze cognitive hanno assistito a una profonda trasformazione nelle concezioni tradizionali della mente e della cognizione, culminata nell'emergere delle teorie dell'*embodied cognition*². Queste teorie rigettano la concezione classica della mente come sistema di elaborazione simbolica disincarnata e sostengono invece che la cognizione è indissolubilmente legata al corpo, al contesto ambientale e alle interazioni sociali e materiali in cui è immersa. Il significato, così come le capacità cognitive, emerge da processi dinamici e incarnati, che coinvolgono la percezione, l'azione, le emozioni e la corporeità. L'obiettivo di questo articolo è esplorare il rapporto tra la filosofia del linguaggio di Wittgenstein e le teorie contemporanee dell'*embodied cognition*. Si ritiene infatti che questo dialogo interdisciplinare offra una prospettiva teorica integrata che può arricchire sia la comprensione filosofica del linguaggio e del significato, sia l'indagine scientifica sui meccanismi della mente incarnata. Nel primo paragrafo si analizzeranno i concetti chiave della filosofia wittgensteiniana — i giochi linguistici, le somiglianze di famiglia e le forme di vita — per mettere in evidenza come Wittgenstein anticipi una visione del linguaggio come fenomeno incarnato e situato. Nel secondo paragrafo, si presenteranno le principali teorie dell'*embodied cognition*, illustrandone i fondamenti teorici, le implicazioni e gli sviluppi empirici. Il terzo paragrafo sarà dedicato al confronto critico e alla messa in relazione tra le due prospettive, sottolineandone affinità e differenze, potenzialità e limiti. Infine, il quarto paragrafo prenderà in considerazione le implicazioni applicative di questo dialogo teorico, soprattutto nel campo delle scienze cognitive, della filosofia della mente e dell'intelligenza artificiale, evidenziando le sfide aperte e le possibili

direzioni future. Il percorso proposto vuole offrire un contributo alla riflessione sul linguaggio e sulla mente in coerenza con le tesi contemporanee che superano le tradizionali dicotomie tra mente e corpo, significato e uso, astrazione e pratica, ponendo al centro la dimensione incarnata e sociale dell'esperienza umana.

1 – Il linguaggio come pratica: giochi linguistici, somiglianze di famiglia e forma di vita

L'analisi del linguaggio proposta da Ludwig Wittgenstein nelle *Ricerche filosofiche* (1953), rappresenta un punto di svolta cruciale nella filosofia del linguaggio del Novecento. A differenza del primo Wittgenstein del *Tractatus logico-philosophicus*, che intendeva il linguaggio come un sistema logico-rappresentazionale capace di raffigurare stati di cose nel mondo, il cosiddetto secondo Wittgenstein rompe con l'ideale del linguaggio come "specchio" del mondo e propone una concezione radicalmente nuova, pragmatica, situata e plurale. Egli critica l'idea tradizionale che il linguaggio consista in un sistema chiuso di segni dotati di significati fissi, trascendenti e universali e introduce una concezione dinamica e pragmatica, in cui il significato è intimamente legato all'uso concreto che si fa delle parole all'interno di pratiche umane. Tale concezione si articola principalmente attraverso i concetti di *giochi linguistici*, *somiglianze di famiglia* e *forme di vita*. Wittgenstein impiega il termine *Sprachspiel* (gioco linguistico) per indicare l'insieme delle attività linguistiche e para-linguistiche che si svolgono in contesti sociali concreti. Tale concetto (*Sprachspiel*) descrive l'idea che il linguaggio non sia un sistema chiuso di segni con significati fissati una volta per tutte, ma una molteplicità di

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

pratiche comunicative inserite in specifici contesti di vita. Ogni gioco linguistico è una forma di attività in cui il linguaggio ha una funzione specifica, legata a un certo modo di fare: chiedere, comandare, ringraziare, calcolare, raccontare una barzelletta, ecc.

“Pensare al linguaggio come a uno strumento multiplo, simile a una cassetta degli attrezzi: vi sono martelli, pinze, cacciaviti, viti, colla, ecc. E ci sono molti tipi di parole diverse come ci sono molte funzioni diverse degli utensili” (Ricerche filosofiche, §11).

Ogni gioco linguistico è caratterizzato da regole proprie, che determinano l'uso delle parole e il loro significato all'interno della pratica comunicativa. Non si tratta, ovviamente, di giochi nel senso ludico tradizionale, bensì di metafore che evidenziano come il linguaggio funzioni in modi diversi, analogamente a come esistono molteplici giochi con regole differenti.

A tal proposito, Wittgenstein afferma:

“Il significato di una parola è il suo uso nel linguaggio” (Ricerche filosofiche, §43).

Si tratta di un'affermazione che demolisce la tradizionale concezione del significato come entità ancorata a definizioni essenziali o riferimenti tendenzialmente univoci. Emerge infatti la concezione secondo la quale ogni espressione linguistica trae senso solo all'interno di una pratica condivisa: parlare un linguaggio è, letteralmente, imparare a muoversi in una rete di attività umane. Inoltre, sostiene Wittgenstein, il linguaggio si configura come una forma di vita in cui le parole acquistano senso solo all'interno di pratiche sociali. Questa prospettiva implica che il significato non possa essere disgiunto dall'attività pratica e sociale in cui la parola viene utilizzata. Parlare un linguaggio equivale a saper partecipare a un insieme complesso di pratiche e interazioni umane, dove le regole non sono formalizzate o rigidamente definite, ma apprese, comprese e soprattutto edificate nel vivere quotidiano. Un altro concetto chiave della filosofia wittgensteiniana è quello di *somiglianze di famiglia* (*Familienähnlichkeit*), che riguarda la natura dei concetti e delle categorie. Si

tratta di una tra le implicazioni più significative della teoria dei giochi linguistici poiché rappresenta la dissoluzione dell'idea che i concetti abbiano una definizione univoca, fondata su proprietà necessarie e sufficienti. Wittgenstein critica l'idea, tipica della tradizione filosofica e logica, secondo cui ogni concetto avrebbe un nucleo essenziale, ossia proprietà necessarie e sufficienti che ne definiscono la categoria in modo rigoroso e universale³. Egli, in alternativa a tale chiave di lettura sostiene che i membri di una stessa categoria concettuale non condividano un insieme fisso di caratteristiche, ma una rete di somiglianze parziali, sovrapposte e incrociate, simili alle caratteristiche condivise dai membri di una famiglia:

“Non vi è nulla di comune a tutte queste attività che chiamiamo ‘giochi’, ma esse presentano un insieme complicato di somiglianze che si sovrappongono e si incrociano: somiglianze di famiglia, come quelle tra i membri di una stessa famiglia: la forma degli occhi, la linea del naso, il modo di camminare, il tono della voce, ecc.” (Ricerche filosofiche, §66).

Questa idea destruttura l'idea di universale semantico e mostra come i concetti siano “flessibili”, aperti, e adattati all'uso concreto. Al di sotto dei giochi linguistici e delle somiglianze di famiglia si trova il concetto di *forma di vita* (*Lebensform*), che designa l'insieme delle condizioni materiali, corporee, sociali e culturali che rendono possibile la comunicazione e il significato. Per Wittgenstein, il linguaggio non è un'entità astratta, ma un fenomeno inscritto in un orizzonte di pratiche condivise, che coinvolgono l'esperienza concreta degli esseri umani nel loro vivere quotidiano. Wittgenstein sostiene che le parole non hanno un significato isolato, ma solo in relazione all'intero sistema di pratiche, usi, regole e contesti che costituiscono la forma di vita di una comunità linguistica. Questa idea implica che il significato sia sempre situato, incarnato e socialmente distribuito e che la comprensione linguistica richieda la partecipazione a un mondo condiviso di azioni, reazioni, emozioni e norme. In tal senso, Wittgenstein anticipa una visione del linguaggio che si integra con la corporeità e l'esperienza pratica, andando oltre il dualismo mente-mondo e la tradizionale separazione tra linguaggio e azione. In conclusione, il pensiero wittgensteiniano propone una rottura con le concezioni essenzialiste e

formaliste del linguaggio. I giochi linguistici, le somiglianze di famiglia e le forme di vita costituiscono così le chiavi di volta per una comprensione pragmatica e dinamica del significato.

2. – Le basi teoriche dell'*embodied cognition*: mente, corpo e ambiente

Negli ultimi decenni, il paradigma dominante nelle scienze cognitive ha subito una trasformazione significativa con l'emergere delle teorie dell'*embodied cognition* (cognizione incarnata). Questo approccio si oppone alla visione classica della mente come un elaboratore simbolico astratto, simile a un computer, e propone che i processi cognitivi siano fondamentalmente radicati nel corpo e nelle sue interazioni con l'ambiente circostante. Il modello cognitivista classico, dominante dalla metà del XX secolo, concepiva la mente come un sistema modulare che manipola simboli secondo regole formali, indipendentemente dal corpo e dal contesto in cui l'agente è inserito. Tale approccio, spesso chiamato “mente come computer”, considera il corpo come un mero veicolo o “contenitore” della mente, e la cognizione come un processo astratto e disincarnato. Questo modello è stato progressivamente criticato per la sua incapacità di spiegare molti fenomeni cognitivi che sembrano invece dipendere dall'esperienza corporea e dall'interazione con il mondo reale.

«Il cervello non è un calcolatore di simboli isolato, ma una parte di un sistema più ampio che include il corpo e l'ambiente circostante» (Clark, 2008, p. 53).

Le teorie dell'*embodied cognition* affermano che la mente non può essere separata dal corpo e dal suo modo di agire nel mondo. La cognizione è vista come un processo che emerge dall'interazione dinamica tra cervello, corpo e ambiente. Questo implica che la percezione, l'azione, le emozioni e i processi cognitivi sono strettamente integrati.

«La cognizione non è semplicemente un'elaborazione di rappresentazioni nel cervello, ma un processo che coinvolge l'intero organismo in relazione con il suo ambiente» (Varela, Thompson, Rosch, 1991, p. 173).

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

In questa prospettiva, il corpo non è solo un supporto fisico, ma una componente essenziale per la formazione della conoscenza e del significato. Le strutture corporee, i movimenti, le sensazioni e le emozioni contribuiscono attivamente alla costruzione dell'esperienza cognitiva. Le teorie dell'*embodied cognition* non costituiscono un blocco monolitico, ma si articolano in diverse prospettive complementari:

- *Embodied cognition* debole, che sostiene che la cognizione è influenzata dal corpo ma che il cervello mantiene una funzione centrale di elaborazione simbolica;
- *Embodied cognition* forte, che afferma che la cognizione è inestricabilmente legata all'esperienza corporea e che le strutture neurali sono organizzate in modo da integrare percezione e azione;
- *Enactive cognition*, che enfatizza l'idea che la conoscenza emerge dall'azione intenzionale e dall'interazione attiva con l'ambiente, ponendo l'accento sulla dimensione esperienziale e fenomenologica (Thompson, 2007).

L'*embodied cognition* offre una nuova chiave interpretativa per la comprensione del significato linguistico e delle attività cognitive più in generale. Il significato non è più considerato un'entità astratta o simbolica, ma un processo emergente dall'esperienza corporea e sociale. George Lakoff e Mark Johnson, pionieri nell'applicazione di questa prospettiva alla semantica, sottolineano come molti concetti astratti siano radicati in schemi corporei e metafore derivanti dall'esperienza sensomotoria:

«La nostra comprensione del tempo, della causalità, dei valori e delle emozioni si fonda su schemi corporei che strutturano il pensiero e il linguaggio» (Lakoff & Johnson, 1999, p. 45).

Questo approccio mette in discussione la separazione netta tra mente e corpo, proponendo un modello di cognizione distribuita, situata e incarnata che coinvolge sistemi percettivi, motori e affettivi in continua interazione. In sintesi, l'*embodied cognition* rappresenta un paradigma innovativo che riconosce il ruolo centrale del corpo e dell'ambiente nella formazione della mente e del significato. Essa rifiuta le concezioni

tradizionali della mente come elaboratore simbolico disincarnato, aprendo la strada a nuove ricerche interdisciplinari che integrano filosofia, psicologia, neuroscienze e robotica.

3. – Wittgenstein e l'*embodied cognition*: un confronto teorico

Il confronto tra la filosofia del linguaggio di Ludwig Wittgenstein e le teorie contemporanee dell'*embodied cognition* potrebbe aprire uno spazio fecondo di riflessione che consente di evidenziare convergenze e differenze significative. Pur appartenendo a contesti teorici e storici diversi, le intuizioni di Wittgenstein sui giochi linguistici, le somiglianze di famiglia e la forma di vita possono essere lette come anticipazioni di molte delle idee fondamentali dell'*embodied cognition*, che pone al centro della mente il corpo e il contesto situato. Wittgenstein concepisce il linguaggio non come un sistema astratto di simboli, ma come una **pratica** inserita in un contesto di azioni, interazioni e forme di vita condivise. Questa prospettiva si allinea strettamente con l'idea dell'*embodied cognition*, secondo cui la mente e il significato emergono dall'interazione attiva tra corpo e ambiente. Ciò sottolinea come la comprensione linguistica sia un processo incarnato e situato. L'*embodied cognition*, a sua volta, propone che la mente non sia una macchina simbolica disincarnata, ma un sistema radicato nella corporeità e nell'esperienza percettiva.

«I nostri schemi concettuali derivano dall'esperienza sensomotoria e dalla nostra interazione fisica con il mondo» (Lakoff & Johnson, 1999, p. 30).

In questo senso, Wittgenstein e gli studiosi dell'*embodied cognition* condividono la valorizzazione dell'esperienza corporea come fondamento della mente e del linguaggio. Inoltre, il concetto di *forma di vita* di Wittgenstein può essere interpretato come un'anticipazione filosofica della nozione di "*situatedness*" o "*embeddedness*"⁴ centrale nelle teorie *embodied*. Wittgenstein intende la forma di vita come il complesso delle pratiche sociali, culturali e corporee in cui il linguaggio prende senso:

"Dire una parola è come colpire un tasto su una tastiera: il significato della parola dipende dal resto della tastiera" (Ricerche filosofiche, §23).

Questa metafora evidenzia la natura relazionale e contestuale del significato, che si genera all'interno di un sistema più ampio di interazioni e forme di vita. Analogamente, Varela, Thompson e Rosch definiscono la cognizione come un processo incarnato che nasce dall'interazione organismo-ambiente:

«La mente non è qualcosa che sta all'interno della testa; è un processo che coinvolge l'intero organismo in relazione con il mondo» (Varela, Thompson, Rosch, 1991, p. 173).

Così, la forma di vita di Wittgenstein offre un quadro filosofico che può essere integrato nel paradigma *embodied* per comprendere come il significato linguistico sia inseparabile dalle condizioni materiali, sociali e corporee della vita umana. Anche l'idea wittgensteiniana delle somiglianze di famiglia, che sfida la concezione tradizionale di concetti come insiemi definiti da proprietà necessarie e sufficienti, trova riscontro nelle ricerche cognitive sull'organizzazione dei concetti come insiemi flessibili e organizzati attorno a prototipi, radicati nell'esperienza corporea.

«I concetti non sono categorie rigide, ma strutture che si organizzano attorno a esempi prototipici, che rispecchiano la nostra esperienza quotidiana e sensomotoria» (Rosch, 1978, p. 34).

Questa convergenza suggerisce che la formazione dei concetti e del significato sia un processo incarnato e situato, coerente con la teoria dei giochi linguistici e delle somiglianze di famiglia. Pur evidenziando molte affinità è importante sottolineare alcune differenze tra Wittgenstein e le teorie *embodied*. Wittgenstein si concentra soprattutto sull'aspetto sociale e pragmatico del linguaggio e del significato, ponendo l'accento sulle pratiche condivise e sulle regole implicite, senza sviluppare un modello neurobiologico o psicologico dettagliato della mente. L'*embodied cognition*, invece, nasce all'interno delle neuroscienze cognitive e si propone di investigare anche i mec-

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

canismi cerebrali, corporei e ambientali alla base della cognizione, offrendo un quadro interdisciplinare che integra dati empirici e teorici. Tuttavia, le due prospettive possono essere considerate complementari: Wittgenstein fornisce una solida base filosofica e concettuale che valorizza il contesto sociale e l'azione, mentre l'*embodied cognition* amplia la riflessione includendo dimensioni neurobiologiche e fenomenologiche. In sintesi, il dialogo tra Wittgenstein e l'*embodied cognition* evidenzia una convergenza nell'idea che la mente, il significato e il linguaggio siano fenomeni incarnati, situati e socialmente mediati. Questa integrazione offre un quadro ricco e multidimensionale per comprendere il rapporto tra linguaggio, corpo e ambiente, e apre nuove prospettive per la filosofia della mente e le scienze cognitive contemporanee.

4. – Implicazioni e applicazioni: linguaggio, cognizione incarnata e pratiche sociali

L'integrazione tra la filosofia del linguaggio di Wittgenstein e le teorie dell'*embodied cognition* non è solo un esercizio teorico, ma ha importanti implicazioni per la comprensione delle pratiche linguistiche e cognitive nella vita quotidiana e nelle diverse discipline accademiche. Questo paragrafo si propone di esplorare alcune delle principali conseguenze e applicazioni di questa prospettiva integrata, riflettendo sulle modalità con cui il linguaggio, il corpo e il contesto si intrecciano nella costruzione del significato e della conoscenza. Come emerso nei capitoli precedenti, il significato non può essere ridotto a un contenuto mentale astratto o a una mera corrispondenza tra segni e oggetti, ma è un processo dinamico, incarnato e situato. Tale approccio mette in luce l'importanza delle condizioni corporee, affettive e contestuali per la produzione e la comprensione del linguaggio.

"Parlare una lingua è parte di un'attività o di una forma di vita" (Ricerche filosofiche, §23).

Questa idea implica che ogni atto linguistico si radica in pratiche sociali e corporee specifiche, che ne determinano il senso e la funzione. L'*embodied cognition* supporta questa visione mostrando come le strutture corporee e i movimenti influenzino diretta-

mente le modalità di percezione e interpretazione del significato. L'approccio incarnato al linguaggio ha conseguenze rilevanti per l'educazione e la didattica linguistica. L'apprendimento non può essere visto come una semplice acquisizione di regole formali o simboli, ma come un processo immersivo che coinvolge il corpo, le emozioni e l'interazione sociale.

"Imparare è un processo che coinvolge l'intero organismo, e la conoscenza si sviluppa attraverso l'esperienza corporea e l'interazione con l'ambiente" (Varela, Thompson, Rosch, 1991, p. 180).

Questo suggerisce che metodologie didattiche basate su esperienze pratiche, interattive e corporee possono facilitare una comprensione più profonda e duratura del linguaggio e dei concetti. Nel campo dell'intelligenza artificiale, le teorie *embodied* offrono una critica fondamentale ai modelli simbolici tradizionali e propongono approcci che integrano percezione, azione e ambiente. Il paradigma *embodied* sottolinea l'importanza di sistemi cognitivi che apprendono e agiscono in contesti reali, come robot dotati di sensori e capacità motorie.

"L'intelligenza artificiale embodied punta a sviluppare macchine che possano interagire con il mondo in modo dinamico, proprio come fanno gli esseri umani" (Clark, 2008, p. 108).

Questa prospettiva può arricchire anche la comprensione linguistica, ponendo al centro il rapporto tra corpo, ambiente e comunicazione, e sfidando le tradizionali concezioni simboliche del linguaggio artificiale. Infine, l'attenzione alla forma di vita e alle pratiche sociali nel linguaggio ha implicazioni che si estendono oltre la filosofia e la scienza cognitiva, toccando dimensioni etiche e politiche. La comprensione del linguaggio come pratica incarnata e socialmente mediata sottolinea la necessità di considerare il contesto storico, culturale e corporeo in cui le parole acquistano senso. Questo implica un riconoscimento della pluralità e della diversità delle forme di vita, e un invito a una maggiore apertura e tolleranza nei confronti di modi differenti di parlare, agire e intendere il mondo.

"Il linguaggio non è solo un mezzo di comunicazione, ma un campo di battaglia in cui si negoziano identità, poteri e diritti" (Butler, 2004, p. 85).

La prospettiva incarnata rende quindi evidente come le pratiche linguistiche siano anche pratiche politiche e culturali, profondamente radicate nelle condizioni materiali e corporee degli individui. In sintesi, l'interpretazione incarnata del linguaggio e della cognizione suggerisce una visione integrata che valorizza la corporeità, il contesto e la dimensione sociale. Questo approccio apre nuove vie per l'educazione, la tecnologia, l'etica e la politica, offrendo strumenti per comprendere e intervenire nelle complesse dinamiche che legano mente, corpo e mondo.

Conclusioni

Il percorso sviluppato in questo lavoro ha inteso mettere in dialogo due prospettive teoriche distinte ma in qualche modo convergenti: da un lato, la filosofia del linguaggio del secondo Wittgenstein, centrata sui concetti di gioco linguistico, forma di vita e somiglianza di famiglia; dall'altro, il paradigma dell'*embodied cognition*, emerso nelle scienze cognitive contemporanee come alternativa al cognitivismo classico. L'obiettivo non era una riduzione dell'uno all'altro, bensì la costruzione di un confronto critico capace di valorizzare le rispettive risorse teoriche e le potenzialità applicative. A partire dall'introduzione, si è chiarito il problema teorico di fondo: superare una concezione del linguaggio come sistema di segni arbitrari, governati da regole logico-formali astratte, per pensarlo invece come *pratica incarnata*, radicata nel corpo, nelle relazioni sociali e nell'ambiente. Questo ripensamento del linguaggio implica anche una ridefinizione della mente, non più concepita come "contenitore" di rappresentazioni simboliche, ma come sistema dinamico e situato. Il primo paragrafo ha ricostruito i principali concetti della filosofia di Wittgenstein, mostrando come il linguaggio sia inseparabile dalle pratiche in cui si esercita. I *giochi linguistici* mostrano la pluralità delle funzioni del linguaggio, il concetto di *somiglianza di famiglia* destabilizza l'idea di concetti essenziali, mentre quello di *forma di vita* colloca il linguaggio entro un orizzonte corporeo, sociale e culturale. Ne deriva una visione non rappresentazionale del signifi-

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

cato, fondato sull'uso e sulla condivisione di pratiche incarnate. Nel paragrafo 2, si è poi ricostruito il paradigma dell'*embodied cognition*, sottolineando come la mente non sia un processore simbolico astratto ma una struttura emergente dalle interazioni tra cervello, corpo e ambiente. Le nozioni di *situatedness*, *embodiment*, *enaction* e *extended mind* mostrano come la cognizione non possa essere compresa senza riferimento all'esperienza corporea e all'azione. Le ricerche di autori come Varela, Thompson, Rosch, Lakoff, Johnson e Clark dimostrano che anche i concetti più astratti sono radicati in schemi percettivo-motori e affettivi. Nel paragrafo 3, le due prospettive sono state messe a confronto in modo più diretto. È emerso come Wittgenstein anticipi, sotto forma filosofica, molti degli assunti fondanti dell'*embodied cognition*: il significato come uso situato, la struttura flessibile dei concetti intesi come somiglianze di famiglia, la

centralità del corpo e delle pratiche sociali. Allo stesso tempo, si sono riconosciute le differenze: Wittgenstein non sviluppa una teoria scientifica della mente, ma offre una grammatica filosofica dell'uso linguistico. Tuttavia, proprio per questo, la sua opera può fornire una base teorica robusta per esaminare in chiave non dualistica le teorie cognitive contemporanee. Infine, il paragrafo 4 ha mostrato le implicazioni concrete di questa convergenza teorica. Nell'ambito dell'apprendimento, del linguaggio, dell'intelligenza artificiale e delle pratiche sociali, un approccio incarnato e situato consente di superare modelli riduzionisti e di valorizzare la dimensione vissuta, relazionale e performativa della cognizione. La filosofia wittgensteiniana, con il suo accento sulle forme di vita e sull'uso contestuale, si rivela uno strumento prezioso non solo per comprendere il linguaggio, ma anche per riorientare le pratiche educative, etiche e

politiche. In conclusione, l'incontro tra Wittgenstein e l'*embodied cognition* suggerisce che per comprendere veramente che cosa significhi pensare, parlare e agire, occorre spostare l'attenzione dalla mente come contenitore astratto al corpo in azione, dal significato come rappresentazione al significato come prassi. Non si tratta semplicemente di aggiornare la filosofia con i dati delle neuroscienze, né di ancorare le scienze cognitive a una tradizione filosofica, ma di riconoscere che solo attraverso il dialogo tra filosofia e scienza si può articolare una teoria della mente e del linguaggio che sia all'altezza della complessità dell'esperienza umana.

Note

¹ Per "universale semantico" s'intende un significato o primitivo semantico ritenuto presente in tutte le lingue naturali, espresso attraverso forme linguistiche diverse ma riconducibile a unità di significato basilari e irriducibili.

² L'*embodied cognition* è un paradigma teorico nato tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90, che propone una concezione della cognizione come strettamente integrata con il corpo e l'interazione sensomotoria con l'ambiente. Fondato su basi interdisciplinari che includono la fenomenologia, la neurofisiologia e la linguistica cognitiva, questo approccio è stato formalizzato da autori come George Lakoff e Mark Johnson. L'*embodied cognition* critica la tradizionale visione computazionale e simbolica della mente, enfatizzando il ruolo della simulazione corporale e dei sistemi sensomotori nei processi cognitivi.

³ L'idea affonda le sue radici nella tradizione aristotelica che formalizzò la definizione dei concetti tramite cause formali e proprietà essenziali. Questa prospettiva è stata centrale nella logica classica e nella filosofia analitica, con autori come Gottlob Frege che cercò di codificare i concetti in termini precisi e non ambigui (funzione di primo grado).

⁴ "Situatness" ed "embeddedness" sono concetti correlati ma distinti. La *situatness* indica che i processi cognitivi o l'azione umana sono sempre situati in un contesto specifico, enfatizzando l'importanza della situazione concreta. L'*embeddedness* si riferisce invece all'inserimento di un sistema cognitivo o sociale all'interno di reti più ampie di relazioni e contesti, sottolineando l'interdipendenza tra mente, ambiente

e struttura sociale. Andy Clark è uno dei principali teorici della mente estesa (*extended mind*) e nei suoi lavori sottolinea come la cognizione sia incorporata (*embodied*), situata (*situated*), incorporata nell'ambiente (*embedded*) e spesso estesa (*extended*).

Bibliografia

- Butler, Judith (2004). *Vite precarie. I poteri del lutto e della violenza*. Roma: Meltemi.
- Clark, Andy (2008). *Supersizing the Mind. Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Trad. it. *Espandere la mente. Per una teoria dell'estesa mente*, Torino: Codice Edizioni, 2013.
- Lakoff, George; Johnson, Mark (1999). *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought*. Trad. it. *Filosofia in carne e ossa. Mente incarnata e sfida al pensiero occidentale*, Milano: Il Saggiatore, 2004.
- Rosch, Eleanor (1975). "Cognitive Representations of Semantic Categories", *Journal of Experimental Psychology: General*, 104(3), 192–233.
- Varela, Francisco; Thompson, Evan; Rosch, Eleanor (1991). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Trad. it. *La mente incarnata. Scienza cognitiva ed esperienza umana*, Milano: Cortina, 1992.
- Wittgenstein, Ludwig (1953). *Philosophische Untersuchungen*. Trad. it. *Ricerche filosofiche*, a cura di M. Trinchero, Torino: Einaudi, 2012.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

Il gioco dell'ironia. Da Socrate alla pragmatica cognitiva, uno strumento per valutare e selezionare l'ascoltatore

di Caterina Scianna - Università di Messina

Abstract: Irony is widely regarded as the art of linguistic play par excellence—a subtle and intelligent means of expressing something beyond the literal meaning of a sentence. As a language game, irony requires shared rules or mutual understandings between speaker and listener. Pragmatics explains irony as a form of implicature, where the literal meaning is so at odds with the context that the listener is compelled to seek an alternative interpretation that aligns with the cooperative principles of communication.

An ironic utterance assumes that the listener is able to recognize the implied meaning. The speaker does not aim to mislead or to present something false, but instead expects the listener to grasp the intended message. As with all forms of implicit communication, irony carries the risk of misunderstanding. Therefore, it must be used purposefully and with clear communicative intent.

This article explores how the decision to express one's thoughts or emotions through irony is deeply rooted in social dynamics. Irony often reflects the nature of the relationship between speaker and listener—or the relationship the speaker intends to create. In this way, irony becomes a refined social strategy, a tool through which language shapes interpersonal relations, much like the Socratic method with its subtle, dialogic approach.

Keywords: Irony, Manipulation, Socratic irony, Implicit Sociability.

1. Introduzione: cos'è l'ironia

L'ironia è un meccanismo delle lingue umane che consiste nel dire qualcosa e ammiccare, alludere, rimandare a qualcos'altro che non è proferito esplicitamente. La frase ironica gioca con le parole, comunicando un pensiero in maniera sottintesa; allo stesso tempo dice e non dice, dice qualcosa e intende qualcos'altro, esprimendo un senso che non è quello che il parlante realmente comunica con le sue parole (Dynel 2013). Così come i giochi linguistici possono esistere perché governati da regole e convenzioni condivise dai membri di una comunità linguistica (Wittgenstein 1953); il significato ironico è possibile esclusivamente nella specifica situazione contestuale in cui è espresso: la possibilità di riconoscere un'espressione come ironica non esiste al di fuori della determinata situazione che la definisce, in cui si crea un'incongruenza tra quanto è espresso dal significato letterale della frase e la realtà dei fatti (Attardo 2000). Tale significato ironico, rintracciato nell'intento non detto del parlante, avrebbe lo scopo di esprimere un pensiero o un sentire su qualcosa che è incongruente rispetto a delle aspettative pregresse.

Caratteristiche imprescindibili dell'espressione ironica sono, da un lato, l'evidenziare la discrepanza tra delle aspettative circa la frase proferita e la realtà dei fatti, e dall'altro lato un certo grado di insincerità, dato che il significato inteso non è mai espresso da quanto detto ma è da cercarsi in un livello altro, non detto (Grice 1957). Un livello che il parlante, seppur non proferisce esplicitamente, vuole però sia sempre colto dall'ascoltatore, sulla base del contesto, di un *background* di conoscenze comuni o grazie a indizi, come espressioni del volto (abbassamento o innalzamento delle sopracciglia, uno sgranamento o una roteazione degli occhi, una rapida occhiata verso l'interlocutore o una strizzatina d'occhio) o una particolare intonazione della voce (tono di voce più basso o più alto del normale, tono cantilenante, marcata nasalizzazione) o ancora, una risata che accompagna la frase (Anolli et al. 2000; Attardo et al. 2003; Bryant e Fox Tree 2005). Nel proferire la frase ironica, il parlante fa quindi affidamento a supposte conoscenze e competenze dell'ascoltatore che gli consentono di integrare elementi linguistici ed extralinguistici, in modo da interpretare correttamente l'espressione linguistica. Il parlante produce l'espressione ironica sapendo, o comunque supponendo, che l'interlocutore è in grado di inferire che

il significato da intendere non è quello letterale, stabilito in base a lessico e semantica, ma è un significato che va al di là di questo, ed è da rintracciare in delle intenzioni non dette.

La volontà che il significato inteso sia riconosciuto dall'ascoltatore distingue l'ironia da quei casi di inganno o non detto in cui il parlante ha invece l'obiettivo di instillare una credenza - vera o falsa che sia - nella mente del suo interlocutore, senza che questo suo intento sia riconosciuto. Quello ironico è cioè un gioco scoperto, manifesto, in cui il parlante, pur scegliendo la strada dell'implicito, vuole che sia riconosciuto non soltanto il suo significato non detto, ma anche le sue intenzioni oneste nei confronti dell'interlocutore. Ciò che rende l'ironia tale è dunque un reciproco riconoscimento di stati mentali, credenze e competenze.

L'articolo si propone di spiegare l'ironia in termini di un fine strumento sociale, reso possibile dalla complessità del linguaggio umano, che consente di modificare e di influenzare le relazioni. Si vedrà come il concetto che oggi si delinea di ironia sia vicino all'idea platonica di ironia socratica, uno stuzzicare l'interlocutore, ritenuto capace di cogliere il significato non detto e i motivi del suo impiego. La spiegazione maggiormente

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

te accreditata in pragmatica vede l'ironia come un modo di intendere altro rispetto a ciò che si dice, allo scopo di manifestare una specifica attitudine del parlante (per lo più dissociativa) verso uno stato di cose (Sperber e Wilson 1981). I motivi per cui il proprio sentire sarebbe espresso attraverso l'ironia e non in modo letterale sarebbero vari, tra cui ragioni umoristiche, quindi per essere divertenti, o di cortesia, per evitare una critica troppo severa o un elogio troppo diretto all'interlocutore. Ma nella filosofia del linguaggio classica, il concetto di ironia delineato a partire dalla personalità socratica è invece legato appunto a uno specifico gioco, un rapporto che si cerca di stabilire con l'interlocutore, che è punzecchiato, spronato dal modo in cui 'è espresso' il non detto. Nell'articolo si vedrà come la visione classica dell'ironia meglio spiega il modo in cui attraverso l'espressione ironica, i parlanti possano giocare tra loro nel modo più fine e complesso che il nostro linguaggio consente, al fine di stabilire, consolidare o modificare legami e relazioni sociali.

2. Le ragioni dell'ironia

L'ironia è considerata un modo particolarmente arguto e intelligente di esprimere il proprio pensiero o sentire. In quanto tale, è qualcosa la cui comprensione non è immediata, ma anzi sembra rivelarsi soltanto ad alcuni e con un certo sforzo elaborativo. Sebbene siano diverse le discipline che negli ultimi anni si sono dedicate a cercare di spiegarne la natura e il funzionamento, l'ironia resta principalmente oggetto di studio della pragmatica. In quest'ambito, una prima spiegazione è data da Paul Grice che spiega l'ironia come uno sfruttamento della massima di qualità, quindi un dire il falso supponendo però che l'ascoltatore, sulla base dei principi cooperativi condivisi, sappia recuperare il reale significato non detto (Grice 1975; 1989). La teoria principale è successivamente formulata da Sperber e Wilson (1981) secondo cui l'ironia consiste nel riportare, 'menzionare' un pensiero altrui allo scopo di esprimere una propria attitudine su quel pensiero, un'attitudine che è sempre dissociativa. Il parlante riporta una frase, un pensiero da cui si dissocia, allo scopo di esprimere un disappunto, una critica verso qualcosa che si sta o che si è verificato (Sperber 1984; 1994).

Al di là della spiegazione, più o meno esauritiva, la teoria della menzione ecoica di

Sperber e Wilson ha il merito di aver dato via a studi di pragmatica sperimentale, che non soltanto indagano il modo in cui è interpretato ed elaborato il significato ironico rispetto al significato letterale, ma cercano di comprendere le ragioni dell'uso di ironia, i motivi che giustificano il maggior sforzo interpretativo che la frase ironica richiede, uno sforzo necessario per comprendere che il significato inteso dal parlante non è quello letterale, espresso dalla frase, ma è altro, è un significato non detto.

Gli studi sperimentali mostrano come l'intenzione comunicativa di un'espressione ironica racchiude un ventaglio di ragioni differenti: l'ironia è usata per impressionare, criticare, protestare, accusare, disapprovare e, in modo opposto, per elogiare, divertire o sorprendere l'interlocutore. Da un lato, esprimere il proprio pensiero attraverso l'ironia permette di smorzare i toni di una critica, o di esprimerla in una maniera più acuta e sottile, in certi casi adeguando l'espressione del proprio pensiero a contesti in cui le norme culturali considerano una frase diretta come impulsiva e inadeguata ed è richiesto invece di non apparire troppo scortesi o eccessivamente critici (Dews et al., 1995). Tra questi vi sono i casi, ad esempio, in cui attraverso l'ironia si rimprovera e si biasima l'interlocutore con parole che sono letteralmente elogiative. Consideriamo il caso di qualcuno che ha combinato un pasticcio, e viene rimproverato con la frase:

(a) Accipicchia, hai fatto davvero un bel lavoro!

La frase (a) naturalmente intende l'opposto di ciò che dice: il parlante vuole esprimere il suo disappunto per quanto successo e rimproverare il colpevole. L'ironia rende l'espressione di tale disappunto meno rude: permette di condannare l'accaduto, senza scuotere emotivamente o umiliare eccessivamente il responsabile (Gibbs e O'Brien, 1991).

In maniera opposta, l'ironia permette di elogiare o pregare qualcuno, con espressioni che sono letteralmente critiche o offensive, allo scopo di evitare alla persona cui è rivolto il commento, l'eventuale imbarazzo di un elogio diretto ed esplicito. Ad esempio, immaginiamo che Valerio, al suo primo appuntamento con Marta, la inviti a casa e le

prepari la cena. Marta trova la cena ottima ma, percependo l'agitazione di Valerio, gli rivolge il suo complimento attraverso la frase:

(b) Eh sì, hai preparato proprio una pessima cenetta!

C'è quindi una distinzione tra un'ironia sarcastica (*blame by praise*), che rimprovera l'interlocutore attraverso parole che letteralmente pregano, e un'ironia gentile (*praise by blame*), che invece elogia o prega con parole critiche (Anolli et al. 2002; Colston 1997).

Nell'ironia può inoltre essere rintracciata una componente umoristica. L'espressione ironica, proferita sia in forma di critica sia di complimento, è percepita come più divertente della controparte letterale, tanto da essere intesa come una vera e propria battuta di spirito. Il parlante che esprime una critica o un elogio smorzando i toni ha l'intento di risultare divertente, spiritoso, e di creare un effetto comico (Kreuz et al., 1991; Robert e Kreuz 1994; Long e Kreuz 1991). Lo scopo dell'umorismo in questo caso è legato all'equilibrio della relazione interpersonale e alla promozione di solidarietà e intimità. L'umorismo è una sorta di lubrificante sociale, legato alla coesione (Carroll, 2014; Romero, 2005), un fenomeno altamente collettivo, generato tipicamente all'interno di gruppi (Ziv, 2010). L'ironia ha a sua volta una natura *give and take*: il parlante sfida la capacità di comprensione dell'ascoltatore di cogliere il suo intento ironico, e quando questo avviene si crea un'intesa tra gli interlocutori che crea un legame di inclusività. Ne è prova il fatto che, soprattutto nel parlato tra amici, spesso l'ascoltatore risponde a un'espressione ironica dicendo a sua volta qualcosa di ironico (Gibbs, 2000).

Se la creazione, o comunque il mantenimento, di una certa coesione sociale è una delle funzioni dell'ironia, d'altro canto ci sono casi in cui questa è usata, in maniera opposta, per ridicolizzare, per prendere di mira qualcuno, allo scopo di allontanarlo o escluderlo da un gruppo. Quando l'ironia veicola una critica esplicita o un commento cattivo, in maniera accentuata, è identificata come sarcasmo, un commento dispregiativo e pungente, caratterizzato da un certo grado di amarezza, di asprezza e di aggressività (Berger, 1993; Caucci, Kreuz, 2012), che ri-

sulta offensivo e ferisce maggiormente, una sorta quindi di 'ironia cattiva', negativa (Gibbs, 1994; Katz et al. 2004).

Le diverse funzioni rintracciate per l'ironia permettono di comprendere come questa, lungi dall'essere semplicemente un particolare modo di comunicare il proprio disappunto per qualcosa, sia invece uno strumento linguistico complesso e sofisticato, una vera e propria interazione comunicativa che dipende di volta in volta da vincoli e opportunità contestuali, e il cui scopo risiede nei suoi effetti sociali (Gibbs e Colston 2002). I motivi per cui si fa uso di ironia sono sempre ancorati alla relazione che il parlante ha, o vuole instaurare o modificare con il proprio ascoltatore. Una relazione che non necessariamente è di tipo inclusivo, ma che può essere anche esclusiva, può cioè sia mirare ad avvicinare parlante e ascoltatore, a stringere il loro legame, sia viceversa puntare a esprimere un giudizio negativo nei confronti dell'interlocutore allo scopo di mostrarsi superiori, diversi da esso, e in ogni caso allontanarlo (Colston 2024; Colston e Gibbs 2021).

L'attitudine ironica si configura allora come uno stato mentale e affettivo che il parlante ha o sente non solo verso il contenuto proposizionale dell'espressione, quindi verso quanto dice, ma anche verso il suo interlocutore (Wilson, 2009). Consideriamo il caso di una mamma che entra nella stanza del figlio e, trovandola in disordine, esclama la frase:

Io amo i bambini che tengono la loro camera in ordine

La frase si può analizzare come un'espressione proferita in un contesto in cui:

1. Il parlante ironico, in questo caso una mamma, ha un'aspettativa circa il fatto che il proprio figlio generalmente tenga in ordine la sua camera.
2. L'aspettativa della mamma fallisce, quando lei constata che la camera del figlio è in disordine.

È ragionevole assumere che, nel prendere atto che la sua aspettativa non è soddisfatta dalla realtà, la mamma abbia un'attitudine emozionale, probabilmente di delusione o di rabbia nei confronti del proprio figlio/in-

terlocutore (Utsumi, 2000).

In accordo con quanto suggerito dalla teoria della pertinenza, la frase richiama un pensiero da cui intende dissociarsi perché ritenuto del tutto fuori luogo in una situazione in cui la camera del bambino è in disordine. Ma al di là dell'intento dissociativo dal pensiero richiamato, la frase ironica intende comunicare all'interlocutore che c'è una disapprovazione, una delusione verso il suo comportamento, da cui si vuole prendere le distanze. La frase ironica veicola uno stato emotivo negativo nei confronti dell'interlocutore che ha disatteso le aspettative del parlante. La mamma esprime il suo sentire, attraverso l'ironia, spinta dal suo stato emozionale e, nel farlo, vuole che l'ascoltatore riconosca la sua credenza, il suo intento, ed anche la sua attitudine. La frase ironica è prodotta pertanto non soltanto per esprimere uno stato mentale, ma anche per manifestare uno stato relazionale. Dallo stato attitudinale dissociativo proposizionale va distinto lo stato attitudinale emozionale, che riguarda non soltanto sentimenti ed emozioni associati al pensiero richiamato dall'espressione ironica ma anche ciò che si prova verso l'interlocutore. Ed è proprio la corretta individuazione dell'attitudine affettiva espressa dal parlante che supporta l'interpretazione della frase ironica, permettendo di comprendere se questa vuol essere critica, offensiva, elogiativa o semplicemente umoristica (Yus 2016).

3. L'ironia socratica

Sapere che l'uso di un'espressione ironica è dettato non soltanto dal sentire verso il contenuto proposizionale della frase, ma anche dal sentire verso il proprio interlocutore, ci riporta ad un modo di intendere la natura dell'ironia che è quella descritta da Platone attraverso la personalità socratica.

Nei testi di Platone, il termine 'ironia' ha un'accezione controversa e, più di una volta, è usato in riferimento all'atteggiamento che Socrate assume nei confronti degli interlocutori con cui si trova a dibattere. Nei suoi dialoghi, Platone descrive delle conversazioni in cui Socrate discute con altri e, dichiarandosi ignorante circa un argomento specifico, interroga costoro a riguardo. Man mano che la conversazione va avanti e i partecipanti, incalzati dalle domande di

Socrate, sono costretti a rivedere il loro punto di vista, diventa evidente come quella di Socrate non sia vera incompetenza, effettiva mancanza di conoscenza sull'argomento, ma sia piuttosto una strategia argomentativa. Socrate dichiarandosi impreparato sull'argomento in discussione, non esprime un'effettiva verità: la sua è una pratica, un gioco, per cui dicendo una cosa – in questo caso una dichiarazione d'ignoranza – egli non mente, né pensa semplicemente il contrario di ciò che dice, ma intende invece significare qualcos'altro.

In letteratura si è molto dibattuto sulla natura dell'ironia socratica, su quale sia la ragione o l'intenzione con cui Socrate sceglie di dire qualcosa intendendo qualcos'altro (Lane, 2006; Vlastos, 1987). Nel modo in cui è presentato da Platone, il parlare ironico socratico sembra sempre coincidere con una qualche forma d'inganno, che sia bonario come inteso da Alcibiade, che paragona Socrate al satiro Marsia:

Sei tracotante: o non è così? Invero, se non lo ammetti, produrrò dei testimoni. Ma forse non sei un flautista? Certo che lo sei, e molto più ammirabile di quello. È mediante uno strumento musicale, in realtà, che egli affascinava gli uomini con il talento che gli veniva dalla bocca [...] Quanto a te, differisci da lui in questo soltanto, che senza strumenti, con discorsi, raggiungi lo stesso risultato (Simposio 215 b-c, trad. it. 1979).

Oppure che sia malevolo come inteso da Trasimaco, che nella *Repubblica* accusa Socrate di mentire quando dichiara di non avere una risposta, al solo fine di poter tenere il proprio pensiero nascosto e al riparo dagli attacchi altrui:

All'udire queste parole Trasimaco rise sardonicamente, e disse: "O Eracle, questa è la famosa e consueta ironia di Socrate! Lo sapevo io, e l'avevo preannunciato a costoro che tu ti saresti rifiutato di rispondere, e avresti fatto dell'ironia a qualsiasi costo, pur di non rispondere a eventuali domande!" (Repubblica I, 337a, trad. it. 1990).

In un certo senso, sembra quindi che Socrate menta a buon fine, cercando di rendere l'altro consapevole, mosso non dal mero piacere personale di riuscire a vincere l'argomentazione, ma piuttosto dal desiderio

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

di ottenere il meglio dal suo interlocutore. Nella descrizione che ne dà Platone, il modo di fare ironico di Socrate è qualcosa che fa parte della sua particolare arte pedagogica, un vero e proprio metodo, un gioco con diversi livelli e implicazioni, che ha il fine di spronare gli interlocutori e ottenere le loro conoscenze, pensieri e punti di vista. Piuttosto che fornire le sue definizioni agli interlocutori, Socrate li spinge a cooperare, a ragionare, dubitare e a domandare circa il senso delle sue parole. Chi si trova a parlare con Socrate è attratto dalla sua strategia ironica, e questa si rivela una condizione necessaria affinché si riesca a seguire l'incalzare delle sue domande, a discernere l'ironia delle sue parole e a rintracciarne il livello più profondo di significato.

Nel *Simposio*, attraverso le parole di Alcibiade, è descritta come ironica l'intera personalità, l'esistenza propria di Socrate: l'ironia socratica delineata non è semplice arte del parlato o del dialogo, un modo di giocare con il linguaggio, ma è una vera e propria maniera di essere e di vivere. Socrate è descritto come un individuo enigmatico, che vive dietro una maschera, sfidando i suoi interlocutori a comprendere il senso delle sue parole:

Giacché affermo per certo che egli assomiglia, in modo perfetto, a quei Sileni - posti nelle botteghe degli scultori - ... i quali, aperti in due, rivelano all'interno di possedere immagini di dei (*Simposio*, 215 a-b) e sappiate bene, che nessuno di voi conosce costui ... dissimulandosi (*εἰρωνεύομαι*) e giocando con gli uomini trascorre tutta la vita' (*Simposio*, 216 d-e, trad. it. 1979).

Il *Simposio*, dialogo ironico a diversi livelli, racconta di Fedro, Pausania, Socrate e altri che, riuniti nella casa di Agatone, presentano ciascuno un proprio elogio di Eros. Socrate è affascinato dal giovane Alcibiade, e nel raccontare agli altri il loro rapporto, i due uomini delineano un tipo di eros inteso come impegno ironico tra maestro e allievo, piuttosto che come raggiungimento di un'essenza fissa. Socrate e Alcibiade presentano una forma di eros come qualcosa che non cerca il proprio oggetto e, una volta ottenutolo, si conclude; che non ha una fine determinata, ma che si nutre del dialogo. Dal racconto di Alcibiade, viene fuori l'esistenza ironica di Socrate, il suo modo enig-

matico di porsi, il suo lasciare intendere, l'alludere, il dire qualcosa tra le righe del non detto. Ciò che Alcibiade dichiara di amare in Socrate non è cosa Socrate sia, ma ciò che Socrate rappresenta: la sua continua creatività, il suo domandare, la sua franchezza. Socrate, a sua volta, spiega come Alcibiade abbia commesso un errore pensando di offrire la sua bellezza del corpo in cambio di bellezza interiore, di saggezza morale. Nel discorso in cui spiega i motivi per i quali egli ha rifiutato lo scambio proposto da Alcibiade, Socrate fa uso d'ironia a diversi livelli:

Mio caro Alcibiade, c'è un caso che realmente tu non sia uno stupido [...] di certo, avrai visto in me una bellezza smisurata, e di gran lunga superiore all'avvenenza che ti appartiene. Se a questo punto, accorgendoti di tale bellezza, tu cerchi di venire a patti con me, e di scambiare bellezza con bellezza, ti proponi allora di trarre non poco vantaggio a mie spese, tentando piuttosto di acquistare, di ciò che è bello, la verità in luogo dell'apparenza, e intendendo realmente avere in cambio «armi d'oro per quelle di bronzo» (*Simposio* 218 d-e, trad. it. 1979).

Proferendo queste parole, Socrate intende l'esatto contrario di ciò che dice: egli può ritenere vero che Alcibiade abbia visto in lui qualcosa che ritiene possa renderlo migliore, ma proprio alla luce di questo, Socrate ritiene che Alcibiade sia stato davvero uno stupido nel pensare che lui avrebbe accettato di scambiare questo qualcosa con la bellezza del corpo, cadendo in quello che è un baratto di oro col bronzo.

Socrate sostiene di non possedere il tipo di saggezza morale che può essere ceduta in uno scambio. Egli parla ironicamente, ma non c'è da parte sua l'intenzione di trarre in inganno: Alcibiade, credendo che Socrate avrebbe potuto volere da lui un amore superficiale, è stato fuorviato dalle sue stesse illusioni. Socrate non sta ingannando il ragazzo adesso e non lo ha ingannato in passato. L'ironia socratica non sta nel voler intenzionalmente far credere ad Alcibiade qualcosa che non è, ma nel lasciare che Alcibiade scopra da solo, con le sue risorse, la natura delle sue illusioni. Il fare ironico di Socrate coincide con il parlare lasciando il proprio interlocutore libero di intendere, con l'assegnargli il compito di risolvere l'enigma di capire cosa egli abbia realmente voluto dire.

Nonostante le parole di Socrate confondano i suoi interlocutori, nel *Simposio* è mostrato come questo suo modo di fare poco chiaro, affascinante e ammaliante chi si trova a dialogare con lui. I sentimenti e i desideri che Socrate suscita sono del tutto opposti a quelli che solitamente provoca chi inganna. Socrate lega a sé i suoi interlocutori, instilla in loro la curiosità di comprendere il senso delle sue parole; il suo modo di fare crea un legame, un rapporto, la cui natura è perfettamente spiegata dalle parole dello stesso Alcibiade:

I suoi discorsi sono quanto mai simili ai sileni che si aprono. Se qualcuno vorrà ascoltare i discorsi di Socrate, da principio gli sembreranno del tutto ridicoli [...]. Ma se qualcuno li vede aperti e si spinge dentro di loro, troverà anzitutto che essi soli, fra tutti i discorsi, hanno internamente un senso e in seguito, che sono i più divini di tutti, e racchiudono in se stessi il massimo numero di immagini dell'eccellenza, e si estendono alla massima parte di quello - anzi a tutto quello - cui deve mirare colui che vuol divenire nobile ed eccellente (*ivi.*, 221e-222a).

L'ironia socratica non è un inganno, ma è un parlare tra le righe, un lanciare ai propri interlocutori una sorta di sfida, che può suscitare attenzione e ammirazione in taluni, e fastidio e risentimento in altri, soprattutto in coloro che si trovano esclusi dalla possibilità di comprendere il senso delle parole che sentono. Così com'è descritta da Platone, attraverso la personalità di Socrate, l'ironia coincide con il modo di essere di un personaggio complesso e multi-sfaccettato, che agisce non come un individuo con un'identità chiara e precisa che rivela tramite le sue parole, ma come un personaggio intelligente, acuto che, come tale, mantiene in costante formazione sé stesso e gli altri. Alcibiade si innamora di Socrate, perché amarlo, significa amare non una forma fissa, ma un uomo misterioso, posto in un continuo processo creativo.

Ma se così ha in sé un che di scoraggiante, non meno certa è la sua carica straordinaria di seduzione e d'incantamento. I suoi camuffamenti, quell'aria di mistero, la comunicazione telegrafica che inaugura, siccome un ironista ha da farsi intendere sempre di lontano, la simpatia infinita che presuppone, l'attimo fugace ma indescrivibile dell'intesa che viene immediatamente rimosso dal timore del fraintendimento, - tutto ciò incatena con legami indissolubili. Mentre perciò

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

al primo contatto con l'ironista che gli si apre l'individuo si sente liberato e portato al largo, l'istante dopo cade in sua balia, ed è probabilmente questo che intende Alcibiade quando parla dell'inganno perpetrato da Socrate col diventare da amante amato. Essendo poi essenziale all'ironista di mai dichiarare l'idea in quanto tale, ma solo accennarvi di sfuggita, e togliere con un amano quanto dà coll'altra, e tenersi l'idea come proprietà personale, il rapporto si fa per forza ancor più coinvolgente (Kierkegaard, 1851, trad. it. 2018, p. 59).

4. Conclusioni: uno strumento affiliativo

Possiamo allora concludere considerando quella ironica come un'espressione pari a complimenti o lamentele, commenti banali, osservazioni ovvie, narrazioni di fatti noti, cioè quegli atti espressivi, proferiti non con l'obiettivo principale di informare l'ascoltatore di un fatto o di un evento, piuttosto per trasmettere, per rendere manifesta un'attitudine, un sentire che il parlante sta provando in quel momento e che vuol rendere manifesto all'ascoltatore (Searle, 1976). Se, ad esempio, con i complimenti il parlante esprime un'attitudine di ammirazione o approvazione, con la lamentela esprime invece un'attitudine negativa, che può essere rabbia o discontento, insoddisfazione verso un tratto o un'azione, un gesto dell'interlocutore. L'obiettivo di queste espressioni è lo status relazionale: stabilire relazioni confortevoli nella vita sociale. Un'espressione usa-

ta non a scopo informativo ma relazionale è definita come fàtica (Zegarak & Clark 1999): una frase che non ha l'obiettivo di trasmettere informazione, che ha anzi un basso livello di informatività (Coulmas 1981; Senft 2009), ma vuol creare un rapporto con l'altro. Si tratta di espressioni interattive (Coupland 2000), richieste circa la relazione sociale (Scollon & Scollon 1995), che gli individui danno – spesso in maniera implicita – durante le interazioni (Padilla Cruz 2005) e che ottengono il loro livello di pertinenza grazie al fatto che gli interlocutori ottengono implicazioni circa il rapporto che vogliono stabilire, mantenere o modificare tra loro (Padilla Cruz 2004). In questo senso, l'ironia è pensabile come uno strumento linguistico che ha una funzione affiliativa, che è usato per la negoziazione sociale, per creare e regolare le relazioni, con lo scopo di rafforzarle o indebolirle, di avvicinarsi o distanziarsi dall'interlocutore, ridefinendo i rispettivi ruoli (Padilla Cruz 2007).

Vista da questa prospettiva, il ruolo dell'ironia nel gestire una relazione, il suo ruolo di inclusione ed esclusione di un'altra persona in un'identità comune, quindi il suo ruolo affiliativo, diventa ovvio. Questa non può essere considerata un processo comunicativo omogeneo, come un commento che si pone semplicemente a livello linguistico, ma va pensata come una complessa interazione comunicativa tra gli interlocutori, che dipende da vincoli e opportunità contestuali, una strategia flessibile ed efficace riferita a un interlocutore specifico, in una situazione

specificata. Il parlante valuta conoscenze, credenze e stati mentali del suo interlocutore e decide di usare un'espressione, supponendo che questo sia in grado di comprenderne il significato inteso, non detto. Ed è nell'uso e nella capacità di comprendere l'ironia che parlante e ascoltatore possono valutare la loro 'vicinanza', la loro affinità, che possono determinare se è possibile instaurare una relazione, far parte di un gruppo.

Il fatto che l'ironia abbia luogo tra esseri fortemente sociali, con sistemi multipli di interazione che li connettono gli uni con gli altri è cruciale per la sua comprensione. L'ironia è un meccanismo socio-cognitivo d'interazione sociale usato per veicolare rapidamente una varietà di informazione, circa stati mentali, credenze, attitudini, agli altri individui, che richiede ancor più complicati sistemi di monitoraggio, manifestazione e negoziazione, insieme a processi emozionali ed empatici, una comunicazione più complessa attraverso il linguaggio, i gesti e altri mezzi para e metalinguistici. L'uso e la comprensione d'ironia sono un eccellente esempio di abilità sociolinguistica umana di alto livello, un'abilità il cui ruolo primario è proprio quello di regolare le relazioni umane. Tanto più parlante e ascoltatore sono abili nel giocare nel livello tra il detto e il non detto, tanto più l'ironia diventa un meccanismo fine per porsi nei confronti dell'interlocutore.

Bibliografia

- Anolli, Luigi, Ciceri, Rita, Infantino, Maria G. (2000) "Irony as a game of Implicitness: Acoustic profiles of ironic communication", in *Journal of Psycholinguistic Research*, 29(3), pp. 275-311.
- Anolli, Luigi, Ciceri, Rita, Infantino, Maria G. (2002) "From 'blame by praise' to 'praise by blame': Analysis of vocal pattern in ironic communication" in *International Journal of Psychology* 37, pp. 266-276.
- Attardo Salvatore (2000) "Irony markers and functions: Towards a goal-oriented theory and its processing" in *Rask* 12(1), pp. 3-20.
- Attardo, Salvatore, Eisterhod, Jodi, Hay, Jennifer, Poggi, Isabella (2003) "Multimodal markers of irony and sarcasm" in *Humor. International Journal of humor research* 16(2), pp. 243-60.
- Berger, Arthur Asa (1993) *An anatomy of humor*, Transaction Publishers, New Brunswick NJ.
- Bryant, Gregory A., Fox Tree, Jean E. (2005) "Is there an ironic tone of voice?" in *Language and Speech* 48, pp. 257-277.
- Carroll, Noel (2014), *Humor. A very short introduction*, Oxford University Press, Oxford (trad. it. *Lo humor*, Il Mulino, Bologna 2020).
- Caucci, Gina, Kreuz, Roger (2012) "Social and paralinguistic cues to sarcasm" in *Humor: International Journal of Humor Research* 93, pp. 123-34.
- Colston, Herbert L. (1997) "Salting a wound or sugaring a pill: The pragmatic functions of ironic criticism" in *Discourse processes* 23, pp. 24-53.
- Colston Herbert L. (2024) *Irony as Social Work: Opposition, Expectation Violation, and Contrast*, in Gibbs R.W., Colston H.L. (eds.), "The Cambridge Handbook of Irony and Thought" pp.81-95, Cambridge, University Press.
- Colston Herbert L., Gibbs Raymond W. (2021) "Figurative language communicates directly because it precisely demonstrates what we mean" in *Canadian Journal of Experimental Psychology* 75(2), pp. 228-233.
- Coulmas Florian (ed.) (1981), *Conversational Routine: Explorations in Standardized Communicative situations and prepatterned speech*, Mouton, The Hague.
- Coupland, Justine (2000), *Small Talk. Language in social life*, Routledge, New York.
- Dews, Shelley, Kaplan, Joan, Winner, Ellen (1995) "Why not to say directly? The social functions of irony" in *Discourse Processes* 19, pp. 347-367.
- Dynel, Marta (2013) "Irony from a neo-Gricean perspective: On untruthfulness and evaluative implicature" in *Intercultural Pragmatics* 10(3), pp. 403-431.
- Gibbs, Raymond W. (1994) *The poetics of mind. Figurative thought, language and understanding*, Cambridge University Press, Cambridge.

Semiotiche e Filosofia del Linguaggio. Call for papers: *Il gioco. Tra filosofia del linguaggio, linguistica e semiotica*

- ID (2000) "Irony in talk among friends" in *Metaphor and Symbol* 15, pp. 5-27.
- Gibbs, Raymond W., Colston Herbert L. (2002) *The risks and rewards of ironic communication*, in L. Anolli, R. Ciceri, G. Riva (eds.), *Say Not to Say. New Perspective on Miscommunication*, IOS Press, Amsterdam, pp. 181-195.
- Gibbs, Raymond W., O'Brien, Jennifer (1991), "Psychological aspects of irony understanding" in *Journal of Pragmatics* 16, pp. 523-530.
- Grice, Paul H. (1957) "Meaning" in *The Philosophical review* 64, pp. 377-388.
- Grice, Paul H. (1975), *Logic and conversation: The William James Lectures, II*, in Cole P., Morgan J. L., eds, *Syntax and Semantics 3: Speech acts*, Academic Press, New York, pp. 41-58 (trad. it. *Logica e Conversazione*, in Iacona A., Paganini E., a cura di, *Filosofia del linguaggio*, Raffaello Cortina, Milano, 2003, pp. 221-44).
- Grice, Paul H. (1989) [1978], *Further notes on logic and conversation*, in Grice H. P., ed, *Studies on the way of words*, Harvard University Press, Cambridge, pp. 41-57.
- Katz, Albert N., Blasko, Dawn, G. Kazmerski, Victoria A. (2004) "Saying What you don't mean. Social influences on sarcastic language processing" in *Current directions in Psychological Science* 13(5), pp. 186-189.
- Kierkegaard, Soren (1851), *Om begrebet ironi med stadigt hensyn til Socrates*, (trad. it. *Sul concetto di ironia. In riferimento costante a Socrate*, a cura di Dario Borso, Mondadori, Milano, 2018, ed. or. 1992).
- Kreuz, Roger J., Debra Long L., Church, Mary B. (1991) "On being ironic: Pragmatic and mnemonic implications" in *Metaphor and Symbolic Activity* 6(3), pp. 149-62.
- Lane, Melissa (2006) *The evolution of eirōneia in classical greek texts: why socratic eirōneia is not socratic irony*, in D. Sedley (ed.), *Oxford Studies in Ancient Philosophy*, 31, Oxford University Press, New York, pp. 49-83.
- Long, Debra L., Kreuz, Roger (1991) *The influence of discourse function on perceived verbal irony*, Paper presented at the 99th Convention of the American Psychological Association, San Francisco.
- Padilla Cruz, Manuel (2004), *On the social importance of phatic utterances: Some considerations for a relevance-theoretic approach*, in Garcés Conejos P., Gomez Moron R., Fernandez Amaya L., Padilla Cruz M., eds, *Current Trends in Intercultural, Cognitive and Social Pragmatics*, Research Group Intercultural Pragmatic Studies, Sevilla, pp. 199-216.
- Padilla Cruz, Manuel (2005), «On the phatic interpretation of utterances: a complementary relevance-theoretic approach» in *Revista Ali-cantina de Estudios Ingleses*, n.18, pp. 227-246.
- Padilla Cruz, Manuel (2007), *Metarepresentations and Phatic Utterances: A pragmatic proposal about the generation of solidarity between interlocutors*, in Cap P., Nijakowska J., (eds.) *Current Trends in Pragmatics*, Cambridge Scholars Publishing, New Castle, pp. 110-28.
- Platone (1990) *La Repubblica*, a cura di G. Lozza, Mondadori, Milano.
- ID. (1979) *Simposio*, a cura di G. Colli, Adelphi, Milano.
- Roberts Richard M., Kreuz, Roger J (1994) "Why do people use figurative language?" in *Psychological Science* 5(3), pp. 159-63.
- Romero, Eric J. (2005) "The effect of humor on work effort and mental state" in *International Journal of work Organization and Emotion* 1, pp. 137-49.
- Scollon Ron, Scollon, Susan Wong (1995) *Intercultural Communication. A discourse Approach*, Blackwell Cambridge.
- Searle, John R. (1976), «A classification of Illocutionary Acts Language» in *Society*, vol.5 n.1, pp.1-23.
- Senft, Gunter (2009), «Phatic communion» in *Culture and language use*, n.2, pp. 226-233.
- Sperber, Dan (1984) *Verbal irony: Pretence or echoic mention?* in *Journal of Experimental Psychology: General*, 113(1), pp.130-136.
- ID (1994) *Understanding verbal understanding*, in Khalfa J. (ed.), "What is Intelligence?", pp.179-98, Cambridge, University Press.
- Sperber, Dan, Wilson, Deirdre (1981) "Irony and the use-mention distinction" in *Philosophy* 3, pp. 143-184.
- Utsumi, Akira (2000) "Verbal irony as implicit display of ironic environment: Distinguishing ironic utterances from nonirony" in *Journal of Pragmatics* 32, pp. 1777-1806.
- Yus, Francisco (2016) "Propositional attitude, affective attitude and irony comprehension" in *Pragmatics & Cognition* 23(1), pp. 92-116.
- Vlastos, Gregory (1987) "Socratic irony" in *The classical Quarterly* 37(1), pp. 79-96.
- Wilson, Deirdre (2009) "Irony and Metarepresentation" in *UCL Working papers in Linguistics*, 21.
- Wittgenstein, Ludwig (1953) *Philosophische Untersuchungen* MacMillan, (trad. it. 1967 *Ricerche Filosofiche*, Torino, Einaudi).
- Zegarak Vlad, Clark, Billy (1999) "Phatic Interpretations and phatic communication" in *Journal of Linguistics* 35(2), pp. 321-346.
- Ziv, Avner (2010) "The social function of humor" in *Interpersonal Relationship Society* 47, pp. 11-8.

Musei

Il Gioco nei Musei: un apprendimento attivo e significativo

di Anna Cipparrone - Storico dell'Arte, professionista museale

Il gioco, universalmente riconosciuto come una modalità naturale di interazione e apprendimento, si sta rivelando un elemento chiave nei musei moderni. Questa pratica non solo rende l'esperienza museale più coinvolgente, ma supporta anche processi di apprendimento profondi, stimolando l'interesse e la curiosità dei visitatori. Studi nel campo della pedagogia e delle neuroscienze evidenziano come il gioco possa facilitare l'acquisizione di conoscenze e il rafforzamento delle competenze assolvendo al precipuo ruolo dei musei: stimolare il pensiero critico, favorire l'accesso al patrimonio e partecipare all'eredità culturale.

Il concetto di apprendimento attivo nella pedagogia contemporanea

Al centro della teoria di David Kolb si trova il ciclo di apprendimento esperienziale, un modello che delinea il processo di apprendimento suddiviso in quattro fasi distinte: esperienza concreta, osservazione riflessiva, concettualizzazione astratta e sperimentazione attiva. Queste fasi non si susseguono rigidamente, ma si intrecciano in un ciclo dinamico che consente agli studenti di spostarsi fluidamente da una fase all'altra.

1. Esperienza Concreta

In questa prima fase, lo studente è coinvolto direttamente in un'esperienza, che può trattarsi di un'attività pratica, un progetto o una situazione reale. L'esperienza concreta è il punto di partenza fondamentale per ogni processo di apprendimento.

2. Osservazione Riflessiva

Una volta vissuta l'esperienza, lo studente è invitato a riflettere su quanto accaduto. Questa fase è cruciale per articolare emozioni, sentimenti e reazioni provate. L'obiettivo è analizzare ciò che ha funzionato e ciò che non ha avuto successo.

3. Concettualizzazione Astratta

In questa fase, gli studenti cercano di elaborare conclusioni e sviluppare teorie basate sulle osservazioni fatte. Qui si sintetizzano le

riflessioni in concetti generali e regole astratte, pronti per essere applicati in contesti futuri.

4. Sperimentazione Attiva

Infine, lo studente applica le nuove conoscenze in una nuova esperienza, testando l'efficacia dei concetti appresi. Questo step riavvia il ciclo di esperienza e riflessione, chiudendo il cerchio dell'apprendimento.

Il modello di Kolb sottolinea l'importanza di un equilibrio tra teoria e pratica nell'apprendimento ed in essa il gioco occupa un posto di rilievo. Secondo Kolb, una formazione efficace deve includere momenti di sperimentazione diretta, seguiti da riflessioni teoriche che arricchiscono l'esperienza vissuta, generando conoscenze durature. L'applicazione pratica del ciclo di Kolb in contesti educativi può rivelarsi estremamente vantaggiosa, in particolare per attività che richiedono lo sviluppo di competenze pratiche. Eppure, l'integrazione di questi modelli educativi nei Musei si configura come uno strumento di crescita culturale, di coesione sociale e di sviluppo attitudinale in un contesto formativo extra scolastico.

Tra le attività più diffuse in tal senso:

1. Laboratori Esperienziali
2. Progetti Interdisciplinari
3. Feedback Continuo
4. Role Playing e Simulazioni

La teoria dell'apprendimento esperienziale di Kolb può essere adattata in modo efficace al contesto museale, dove l'interazione dei visitatori con le opere d'arte e gli exhibit rappresenta un'opportunità per apprendere in modo coinvolgente. I primi Musei ad averla sperimentata sono i Musei olandesi¹. Nei musei, le quattro fasi del ciclo di apprendimento possono essere interpretate come segue, dando vita ad un apprendimento costante. Nella fase dell'Esperienza Concreta, i visitatori vivono esperienze dirette attraverso l'osservazione, l'interazione con le esposizioni e la partecipazione a attività prati-

che come laboratori o tour guidati. Queste esperienze forniscono un contesto reale nel quale le informazioni prendono vita. La successiva fase dell'osservazione riflessiva consente ai visitatori di riflettere su ciò che hanno visto e fatto. Gli spazi di riflessione, come aree dedicate alla registrazione di pensieri o dibattiti in gruppo, possono facilitare questo processo. La concettualizzazione astratta stimola nei visitatori la ricerca di conclusioni e connessioni tra le loro esperienze e concetti più ampi. Le didascalie, le guide audio e il materiale informativo possono fornire gli strumenti necessari per supportare questa sintesi. Infine, la sperimentazione attiva, ovvero l'applicazione delle nuove conoscenze attraverso ulteriori esperienze pratiche. I musei possono offrire attività come laboratori artistici, programmazioni di eventi o progetti di comunità che incoraggiano i visitatori a utilizzare ciò che hanno appreso in contesti nuovi.

Il progetto culturale "Alla scoperta del patrimonio. Musei, bambini e tecnologie digitali"

Il gioco, integrato nelle attività museali, stimola un apprendimento attivo. Attraverso il gioco, i visitatori non solo rispondono a domande o puzzle, ma si impegnano a pensare criticamente e a risolvere problemi. Questo approccio non solo rende l'apprendimento più efficace, ma favorisce anche la memorizzazione delle informazioni e garantisce il principio del diritto al patrimonio e dell'accesso democratico alla cultura e ai suoi valori.

Numerosi studi dimostrano che il gioco promuove lo sviluppo di abilità cognitive, tra cui la creatività, il pensiero critico e la capacità di risolvere problemi. Le attività ludiche nei musei, come le cacce al tesoro o i laboratori interattivi, richiedono ai partecipanti di pensare in modo innovativo e di collaborare per raggiungere obiettivi comuni. Le esperienze ludiche attivano più aree del cervello, facilitando un apprendimento multisensoriale. Attraverso l'interazione fisica con gli oggetti e l'ambiente, i visitatori integrano diverse modalità di apprendimento, migliorando la loro comprensione e retention delle infor-

Musei

mazioni. Il gioco nei musei offre l'opportunità di socializzare e collaborare, promuovendo interazioni tra visitatori di diverse età e background. Attività di gruppo stimolano il lavoro di squadra e incoraggiano relazioni positive, contribuendo alla creazione di una comunità più coesa. Progetti ludici attuati nei musei possono essere concepiti per essere inclusivi, accogliendo persone con diverse capacità e background. Musei che progettano esperienze di gioco accessibili possono attrarre un pubblico più ampio, rendendo l'apprendimento un'esperienza condivisa e collettiva. Il gioco può anche aiutare a costruire una cultura e un'identità comune. Attraverso attività che esplorano la storia e le tradizioni, i visitatori possono sentirsi parte di una più ampia narrazione culturale. Questo rafforza il senso di appartenenza e di rispetto verso il patrimonio comune.

Integrando la teoria di Kolb nel contesto museale, il gioco emerge come un potente strumento per arricchire l'apprendimento e promuovere la coesione sociale. I benefici cognitivi derivanti dalla partecipazione attiva e riflessiva sono amplificati dall'interazione sociale che le attività ludiche favoriscono. In questo modo, i musei diventano non solo centri di apprendimento, ma anche spazi vivaci per l'incontro e la condivisione, contribuendo a una società più informata e interconnessa.

L'approccio esperienziale di Kolb rappresenta una metodologia versatile e applicabile a molti contesti educativi. La sua enfasi sull'esperienza diretta, unita alla riflessione e alla concettualizzazione, offre un modo concreto per estrapolare l'apprendimento dai contesti quotidiani. Attraverso la didattica basata sul ciclo esperienziale, gli studenti sono in grado di sviluppare una comprensione più profonda e duratura delle materie trattate, imparando attivamente, sperimentando

in prima persona e riflettendo sulle loro esperienze. L'educatore diventa quindi una guida fondamentale nel percorso di apprendimento degli studenti, supportandoli nel connettere teoria e pratica in maniera significativa.

Il gioco si inserisce perfettamente in questo ciclo, consentendo ai partecipanti di esplorare, riflettere e agire in un contesto stimolante.

Uno studio condotto da Piaget e Bruner evidenzia come il gioco favorisca lo sviluppo cognitivo nei bambini, permettendo loro di costruire attivamente la propria comprensione del mondo. Le neuroscienze confermano che il gioco stimola aree del cervello associate all'apprendimento e alla memoria². Inoltre, il gioco attiva il sistema limbico, responsabile delle emozioni, facilitando così un apprendimento più significativo e duraturo. Questo è particolarmente evidente nei musei, dove le esperienze emozionali possono rafforzare la memoria.

Il progetto

Nato nel 2014, il progetto *Museum Children Ebook* ideato da Anna Cipparrone in collaborazione con la casa editrice Teomedia della Silanet Solutions, ha ricevuto con prot. 7203 dell'8 Agosto 2014 l'approvazione dell'allora Direzione Regionale per i beni culturali della Calabria per la realizzazione di App ed Ebook sui Musei Statali destinati ai bambini ed alle loro famiglie unitamente al consenso per la realizzazione di attività ludico-didattiche destinate alle famiglie nei Musei medesimi (Reggio Calabria, Scolacium, Locri, Sibari, Vibo Valentia, Cosenza ecc.). A seguito di tale approvazione, sono state realizzate, fra le altre pubblicazioni della casa editrice digitale, le seguenti App ed Ebook in italiano e inglese:

La pubblicazione di App ed Ebook è avvenuta sempre in stretta cooperazione con le direzioni dei Musei i quali, in occasione di eventi promossi dal Ministero, hanno inteso rilanciarle accogliendo i laboratori didattici destinati alle famiglie (domenica al Museo, Agosto al Museo, festa dei Musei ecc.) nati in seno all'Associazione Art&mente. Numerosi gli incontri -tutti gratuiti- svolti nella Galleria Nazionale di Cosenza, presso il Museo di Locri, di Vibo Valentia, Sibari e Reggio Calabria sempre con notevole affluenza di pubblico e famiglie. Obiettivo degli incontri con le famiglie quello di stimolare in esse un senso nuovo di appartenenza all'eredità culturale, un coinvolgimento emotivo evidente e una innovativa capacità di relazionarsi con i Musei e con i beni culturali della Calabria.

In occasione della grande mostra su San Francesco di Paola (maggio-agosto 2018) il Segretariato Regionale già Mibact per la Calabria ha coinvolto l'Associazione per la realizzazione dei laboratori didattici gratuiti destinati alle famiglie e per la pubblicazione dell'App valida come strumento didattico aggiuntivo alla pratica tradizionale. Difatti MCE è un progetto che promuove il connubio tra didattica creativa alla tecnologia digitale.

Il progetto, presente ogni anno al Bologna Children's Book Fair e al Salone del Libro di Torino, si declina in una ulteriore azione di didattica nelle scuole grazie al gruppo di lavoro costituito tra giovani laureati dell'Università della Calabria che tra lettura in digitale, attività creative e promozione della visita nei Musei Statali della Calabria contribuisce alla conoscenza del vasto e variegato patrimonio culturale regionale favorendo altresì l'utilizzo delle moderne tecnologie.

Nel 2019 il progetto *Museum Children Ebook*, incentrato su una storyline dedicata ai bambini da 4 a 8 anni, si è arricchito di una



Musei



nuova collana editoriale destinata ai ragazzi dai 9 ai 12 anni confluendo nel più ampio progetto "Alla scoperta del patrimonio" che ha registrato, come prima pubblicazione digitale, quella sul Museo Nazionale della Sibaritide prima della riconosciuta autonomia.

Nel periodo 2019-2021 il progetto ha aggiunto al novero delle proprie attività e servizi le seguenti iniziative per i Musei Statali della Calabria:

La donazione di 2 tablet contenenti un fondo digitale di App ed Ebook per bambini ai servizi educativi di ciascun Museo coinvolto, presentati in occasione di giornate laboratoriali dedicate a scuole e famiglie;

L'organizzazione ed il coordinamento di giornate di aggiornamento professionale sui temi del dibattito museale e sulle funzioni dei Musei, che ha sinora visto partecipare professionisti museali del calibro di Tiziana Maffei (architetto, esperto di sicurezza e direttore della Reggia di Caserta), Anna Maria Marras (archeologa e esperta di tecnologie digitali), Fabio Viola (esperto di gaming), Al-

berto Garlandini (presidente ICOM International), Ludovico Solima (docente di economia della cultura) stimolando un costruttivo confronto con i Musei della Calabria;

L'organizzazione e il coordinamento di giornate rivolte alle famiglie per progetti di scoperta del patrimonio e delle collezioni museali.

Attività Ludiche nei Musei: una concreta risposta ai Livelli di Qualità del DM 113/2018 ed un valore aggiunto per le Istituzioni Museali

Il Decreto Ministeriale 113 del 2018 stabilisce i livelli uniformi di qualità per il Sistema Museale Nazionale (SMN) in Italia³. Questo decreto mira a garantire la qualità dei servizi museali secondo un processo di miglioramento e crescita costante, promuovendo un'apertura inclusiva verso diversi pubblici e incoraggiando pratiche innovative che migliorino l'esperienza del visitatore. Le attività ludiche nei musei si allineano perfettamente con gli obiettivi di questo decreto, offrendo un valore aggiunto sia in termini educativi che sociali.

Centrale, nei livelli di qualità, risulta il coinvolgimento dei visitatori e la promozione di esperienze accessibili. Le attività ludiche rispondono a queste esigenze creando spazi interattivi dove i visitatori possono esplorare le collezioni in modo giocoso. Laboratori, cacce al tesoro e giochi interattivi incoraggiano l'apprendimento attivo, rendendo l'esperienza museale più coinvolgente.

Un ulteriore elemento di valutazione dei Musei si focalizza sull'importanza di fornire opportunità educative di alta qualità. Le attività ludiche sono progettate per stimolare processi cognitivi superiori, come il pensiero critico e la risoluzione di problemi. Attraverso esperienze pratiche e interattive, i visitatori non solo acquisiscono conoscenze sulle collezioni, ma sviluppano anche competenze che possono essere applicate in contesti più ampi.

Cruciale nel processo di crescita dei Musei e nell'esercizio della propria responsabilità verso collezioni, organizzazione e territorio, è poi il ruolo della ricerca e dell'innovazione⁴. Le attività ludiche possono essere in-

Musei

tegrate in programmi di ricerca museale, contribuendo a indagini su come le persone apprendono e interagiscono con l'arte e la cultura. Inoltre, l'uso di tecnologie moderne, come app interattive e strumenti digitali, può rendere le attività ludiche ancora più innovative e coinvolgenti.

Le attività ludiche rappresentano un approccio efficace per il potenziamento dei processi cognitivi riguardanti le collezioni museali. Attraverso il gioco, i visitatori sono messi nella condizione di esplorare, domandare e riflettere sulle opere e sugli oggetti esposti. Ciò favorisce una comprensione più profonda e duratura, trasformando la visita in un'esperienza educativa che si estende oltre il semplice guardare. Le attività ludiche fungono anche da ponte tra il museo e il territorio circostante. Progetti che coinvolgono la comunità, come festival, eventi all'aperto e collaborazioni con scuole e associazioni locali, aiutano a costruire relazioni significative. Attraverso il gioco, i musei possono attrarre un pubblico diversificato, inclusi bambini, famiglie e adulti, rendendo l'ambiente museale accogliente e accattivante per tutti⁵. Attraverso attività ludiche, i musei possono facilitare interazioni sociali tra visitatori di diverse età e background. Questo approccio promuove un senso di appartenenza e comunità, contribuendo alla coesione sociale e al coinvolgimento attivo nella vita culturale locale⁶.

In sintesi, le attività ludiche rappresentano una risposta significativa ai livelli uniformi di qualità stabiliti dal DM 113/2018, fornendo esperienze coinvolgenti e accessibili. Oltre a sviluppare processi cognitivi sui temi trattati, esse costituiscono un collegamento vitale con il territorio e i suoi molteplici pubblici. Integrando il gioco nelle proprie pratiche, i musei non solo arricchiscono l'esperienza dei visitatori, ma si affermano anche come istituzioni dinamiche e attive nel contesto culturale e sociale. Il gioco incoraggia un approccio multisensoriale all'apprendimento, essenziale per assimilare informazioni complesse. Ricerche hanno dimostrato che quando le esperienze coinvolgono più sensi, la memoria e il richiamo delle informazioni migliorano significativamente. In un museo, ad esempio, la possibilità di toccare, ascoltare e interagire con le opere d'arte rende l'esperienza non solo educativa, ma anche memorabile.

Molti musei stanno integrando consapevolmente esperienze di gioco nelle loro offerte

educative sia per visitatori in età scolare che per tutti gli altri pubblici. Dagli spazi dedicati ai bambini a programmi per famiglie, l'implementazione di attività ludiche ha dimostrato di aumentare il coinvolgimento dei visitatori creando un ambiente friendly, costruttivo e volto al benessere psico-fisico, alla partecipazione e al contrasto a forme di isolamento culturale e sociale⁷. Esperienze pratiche, come quelle condotti nei musei scientifici, mostrano che i visitatori coinvolti in attività ludiche riportano un maggiore livello di soddisfazione e un interesse più profondo per i temi trattati, consentendo al Museo di assolvere al proprio ruolo e alla propria funzione civica.

In conclusione, il gioco nei musei rappresenta una forma efficace di apprendimento e rafforzamento delle conoscenze. Attraverso studi di pedagogia e neuroscienze, emerge chiaramente che il gioco non è solo un modo per intrattenere, ma un potente strumento per stimolare la curiosità, facilitare l'apprendimento attivo e migliorare la memorizzazione delle informazioni. Investire in esperienze ludiche nei musei significa non solo attrarre visitatori, ma anche contribuire a una società più informata e coinvolta⁸.

Il gioco nei Musei, perno del progetto culturale e snodo della funzione educativa dell'Istituzione

Il patrimonio museale italiano è la più preziosa riserva di conoscenza del mondo, eppure la visita al Museo rischia spesso di rimanere un episodio isolato nella mente dei ragazzi se non lo si rinnova quotidianamente nei momenti di discussione, approfondimento e gioco, conformemente al loro linguaggio, alla loro fantasia e ai loro interessi.

I bambini, i giovani sono i reali protagonisti del cambiamento e solo essi possono assurgere ad ambasciatori del patrimonio, evitandone dispersioni e depauperamenti, perciò devono imparare a riconoscere la bellezza di cui sono detentori e garantirne una corretta conservazione specie in un momento storico in cui atti vandalici, terrorismo, incuria e calamità naturali stanno evidentemente danneggiando la nostra eredità.

Il gioco nei musei, al di là di specifici progetti o contingenti programmi educativi, si configura dunque come un elemento centrale del progetto culturale e sociale dell'istituzione, fungendo da catalizzatore per l'interazione della collettività e l'apprendimento.

Attraverso attività ludiche, i musei non solo attraggono visitatori di diverse età e background, ma creano anche un ambiente inclusivo e stimolante in cui il sapere diventa accessibile e coinvolgente. Queste esperienze interattive promuovono la curiosità e la scoperta, favorendo un apprendimento attivo che si traduce in una connessione più profonda con le collezioni.

Inoltre, il gioco incoraggia la socializzazione, permettendo ai visitatori di interagire tra loro e di costruire legami significativi, trasformando il museo in un punto di riferimento culturale e comunitario.

In questo modo, il gioco non solo arricchisce l'offerta didattica, ma contribuisce anche a rafforzare l'identità sociale del museo come luogo di cultura condivisa e di partecipazione attiva.

Note

¹ Gibbs K., Sani M., Thompson J. (a cura di), *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, Edisai 2007

² Savino A., De Clemente O., *Neuroestetica. Bellezza, arte e cervello*, Nuova IPSa, Palermo, 2020

³ <http://musei.beniculturali.it/progetti/sistema-museale-nazionale>, <https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2018/07/ICOMItalia.CartaNazionaleProfessioniMuseali.2005-2006.pdf>, <https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2018/07/ICOMItalia.Professionalit%C3%A0FunzioniEssenzialiMuseo.2017.pdf>

⁴ Cipparrone A., Elbasheer M., Longo F., Solina V. et alia, *Integrating Industry 4.0/5.0 Technologies for Accessible and Engaging Museum Experiences*, in Science Direct, 2024

⁵ Barbati C., Cammelli M., Casini L., Piperata G., Sciallo G., *Diritto del patrimonio culturale*, Il Mulino, Bologna, 2025

⁶ Cipparrone A., *Accesso al patrimonio, gestione museale e Livelli Uniformi di Qualità. Casi studio in Calabria nel processo di recepimento del d.m. n. 113/2018*, in Aedon n. 2, 2025

⁷ *Il Museo multimediale Consentia itineraria nel circuito dei Musei Emotivi*, in Fuori Quadro - Trimestrale sui Beni Culturali della Calabria, numero doppio giugno-settembre 2021

⁸ A. Cipparrone, *Mostre digitali e narrazione dell'eredità culturale*, Casa editrice Teomedia, aprile 2025

Arte contemporanea

Arte in Calabria dal 1945 ad oggi: Avvicina...una ricerca perduta, un archivio riattivato

di Rossella Ciciarelli, Irene De Franco - Associazione Culturale Verde Binario ETS

«L'archivio non è solo il posto in cui i documenti del passato vengono conservati ma è anche il luogo in cui il passato è costruito e creato»¹.

Aleida Assmann

Un archivio ai margini della memoria

Avvicina. Arte in Calabria dal 1945 ad oggi è un'operazione che riflette su temi centrali nel dibattito contemporaneo: l'archivio, la memoria, e il rapporto – complesso e mai neutrale – fra archivio, Storia, storie e Memoria².

Insieme contenitore e contenuto, raccolta materiale di documenti e complesso strutturato di narrazioni, l'archivio è uno spazio liminale – fisico e semantico – in cui i confini fra passato e presente tendono a scomparire, attraversati da una mobilitazione perenne di significati in grado di restituirci, se interrogati, cosa è stato e cosa è, chi siamo e chi potrem(m)o essere.

In quanto custode e produttore di sapere, è proprio dalla relazione dialettica con la me-

moria che l'archivio trae, infatti, il potere di stabilire cosa è pensabile e dicibile, e, dunque, come e quando abitare la soglia che separa ricordo e dimenticanza³. Di decidere in che modo, da questo *limen*, sia possibile decostruire o relativizzare canoni, ampliare o distorcere letture del passato, agire nel presente e costruire la percezione – sempre situata – della storia personale e collettiva che ci (in)forma. È in tale spazio-tempo sospeso, animato da una continua tensione fra passato e presente, che la Memoria si costruisce quotidianamente. È in questo luogo insieme fisico, fatto di polvere e documenti, e immateriale, definito da dati custoditi e parole dimenticate, che porre domande critiche significa interrogare quali *storie* la Storia dell'arte ha scelto di costruire, da quale punto di vista e perché, e cosa potrebbe invece ancora essere raccontato ampliando e moltiplicando gli sguardi. Spinte da tale esigenza, negli ultimi anni mostre e ricerche hanno riportato alla luce periodi, movimenti, momenti a lungo rimasti ai margini della memoria. Lo scopo è ridare voce a soggettività silenziose e silenziate – donne, artisti queer e operativi nel sud locale e globale –, rileggendo spinte creative e modi stessi di concepire l'arte⁴. Tuttavia, dentro questo quadro rinnovato che ha investito anche l'Italia meridionale, la Calabria è rimasta defilata. L'assenza di riconoscimento si riflette – essendone insieme causa ed effetto – nella carenza di archivi pubblici e istituzionali presenti in loco in grado di restituire la complessità di percorsi e sperimentazioni artistiche.

In tale contesto la ricerca *Avvicina. Arte in Calabria dal 1945 ad oggi*, condotta a suo tempo dalla Professoressa Simonetta Lux con il suo gruppo di ricerca, ha il merito di aver generato un archivio in grado di restituire alcune parti della storia di uno spazio – quello di una regione del Sud – situato fuori dal centro, in cui si sono sviluppate vicende artistiche poco conosciute e scarsamente documentate, rimaste spesso ai margini della Storia ufficiale. Nucleo dell'operazione è un repertorio colmo di materiale riemerso – come si vedrà, per ben due volte – dal perduto e capace, nonostante le sue lacune – e se si tiene in considerazione l'inevitabile parzialità dell'archivio, sempre frutto di un

processo selettivo che riflette e condiziona il racconto del passato⁵ – di guidare nella ricostruzione di un segmento di storia laterale: quella della creatività in Calabria nella seconda metà del Novecento. È proprio in questa liminalità che *Avvicina* individua – citando bell hooks – radicali possibilità⁶. Lavorare sulla memoria sociale collettiva di un territorio significa, infatti, attivare un processo di riscrittura e restituzione che contesta gerarchie, redistribuisce visibilità, ricuce fratture, e riporta al centro ciò che la Storia aveva relegato ai bordi. *Avvicina* diventa così un gesto culturale e politico.

Una ricerca incompiuta

Per comprendere cosa sia *Avvicina* oggi, appare necessario tornare all'origine: a una ricerca nata all'inizio degli anni Novanta e bruscamente interrotta, che ha portato alla costituzione di un archivio composto da questionari, schede anagrafiche, fotografie, videocassette e altri materiali in grado di suggerire un quadro generale della ricerca artistica calabrese della seconda metà del Novecento. Ampliare lo sguardo, così da poter tenere insieme la storia che lega contesto, contenuto e contenitore della complessa genesi di questo "Progetto Arte", significa individuare come nodo spazio-temporale di partenza la nascita del Consorzio per l'Università a Distanza (CUD), resa possibile dal DPR 382 del 1980, che autorizzava «le università italiane ad unirsi in consorzi ed a sperimentare forme alternative a quelle tradizionali per erogare i propri corsi»⁷. Il centro direzionale si trovava a Rende, in provincia di Cosenza, ed è proprio il desiderio di inaugurare questa sede con una mostra d'arte contemporanea, che avrebbe dovuto tenersi nella sala mensa e nell'attiguo parcheggio seminterrato del nuovo edificio, a generare il lavoro di ricerca – commissionato alla Prof.ssa Simonetta Lux, docente di Storia dell'Arte Contemporanea presso l'Università La Sapienza di Roma, parte anch'essa del consorzio – che ha reso possibile riunire il cospicuo numero di documenti che oggi costituiscono l'*Archivio Avvicina*. Quando, nei primi anni Novanta, questo nome viene scelto, il CUD intendeva,



Fig 1 .*Avvicina. Arte in Calabria dal 1945 ad oggi*, relazione di progetto originale

Arte contemporanea

infatti, superare la lontananza, sperimentando modelli di insegnamento capillare, ibrido, decentrato, con l'obiettivo di raggiungere più persone in molteplici luoghi. L'educazione a distanza era diventata una sfida ritenuta accessibile ed affrontabile con l'incalzante sviluppo delle tecnologie, da quelle informatiche a quelle audiotelvisive, che potevano garantire l'equità di accesso alla didattica, soprattutto per studenti e per lavoratori in continua formazione. Sebbene ci si trovasse ancora in un'epoca pre internet, il legame costruito attraverso la tecnologia accorciava le distanze tra docente e discente, raggiungendo le persone anche in territori periferici. In quest'ottica, *Avvicinare* non significava annullare lo spazio, ma renderlo attivo e attraversabile: trasformare la distanza in presenza e generare – anche attraverso progetti artistici e culturali – un *movimento verso*: verso l'altro, verso il territorio, verso il margine, verso il presente⁸. È in questo contesto, animato da tali ideali, che Simonetta Lux avvia insieme ad un piccolo gruppo di ricerca una ricognizione volta a censire artisti in vario modo legati alla Calabria. Come si evince dalla relazione di progetto rinvenuta (fig. 1), il punto di partenza è semplice ed essenziale: tentare di suddividere gli artisti per classe di nascita e rappresentarli nel loro periodo di affermazione. Tale relazione, caratterizzata da una stesura veloce, sembrerebbe una prima scrittura da condividere, un canovaccio che predispone ad un approfondimento che non è mai, purtroppo, avvenuto. Simonetta Lux costruisce una rete di contatti che comprende una cinquantina di artisti e artiste, somministrando loro un questionario strutturato, scelto come strumento per la ricerca sul campo. Esso si articola in più sezioni: una iniziale, di carattere anagrafico e riassuntivo dei materiali allegati; una seconda, di rilevazione curricolare, centrata sulla formazione e sull'attività dell'artista; un'intervista a risposta aperta, composta da una trentina di domande; infine, alcune schede di rilevazione qualitativa, destinate a registrare la partecipazione a mostre personali e collettive, la pubblicazione di articoli, cataloghi, libri e recensioni. Alcune delle domande presenti consentono, inoltre, di comprendere – nel caso degli artisti rimasti – la rete di relazioni intessuta sul territorio e – nel caso di coloro che sono emigrati – le tracce di un legame intermittente con una terra da sempre segnata da perdite, ritorni e attraversamenti. La struttura del questionario, dunque, incoraggia l'artista ad aprirsi e a raccontarsi, a parlare dei propri interessi interdisciplinari e dei modelli culturali di ri-

ferimento, permettendo al contempo di individuare movimenti bidirezionali tra centri e periferie. Le risposte – quando arrivano – spesso vanno oltre la semplice compilazione: ci si ritrova così tra le mani documenti battuti a macchina o scritti a mano, ora laconici, ora così articolati da rivelare il desiderio autentico di condividere il proprio percorso. Insieme a questo flusso di parole giungono alla Prof.ssa Lux materiali eterogenei che raccontano mezzo secolo di arte in Calabria. In questo modo si ricuciono parabole artistiche e biografie di vita, sebbene, in alcuni casi, la presenza di un artista resti confinata a un nome, annotato a margine di una scheda. Se è vero, come ricorda Zuliani, che gli archivi devono manifestare la propria parzialità⁹, *Avvicina* – frutto di questa ricerca rimasta incompiuta – non può nascondere, infatti, i vuoti che lo attraversano, rivelati da annotazioni fugaci e da silenzi rumorosi: è sottorappresentata la presenza femminile – fanno eccezione Matilde Tortora e Ombretta Gazzola, vicine al gruppo Nosside, insieme a Silvia Destito, Bianca Nappi, Anna Romanello, Giovanna Sgambelluri e poche altre¹⁰; risultano quasi dormienti alcune aree geografiche come Vibo Valentia, Crotone e Reggio Calabria, da cui provengono solo pochissimi artisti censiti. Tali vuoti spingono a interrogarsi non solo su ciò che manca, ma anche sui motivi della mancanza. A incidere sono vari fattori: la distanza fisica e comunicativa – il censimento è stato infatti condotto, lo ricordiamo, per corrispondenza postale; l'interruzione precoce della ricerca; l'isolamento strutturale di alcune aree; il posizionamento di ricercatori, ricercatrici e committenti, legati alla sede cosentina del CUD. Così facendo, interrogando le assenze, è possibile riconoscere che ciò che viene archiviato conserva solo alcune delle narrazioni possibili, e che la storia restituita da *Avvicina* non coincide con "l'unica" storia artistica del territorio, ma con quelle che – per una somma di contingenze – hanno avuto la possibilità di sopravvivere, conservate all'interno di faldoni grigi, dimenticati per decenni e riapparso solo nel 2017, sfuggendo miracolosamente alla distruzione. La mostra in programma, infatti, non si tenne mai, l'intera operazione di ricerca si interruppe seguendo le traiettorie della vita del CUD, segnata da un lento declino prima e dal fallimento dopo, sul chiudersi del secolo scorso. Segue una fase di oblio lunga trent'anni.

Un'operazione filologica

I documenti d'archivio, conservati nei faldoni grigi etichettati "Progetto Arte", riemergono nel 2017 nello stesso spazio dell'edificio – ormai ex-CUD – che oltre trent'anni prima avrebbe dovuto accogliere la mostra nata da quel lavoro di ricerca: la sala mensa, divenuta nel frattempo deposito e capsula del tempo. È proprio qui, in questo luogo sospeso tra memoria e oblio, mentre si avviano i lavori di riqualificazione per la futura sede del MIAI (Museo Interattivo di Archeologia Informatica), che i faldoni vengono rinvenuti per caso, tra tonnellate di carta, dai membri dell'Associazione Culturale Verde Binario ETS. A rendere possibile il ritrovamento è stata – ancora una volta – una fortunata serie di contingenze, innescate dal recupero, da parte dell'Associazione, del GE-120¹¹. Da qui la richiesta e l'ottenimento, in comodato d'uso, degli spazi dell'ex-CUD, concessi dall'Università della Calabria, cui ha fatto seguito un lungo lavoro di bonifica che ha portato alla loro rifunzionalizzazione e, infine, all'apertura della terza sede del Museo. Al suo interno trovano spazio vecchi computer, resi velocemente passato dallo scorrere inarrestabile di un tempo accelerato; segni di civiltà recente se non a volte contemporanea, divenuti presenze già archeologiche. Abituati pertanto a compiere gesti di cura finalizzati a prolungare la vita di questi oggetti – destinati spesso alla rottamazione, cui viene data la possibilità, all'interno del Museo, di tornare a dialogare con il presente – i membri dell'Associazione si sono ritrovati, questa volta, di fronte ad una capsula temporale fatta di carte e fotografie attestanti fatti d'arte, in cui la storia del mezzo tecnologico traspare nella parole battute a macchina e nei video registrati su nastro magnetico. Davanti, ovvero, ad un archivio che rischiava di perdersi irrimediabilmente e che, invece, ha trovato, a distanza di anni, nuovi uditori cui raccontare i frammenti di storia che sotto la polvere – e tonnellate di carta – è riuscito a custodire. Da un lato, il racconto è stato messo al sicuro attraverso un attento lavoro di digitalizzazione, dall'altro si è cercato, parallelamente, di comprenderlo al meglio avviando una lunga e approfondita operazione di studio e ricerca.

I faldoni ritrovati – la capsula del tempo che racchiude documenti molteplici con contenuti inconsueti ed apparentemente estranei al contesto del CUD e agli interessi dell'Associazione – sono presi in carico con grande curiosità. I materiali vengono messi in ordine, inizia ad essere tessuta una "tela

Arte contemporanea

digitale” con la realizzazione di un primo inventario di nomi di artisti e di tipologie di documenti e supporti rilevati. Questa attività di analisi del contenuto dei faldoni si sviluppa a più mani, attraverso un meccanismo di “passaggio del testimone” tra le persone che si cimentano in modo volontario e gratuito nella gestione di questo tesoro ritrovato. Un’epopea che si sviluppa sia in locale presso la Biblioteca del MIAI sia da remoto. Si avvia, quindi, un processo di smaterializzazione attraverso cui si crea, con il passare del tempo, una memoria digitale condivisa. Dalle scansioni, pagina per pagina, di tutti i documenti si genera un processo di organizzazione e catalogazione delle informazioni. Viene utilizzato uno scanner planetario acquisito appositamente dall’Associazione proprio con l’obiettivo di creare un gemello digitale del “Progetto Arte” divenuto ormai archivio. Lo scopo è generoso: proteggere i documenti, consentirne l’accessibilità in modo agevole, aprirlo a nuovi sviluppi, apprendere e sviluppare nuove conoscenze che interagiscono in modo trasversale con il Museo.

Parallelamente, inizia un’intensa fase di studio: i fatti menzionati all’interno della relazione di progetto di Simonetta Lux e i dati restituiti da questionari, dattiloscritti, cataloghi, VHS, diapositive, cartoline, negativi, fotografie, diari e manifesti programmatici vengono letti alla luce dei grandi stravolgimenti socioculturali – il decentramento culturale, gli anni successivi alla contestazione, lo sviluppo tecnologico, l’approdo a un mondo sempre più interconnesso – e artistici – l’arte nel sociale, l’avvento dell’audiovisivo, la ricerca sul linguaggio, la dimensione relazionale – che hanno segnato l’Italia della seconda metà del secolo scorso. Tali materiali sono stati ulteriormente approfonditi attraverso lo spoglio di vecchi giornali e la ricerca di documenti in archivi privati e pubblici: significativo, in tal senso, il rapporto con l’Archivio del Living Theatre di Riccione Teatro, presso il quale sono stati rintracciati ciclostilati relativi alle attività svolte dal gruppo a Cosenza nel 1976, in occasione del progetto di *Contaminazione Urbana*, che ha visto anche il passaggio della compagnia Comuna Baires, gruppo argentino di teatro indipendente, con lo spettacolo *Water Closet* sul tema della tortura in America Latina. La compagnia aveva portato in tournée nel meridione lo spettacolo, andato in scena nel ridotto del Teatro Rendano di Cosenza, di cui rimane soltanto qualche traccia documentativa¹². È proprio in questa fase che la stessa Lux individua la maturazione di una

“progettualità autonoma” e un’apertura dialettica verso l’esterno¹³.

A partire dalle menzioni di fatti e nomi presenti nella relazione originaria è stato così possibile approfondire temi ed episodi ora solo accennati, ora trattati con maggiore attenzione dalla stessa ricercatrice. L’intero percorso di ricerca ha così potuto tradursi nella realizzazione della mostra rimasta in sospeso per oltre trent’anni. Si è dunque intrapresa un’operazione filologica volta a *ri-conoscere* artisti e artiste censiti – nel duplice senso di identificarli e di conoscerli ancora una volta, daccapo. Spontaneo è stato, pertanto, interrogarsi sul contenuto dei questionari: l’artista raccontato dalle carte che descrivono il suo pensiero e la sua attività negli anni Novanta è lo stesso di oggi? In che modo il suo linguaggio si è trasformato? Come si è evoluta la sua pratica artistica? Per rispondere a queste domande si è scelto di ricontattare le creative e i creativi menzionati nella ricerca originaria, e di coinvolgerli nuovamente, inviando loro un questionario aggiornato con nuove domande.

Una nuova mostra nel 2025¹⁴

La ricerca *Avvicina*, condotta attorno al 1992 – questa è l’ultima data rinvenuta sui documenti – era finalizzata a fornire una panoramica sull’*Arte in Calabria dal 1945 ad oggi*. Riavviando il progetto dopo trent’anni è parso naturale prendere sul serio la parola *oggi*, e proseguire il censimento sino ad arrivare nel 2025. Recuperando la metodologia operativa adottata da Lux e colleghi si è scelto dunque di sottoporre ad artisti¹⁵ di generazioni successive, intercettate e contattate, lo stesso questionario, chiedendo loro nuovo materiale documentario. Ne è scaturito un primo lavoro di campionamento e apertura dell’archivio. La loro selezione è stata condotta – senza alcuna pretesa di esaustività – cercando di rappresentare, in modo equilibrato, sia le diverse province calabresi, sia la pluralità delle forme espressive indagate: pittura, installazione, performance, videoarte, fotografia, sound art.

Riconoscendo che «ogni esposizione d’archivio deve dichiarare i propri limiti»¹⁶, si è scelto di rendere esplicita la parzialità del lavoro svolto ieri e, ancor di più, oggi: rivelare le scelte, segnalare le assenze, restituire l’archivio nella sua natura di costruzione, attraversata da presenze e lacune, da continuità e discontinuità. Per questo motivo, durante il periodo di apertura della mostra

(27 settembre - 9 novembre) (fig. 2) è stata predisposta una postazione – online e offline – che consentisse al pubblico di entrare in dialogo con l’archivio, segnalando artisti attivi oggi o in passato, e legati al territorio per nascita, formazione, azione o percorso.

In tale prospettiva di apertura e ampliamento progressivo, alla mostra hanno inoltre preso parte sei giovani under trenta, selezionati tramite open call, che contribuiscono a trascinare l’archivio verso il presente e proiettarlo nel futuro.

La mostra, allestita negli stessi luoghi per cui era stata originariamente concepita – la sala mensa del CUD e l’adiacente parcheggio seminterrato – si è articolata in due percorsi complementari: uno archivistico, all’interno degli spazi oggi sede del MIAI, arricchito dalle opere degli artisti presenti nel censimento originario, che restituisce fenomeni e fermenti sviluppatasi in Calabria nella seconda metà del Novecento; uno dedicato, all’esterno, alla complessità del tempo presente, in cui le diverse generazioni di artisti coinvolte convivono e dialogano tra loro, attraverso le loro opere, senza soluzione di continuità. Nella sezione interna (fig. 3), il materiale archivistico è disposto lungo un’ideale linea del tempo che talvolta si sdoppia e poi si ricongiunge, nel tentativo di restituire la stratificazione di ricerche e fenomeni sviluppatasi nei vari decenni. Una prima parte, di carattere più teorico, ricostruisce il modo in cui – tra anni Sessanta e Settanta – si assiste a un ribaltamento dello sguardo: se prima la periferia veniva raccontata dal centro, è in questi anni che si cercano parole per dirsi da sé, riappropriandosi di sguardi per guardare e di voci per raccontarsi. Il Sud, troppo a lungo colonizzato da visioni centralizzate, inizia così ad affermarsi come spazio di sperimentazione e di produzione culturale autonoma. Per usare le parole adottate da Tonino Sicoli, «l’indice si sovverte: ciò che è fuori dalla storia entra dentro [...]. Il silenzio prende voce, la periferia grida [...]. Si afferma oggi un nuovo meridionalismo più progettuale, che non chiede riconoscimenti ma produce proposte»¹⁷. A seguire, sulla linea del tempo trovano posto alcuni nodi tematici, a partire dal verbosivo, con esperienze documentate come *Il Meridione*, galleria fondata a Catanzaro da Mario Parentela e Franco Magro – che ospita la prima mostra calabrese dedicata a questo tipo di sperimentazioni (*Poesia viva in Italia 1962/74, 1974*) – il Laboratorio di Poesia e Arti Visive di Cosenza e Le Porte di Sibari, in dialogo con Luciano Caruso e la

Arte contemporanea



Fig. 2 Locandina della mostra *Avvicina* (27 settembre - 9 novembre 2025), MIAI, Rende (CS).

scena napoletana.

Un altro nucleo è dedicato alle pratiche dell'“arte nel sociale”. Dalla seconda metà degli anni Settanta, infatti, anche in Calabria – come altrove in Italia – il fare artistico esce dagli spazi convenzionali e si intreccia con la vita collettiva e le urgenze civili. Nascono azioni urbane, collettive ed esperienze che rispondono a un'esigenza di democrazia culturale, opponendosi alla gestione verticale e paternalistica della cultura e mettendo in crisi le logiche del sistema dell'arte e della sua mercificazione. È in questo clima che si collocano le azioni di Magro, Parentela e del Gruppo Mauthausen a Catanzaro, e, a Cosenza, il progetto Contaminazione Urbana, le attività del gruppo Arte Insieme, di Marginalia e le campagne mail-artistiche – come gli appelli contro il nucleare – promosse da artisti e operatori culturali come Salvatore Anelli e Rodolfo Granafai. Gli anni Ottanta, attraversati dal postmoderno e da una continua oscillazione fra figurativo e non figurativo, segnano invece l'avvento dell'audiovisivo. A testimoniare sono le sperimentazioni prodotte da Alfredo Pirri presso il CRT (Centro Radio Televisivo) dell'Università della Calabria, gli Speciali televisivi firmati MWB (questa la sigla con cui Marcello Walter Bruno si presentava) e realizzati dalla sede regionale della RAI, nonché mostre come *La Natura Elettronica* (1988), che indagano le potenzialità espressive dei nuovi mezzi tecnologici. Infine, nell'ultimo decennio, che

segna al contempo la chiusura del secolo e quella del percorso espositivo interno, l'arte si scopre *interstizio sociale*¹⁸: luogo d'incontro generativo con l'altro, occasione di riflessione condivisa, strumento per apprendere ad abitare meglio il mondo e reagire alle tensioni politiche globali. Sono gli anni, per esempio, dell'esperienza di Oreste, documentata in mostra in virtù della presenza, in questa grande rete rizomatica, di alcuni artisti e creativi cosentini come Alfredo Granata, Claudio Angione e, in modo più defilato, Luigi Cipparrone.

All'interno non poteva mancare, inoltre, una sezione dedicata alla vicenda, particolarmente interessante, del CUD (fig. 4), divenuto un edificio abbandonato per decenni nel centro della città di Rende, la cui storia consente di contestualizzare ulteriormente il “Progetto Arte”. I curatori e le curatrici del MIAI sono fermamente convinti che lo studio e la divulgazione della storia della tecnologia non possano prescindere da aspetti umani e antropologici. Pertanto, la sezione ha inscenato un ambiente stile “riunione del Consiglio di Amministrazione”, mettendo a disposizione del pubblico materiali originali quali: statuto e progetto, planimetrie, ricerche, rassegne stampa e fotografie, videolezioni e programmi utilizzati a suo tempo per garantire la formazione a distanza. Anche in questo caso si è voluto intervenire sulla ricostruzione della memoria contattando gli architetti che progettavano l'edificio. Il progetto di un'università fortemente tecnologica, in grado di erogare capillarmente servizi di educazione a distanza con strumenti tradizionali (testi e dispense) e innovativi (produzione di audiovisivi, servizi videotel), la sua breve e rapida ascesa grazie alle enormi quantità di fondi pubblici destinati negli anni Ottanta/Novanta all'innovazione tecnologica e al terziario nel Sud Italia dall'Agenzia per la promozione e lo sviluppo del Mezzogiorno (AgenSud ex Cassa del Mezzogiorno)¹⁹, e il suo lungo e lento declino legato a dinamiche politiche complesse e contraddittorie (che meriterebbero uno studio a parte), ci riguarda da vicino come studiosa della storia della tecnologia e come cittadina. Non a caso per colmare una “lacuna” – i dipendenti che popolarono negli anni Novanta l'edificio – è stata esposta un'opera coeva rivisitata dell'artista Claudio Angione, realizzata con interventi pittorici sui cartellini per la timbratura.

Se uno dei limiti della mostra d'archivio è, tendenzialmente, «offrire al visitatore una relazione puramente contemplativa con ciò

che viene esposto»²⁰, la mostra *Avvicina* ha scelto di muoversi nella direzione opposta. La sezione interna è stata infatti concepita come uno spazio partecipativo e immersivo di tipo analogico – data la presenza di una consistente quantità di materiali cartacei – in cui il pubblico potesse non solo osservare, ma anche *interagire* con l'archivio. È stata infatti resa possibile la consultazione di una parte significativa dei documenti esposti, mentre la personalizzazione dell'esperienza di visita è stata aumentata attraverso l'accesso alla copia digitale dell'archivio. A ciò si è aggiunta la partecipazione attiva al censimento: i visitatori sono stati invitati a contribuire, segnalando nomi, informazioni e percorsi ritenuti rilevanti per la storia dell'arte in Calabria. Infine, al pubblico è stata offerta anche la possibilità di scegliere in autonomia quali materiali audiovisivi visionare, superando i vincoli imposti dal percorso espositivo.

Il passaggio allo spazio esterno attesta l'approdo agli anni Duemila (figg. 5 e 6). Qui, nel parcheggio seminterrato, le opere di artisti di generazioni diverse restituiscono significato ad uno spazio a lungo rimasto abbandonato, innestando al suo interno immaginari plurali. L'evocazione di temi ricorrenti attiva un dialogo sotterraneo con le istanze sociopolitiche documentate nel percorso interno, creando una continuità fra passato e presente.

In mostra sono stati esposti, in conclusione, i lavori di circa quaranta artisti, tra figure storiche del censimento originario e nuove generazioni.

Del Censimento originario: Claudio Angione, Salvatore Anelli, Pino Chimenti, Epeo, Francesco Correggia, Silvia Destito, Franco Flaccavento, Alfredo Granata, Claudio Grandinetti, Bruno La Vergata, Francesco Lupinacci, Doris Maninger, Antonio Marasco, Max Marra, Mario Parentela, Salvatore Pepe, Pino Pingitore, Tarcisio Pingitore, Alfredo Pirri, Antonio Pujia, Anna Romanello, Alfonso e Nicola Vaccari, Matilde Tortora e Ombretta Gazzola (video d'archivio). Campionamento generazione intermedia: Elena Bellantoni, Ninni Donato, Laura Migliano, Giovanni Muraca, Costantino Rizzuti, Cecilia Sammarco, Massimo Sirelli, Enzo Umbaca, Collettivo Videoscure. Under trenta selezionata tramite open call: Antonella Caprera, Noemi Comi, Luca Granato, Ilaria Notaro, Ombretta Tavano, Elia Valeo.

L'intero periodo di esposizione è stato,

Arte contemporanea

inoltre, animato da laboratori e incontri di approfondimento con artisti, critica e storica dell'arte, pensati come eventi satelliti in grado di ampliare e approfondire gli orizzonti della narrazione proposta. Avvicina è una mostra che, sin dalla sua elaborazione iniziale, nell'ultimo decennio del secolo scorso, ha incarnato il desiderio, diffuso, di usare luoghi inconsueti come spazio espositivo. Un desiderio che già allora avrebbe comportato diverse difficoltà che oggi appaiono, in un contesto ancora più complesso, amplificate. Lo spazio esterno della mostra, il parcheggio seminterrato, porta sulla propria superficie i segni dell'abbandono e della vita accidentale trascorsa al suo interno. In questo luogo quasi privo di sorveglianza, governato dal mutare della luce naturale, il vento e la pioggia hanno dialogato costantemente con le opere, in quanto parte integrante dell'atmosfera che le ha accolte. L'allestimento ha dovuto così misurarsi con la sfida della notte, del clima e di possibili interferenze esterne. Anche l'interno — un tempo sala mensa del CUD e oggi sede del MIAI — ha imposto una sfida propria: quella di allestire una mostra d'archivio in uno spazio già configurato, dotato di una collezione permanente inaugurata pochi mesi prima. Gli ambienti del Museo, scrigno di una storia tecnologica complessa, sono stati ripensati, costruendo un dialogo, inaspettato per il pubblico, con un archivio riemerso. Reperti informatici sono stati spostati, nascosti, ri-velati, resi protagonisti inattesi, contribuendo alla costruzione di un percorso in cui visitatori di ogni età hanno trovato un ambiente non mercificato, denso di stimoli, capace di stravolgere, se non sospendere, la percezione dello scorrere del tempo. *Un edificio che racchiude un Museo che, a sua volta, conserva un tesoro fatto di opere e documenti.* Una matrioska, una storia complicata, difficile da raccontare, che non si piega comodamente agli abituali canali comunicativi. *Avvicina* è stata, dunque, una sfida contro lo spazio fisico del contenitore, ma anche contro quello semantico del contenuto, composto da un insieme di documenti dissepoliti e riattivati che ha subito iniziato ad attrarre persone, storie, nuovi materiali. *Avvicina* è, infatti, un organismo vivo che richiede spazio, competenze stabili e rigore scientifico, e che rivela tutta la difficoltà — e la necessità — di custodire e allo stesso tempo generare conoscenza. È stata poi una sfida contro il tempo. La realizzazione della mostra, resa possibile grazie al finanziamento ottenuto in seguito alla partecipazione al Bando Cultura 2023 della Regione Calabria, non era affatto scontata:

né che un progetto così articolato venisse finanziato, né che un contributo minimo potesse sostenere un lavoro tanto vasto. Tuttavia, una comunità di interesse — volontaria, generosa, spesso operante a titolo gratuito — ha reso possibile ciò che sembrava improbabile, rispettando i criteri e le funzioni richieste da una mostra d'archivio e d'arte contemporanea. Il risultato è la prova concreta che il desiderio di ridare voce a storie

rimaste in sospeso e di produrre memoria può tradursi in un'esperienza collettiva e trasformativa, capace di accogliere e risignificare il passato, interrogare il presente e aprire spazi di possibilità per ciò che ancora potrebbe emergere in futuro.



Fig. 3 Inizio percorso espositivo interno in cui si intravede il GE-120. Foto di Tullio Cerzoso



Fig. 4 Plastico originale, anni '90, dell'ala Sud dell'edificio ex-CUD a via C.B. Cavour 4 - Rende (CS), corredato dei progetti originali degli architetti Pier Luigi Carci, Riccardo Wallach, Francesco Rossi. Oggi l'edificio è sede del MIAI, del RiMuseum e del CNR. Di recente la parte inutilizzata è stata ristrutturata per inaugurarvi il Palazzo delle Innovazioni. Foto di Giovanni Santoro.

Arte contemporanea

Conclusioni

Il materiale conservato nell'archivio *Avvicina* è sfuggito all'oblio due volte. La prima negli anni Novanta, quando il progetto di ricerca coordinato da Simonetta Lux decise di raccogliere documenti, testimonianze, tracce di un'arte in Calabria troppo a lungo lasciata ai margini, facendo convergere in un unico luogo frammenti destinati altrimenti a disperdersi. La seconda nel 2017, quando quei faldoni – ormai sepolti sotto tonnellate di carta – sono stati salvati dal macero, studiati, interrogati, riattivati e riportati nel presente. Si arriva così ad una sintesi, il progetto della mostra *Avvicina* curato dall'Associazione Culturale Verde Binario ETS²¹. Un evento irripetibile date le contingenze. Una mostra d'archivio e una collettiva d'arte contemporanea interrelati dalla storia precedentemente raccontata. Un binomio raro realizzato negli spazi ormai di proprietà dell'Università della Calabria. Il tempo, il cui scorrere silente ha vegliato su una memoria nascosta in uno spazio abbandonato, ha espresso tutto il suo potere in questa avventura e riserverà nuove sorprese a chi dimostrerà cura e impegno verso l'archivio.

Oggi la mostra *Avvicina* ha messo in luce solo alcuni dei potenziali percorsi celati nei materiali custoditi: una scelta di fatti d'arte tra le molte narrazioni possibili. Domani, nuove selezioni potrebbero generare mappe differenti, nuovi fili, nuovi racconti. L'archivio, riattivato e aperto al censimento, è divenuto, infatti, generativo: produce nuove conoscenze, nuove relazioni, nuove traiettorie, e le colloca nello spazio. Nell'era della profilazione e della condivisione, *Avvicina* approfitta ancora delle tecnologie informatiche per espandersi e situarsi nei territori – calabresi? – attraverso la geolocalizzazione di persone, fatti e parabole creative. Si apre alle possibilità offerte dal digitale – così da rendere più facilmente accessibili i suoi contenuti – pur mantenendo la propria collocazione fisica nella Biblioteca del MIAI. Questo passaggio sarà decisivo affinché generazioni diverse possano esplorarlo anche da remoto ed entrare in contatto con le storie in esso custodite. Nel frattempo, seguendo lo stesso desiderio, le curatrici e i curatori si preparano a proiettarsi nel futuro con la realizzazione del catalogo della mostra. La pubblicazione – prevista già nel progetto originario – sottolinea, idealmente, la circo-

larità del tempo e dell'operazione compiuta: le intenzioni della prof.ssa Lux e quelle del progetto originario dell'edificio del CUD, che avrebbe dovuto avere nel comprensorio locali destinati a mostre temporanee, hanno trovato compimento grazie a una ricostruzione filologica condotta attraverso un procedimento di studio ricorsivo. *Avvicina* è e continuerà ad essere, dunque, un'azione di pace, perché restituisce ragionamento; è stata e sarà un gesto di cura verso ciò che ci circonda, nel tempo e nello spazio; è pertanto, in quanto tale, intrinsecamente un'operazione politica, perché sfida il potere insito nella costruzione dei discorsi. Con la complessa polifonia restituita dal materiale d'archivio, mette in luce storie di azioni, ricerche, movimenti in avanti, opponendosi alla narrazione dominante fatta di vuoti e immobilismi cucita addosso a questa terra. Interrogare un archivio come *Avvicina* significa, allora, aprirsi a nuove possibilità di pensiero e di azione, e ricordare – citando Adichie – che «quando ci rendiamo conto che non c'è mai un'unica storia per nessun luogo, riconquistiamo una sorta di paradiso»²².

Note

¹ A. Assmann, *Erinnerungsräume: Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, 1999; trad. it. *Ricordare*, Il Mulino, Bologna 2002, p. 23.

² L'archivio è divenuto uno dei paradigmi centrali della cultura contemporanea, segnalando la necessità di rileggere criticamente i processi – socialmente determinati – di produzione e conservazione del sapere e attirando, pertanto, l'attenzione di studiosi, artisti e istituzioni. Dagli anni Novanta è stato individuato un *archival impulse* (Foster) e si è parlato di *mal d'archive* (Derrida), per segnalare il rischio che i processi di conservazione producano rimozioni e repres-

sioni dei contenuti più sovversivi della memoria. Negli studi più recenti è stata inoltre rinnovata l'attenzione verso la necessità, nella ricerca storica, artistica e museologica, di attivare riemersioni critiche e interrogare i meccanismi attraverso cui il ricordo viene costruito. Si rimanda, a titolo esemplificativo, a:

J. Derrida, *Mal d'archive: Une impression freudienne*, 1995, trad. it. *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Filema, Napoli 2005;

G. Pollock, *Trouble in the Archive*, in *Looking Back to the Future. Essays on Art, Life and Death*, G+B Arts, London 2001.

H. Foster, *An Archival Impulse*, "October", n. 110, 2004;

C. Hamilton et al. (a cura di), *Refiguring the Ar-*

chive, Kluwer Academi Publishers, Dordrecht-Boston-Londra 2002;

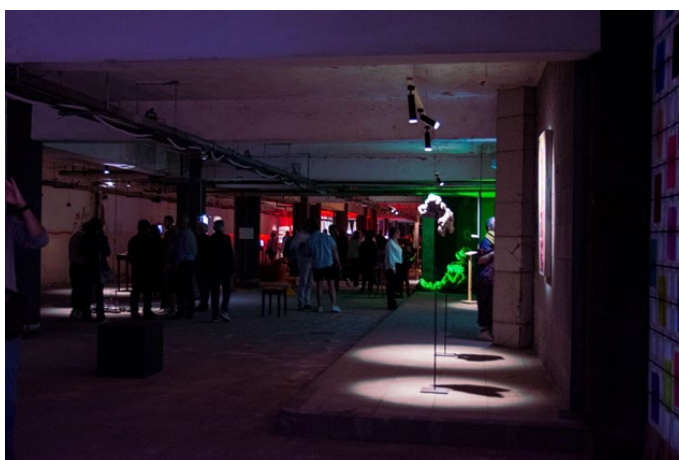
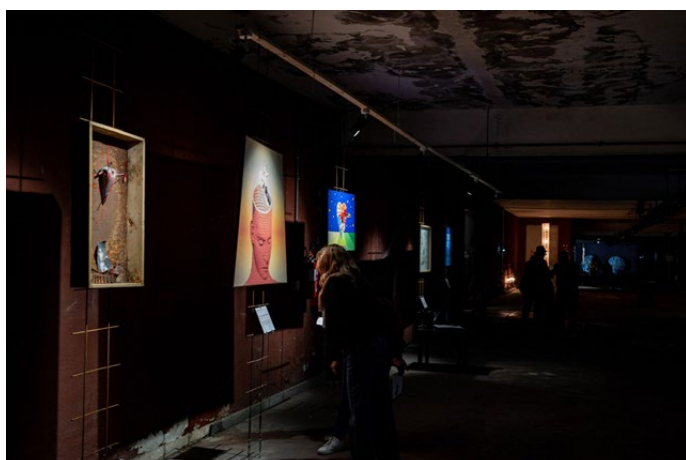
O. Enwezor (a cura di), *Archive Fever: Uses of the Document in Contemporary Art*, Steidl, New York 2008;

C. Baldacci, *Archivi impossibili: un'ossessione dell'arte contemporanea*, Johan & Levi, Monza 2017;

A. Carson, *Economy of the Unlost*, 1999, trad. it. *Economia dell'imperduto*, Utopia, Milano 2020;

M. Maiorino, M. G. Mancini, F. Zanella (a cura di), *Archivi esposti: teorie e pratiche dell'arte contemporanea*, Quodlibet, Macerata 2022.

³ È Michel Foucault a suggerire la necessità di leggere l'archivio come *dispositivo* avente il potere di controllare la produzione del sapere, di



Figg 5 .e .6 Percorso espositivo esterno / Foto di Tommaso Caruso (5) e Luisa Boscarelli(6)

Arte contemporanea

disciplinare i discorsi e, così facendo, di definire le mutevoli dimensioni di esistenza possibili. Cfr. M. Foucault, *L'Archéologie du savoir*, 1969: trad. it. *Archeologia del sapere*, BUR, Milano 2005, *passim*; M. Foucault, *L'ordre du discours*, 1971; trad. it. *L'ordine del discorso e altri interventi*, Einaudi, Torino, 1972, p.18.

⁴ Cfr. F. Frigeri, *The forgotten and the forgottable*, in M. V. Hansen, A. F. Henningsen, A. Gregersen (a cura di), *Curatorial Challenges: Interdisciplinary Perspectives on Contemporary Curating*, Routledge, Londra 2019, pp. 147-157.

⁵ Cfr. S. Zuliani *'Economia dell'imperduto': Gli archivi dell'arte contemporanea tra esposizione e oblio*, in M. Maiorino, M. G. Mancini, F. Zanello (a cura di), *Archivi esposti: Teorie e pratiche dell'arte contemporanea*, Quolibet, Macerata 2022, pp. 25-32.

⁶ bell hooks, *Yearning: race, gender and cultural politics*, 1991, trad. it., *Elogio del margine*, Feltrinelli, Milano 1998, p. 68.

⁷ DPR 382 del 1980, DECRETO DEL PRESIDENTE DELLA REPUBBLICA 11 luglio 1980, n. 382 - Riordinamento della docenza universitaria, relativa fascia di formazione nonché sperimentazione organizzativa e didattica. (Ultimo aggiornamento all'atto pubblicato il 08/03/2012) (GU n.209 del 31-07-1980 - Suppl. Ordinario)

⁸ A chiarire le motivazioni della scelta del titolo *Avvicina* per il "Progetto Arte" è stato Aldo Presta, parte dell'equipe di studiosi/e — insieme a Elisabetta Cristallini, Marta Massaiooli, Giulio Telarico, Valentina Valentini e Ignazio Venafrò — coordinato da Simonetta Lux. Intervista ad Aldo Presta, 12/01/2023.

⁹ Cfr. S. Zuliani, *Economia dell'imperduto*, cit., pp. 31-32.

¹⁰ Interessante è la mostra *Le Muse Inquietanti*, tenutasi al Museo Civico di Rende nel 1990, il cui catalogo è contenuto all'interno dell'archivio *Avvicina*.

Cfr. A. D'Elia, T. Sicoli (a cura di), *Le muse inquietanti: aspetti attuali della ricerca artistica femminile*, catalogo della mostra (Rende, Museo Civico, 1- 15 maggio 1990), Mazzotta, Milano 1990.

¹¹ La serie 100 è una linea di successo di grandi elaboratori elettronici (negli anni Sessanta i computer si chiamavano ancora così) sviluppata a partire dalla serie ELEA in seguito all'acquisizione del laboratorio di ricerca elettronica Olivetti da parte di General Electric nel 1964. Nel 1970, la General Electric abbandona il settore informatico, cedendo tutta la produzione della serie 100 e la divisione italiana di ricerca e sviluppo a Honeywell.

Il primo modello della serie, il *GE-115*, è in effetti un semplice rebranding del sistema Olivetti ELEA 4-115, completato e pronto per la produzione subito prima della fusione aziendale. Nel 1967 il *GE-115* fu utilizzato dal maestro Pietro Grossi per un pionieristico esperimento musicale: il *GE-115 Computer Concerto*, una breve suite di aree musicali interamente programmate e generate con il calcolatore. Registrati su 45 giri, i

brani saranno distribuiti come regalo di Natale per gli impiegati di Olivetti e General Electric. Secondo una brochure del 1974 - l'unica che il MIAI è riuscito a reperire - il modello 120 è stato introdotto nel 1969 per colmare il gap di prestazioni tra il "piccolo" *GE-115* (*GE-115* nella nomenclatura di Honeywell) e il suo fratello maggiore *GE-130*. L'esemplare di *GE-120* del MIAI, originariamente in uso all'aeroporto di Zurigo per il controllo del traffico aereo, è completo di una vasta periferia che include due lettori di nastri magnetici, un lettore e un lettore/scrittore di schede perforate, un ordinatore di schede, due unità disco "discpack", una stampante a impatto, una telescrivente e la console principale di avviamento e ispezione del sistema, una corposa documentazione tecnica originale che è stata interamente digitalizzata. Il restauro funzionale di questo sistema da parte del Museo è iniziato nel 2020 ed è tuttora in corso.

Cfr. <<https://miai.musif.eu/electric-dreams-quinta-edizione/>>;

<https://bitsavers.org/pdf/datapro/datapro_reports_70s-90s/GE/70C-450-01_7007_GE-100.pdf>

¹² Gli anni Settanta rappresentano un momento particolarmente significativo nel quadro delle aperture che Lux individua come sintomatiche della maturazione di una «progettualità autonoma» e di un progressivo dialogo tra la scena artistica calabrese e circuiti nazionali e internazionali. Il progetto di *Contaminazione Urbana*, con l'intervento di Living Theatre e Comuna Baires — articolato in spettacoli urbani sulla violenza e sulle dinamiche del potere, performance collettive e laboratori aperti alla cittadinanza — si inserisce infatti in un più ampio movimento di ricerca che, insieme ad altre iniziative, porta artisti e gruppi a lavorare in spazi alternativi, a sperimentare linguaggi non convenzionali e a coniugare pratiche espressive e impegno politico. Sono stati rintracciati, fra gli altri, i seguenti documenti: Fotografie dello spettacolo *Water Closet* fornite da Comuna Baires - Fabbrica Esperienza; The Living Theatre, Comuna Baires Teatro Laboratorio, *Cos'è la proprietà comunale?*, Cosenza, 25/09/1976, Archivio europeo del Living Theatre, Comune di Riccione;

The Living Theatre, *Da dove viene la violenza?* Cosenza, 1976, Archivio europeo del Living Theatre, Comune di Riccione;

The Living Theatre, *Sei Atti Pubblici*, mappa delle Case, Cosenza, 28/09/1976, Archivio europeo del Living Theatre, Comune di Riccione.

Su *Water Closet*: Cfr. G. Morale, *Comuna Baires, storia di vent'anni di teatro 1969-1989*, La Casa Usher, Firenze 1989, p. 56.

¹³ Lo sviluppo di pratiche artistiche orientate a costruire una progettualità autonoma ma, al contempo, in dialogo con il contesto nazionale, generano un dibattito, a partire proprio dagli anni Settanta, sulla necessità di dar vita a un tessuto culturale dinamico, alimentato da scambi continui con e verso l'esterno e in grado di sventare sia il rischio di "autoghehettizzarsi", sia quello di lasciar-

si "colonizzare" dall'adozione acritica di un'avanguardia esterna. Le tracce di queste discussioni si ritrovano fra pagine di giornali — alcune delle quali riportate da Lux in allegato — cataloghi e dépliant di mostre, fra cui *Dai Margini...l'arte: ipotesi per una cultura artistica post-meridionale* (1983) e *I post meridionali: presenze artistiche in Calabria negli anni ottanta* (1984). Cfr. S. Lux, *Avvicina.Arte in Calabria dal 1945 ad oggi*, relazione della ricerca, 1992 ca, Archivio Avvicina, Biblioteca del MIAI, Cosenza, pp. 24-26.

¹⁴ Per consultare il colophon della mostra si rimanda al sito www.avvicina.net.

¹⁵ Nel presente testo, a partire da questo punto, la schwa viene impiegata in riferimento a gruppi indefiniti o contemporanei, che possono includere soggettività non riconducibili al binarismo maschile/femminile, oppure in tutti i casi in cui non è possibile o rilevante specificare il genere delle persone coinvolte. Quando invece si fa riferimento al nucleo storico censito negli anni Novanta — composto in larghissima parte da uomini, con una presenza femminile minoritaria e senza ulteriori identificazioni di genere — si è scelta la formulazione estesa "artisti e artiste", così da rispettare la composizione reale del campione. Tale scelta tiene conto anche del fatto che, in quel periodo storico, il dibattito pubblico e linguistico sulle identità di genere non era ancora emerso, né rappresentato nelle pratiche discorsive di creativi/e censiti/e. L'uso della schwa, pertanto, risponde a una scelta mirata a rendere il testo più inclusivo nei passaggi in cui si parla di artista in senso generico, aperto e non predefinito.

¹⁶ S. Zuliani, *Economia dell'imperduto*, cit., p. 31.

¹⁷ T. Sicoli, *I post meridionali: presenze artistiche in Calabria negli anni ottanta*, Demetrio Cuzzola Editore, Salerno 1984, p. 13.

¹⁸ Il riferimento è all'estetica relazionale teorizzata da Nicolas Bourriaud. Cfr. N. Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, Digione 1998.

¹⁹ Cfr. A. Lepore, *La valutazione dell'operato della Cassa per il Mezzogiorno e il suo ruolo strategico per lo sviluppo del Paese*, "Rivista Giuridica del Mezzogiorno", v. 1-2, 2011, pp. 281-317.

²⁰ S. Zuliani, *Economia dell'imperduto*, cit., p. 3.

²¹ Partner del progetto *Avvicina*: Museo dell'Informatica Funzionante - MusIF, Accademia di Belle Arti di Catanzaro e le associazioni: Ladri di Luce, Radio Ciroma, Officine Babilonia, Il Pulmino APS. Enti patrocinanti: Università della Calabria, Sistema Museale dell'Università della Calabria, Comune di Rende e Soprintendenza Archivistica e Bibliografica della Calabria. Con il contributo del Dipartimento Istruzione Formazione e Pari Opportunità Settore Cultura, Attività Culturali, Biblioteche, Musei, Teatri Alta Formazione Artistica Musicale PAC 2014/2020 Avviso Pubblico Attività Culturali 2023 AZIONE 6.8.3 — DD n° 13446 del 26/09/2024 — REGIONE CALABRIA.

²² C. N. Adichie, *The danger of a single story*, 2009; trad. it. *Il pericolo di un'unica storia*, Einaudi, Torino 2020, p. 20.

Gli Autori

Silvia Anastasio

Silvia Anastasio ha conseguito la laurea magistrale in Storia dell'arte presso l'Università della Calabria. I suoi interessi di ricerca si collocano nell'ambito della storia dell'arte antica, con particolare riferimento al Paleolitico siciliano. L'articolo nasce dalle ricerche svolte per la tesi magistrale ed è dedicato alle incisioni rupestri della Grotta dell'Addaura, sul Monte Pellegrino. I suoi studi si orientano inoltre verso l'arte del Settecento.

Cosimo Caputo

Ha insegnato Semiotica generale e Teoria dei segni e del linguaggio nell'Università del Salento. È autore di numerosi saggi che compaiono in volumi collettanei e in riviste italiane e straniere. Si è occupato e si occupa dei risvolti semiotici generali della linguistica di Ferdinand de Saussure e di Louis Hjelmslev e di questioni relative alla storia della semiotica e della filosofia del linguaggio. Fra le sue più recenti pubblicazioni figurano: *La scienza doppia del linguaggio. Dopo Chomsky, Saussure e Hjelmslev* (Roma, Carocci, 2019), *Basi linguistiche della semiotica. Teoria e storia* (Mimesis, 2021), *Nel segno. Percorsi di semiotica generale* (Lecce, Pensa MultiMedia, 2022), *Semiotica italiana. De Mauro, Garroni, Rossi-Landi* (Lecce, Pensa MultiMedia, 2023), *Con Hjelmslev. Filosofia e semiotica del linguaggio* (Lecce, Pensa MultiMedia, 2023); *La semiotica nello specchio della sua storia*, in «Blityri. Studi di storia delle idee sui segni e le lingue», XIV, 1, pp. 127-151 (Pisa, Edizioni ETS, 2025).

Claudia Cicerchia

Claudia Cicerchia è dottoranda in Filosofia presso l'Università di Roma "La Sapienza". I suoi interessi di ricerca si concentrano sulle forme di *meaning-making* negli animali non linguistici, in un dialogo interdisciplinare tra semiotica cognitiva, etologia e psicologia evoluzionista. Dedica particolare attenzione al fenomeno del gioco come contesto privilegiato per indagare le capacità semiotiche degli animali non umani. Ha presentato i suoi lavori in diverse conferenze internazionali, tra cui WCP 2024, IACS-5, ICHoLS 16 e NASS14. È attualmente membro della segreteria organizzativa della sesta conferenza dell'International Association of Cognitive Semiotics (IACS-6).

Rossella Ciciarelli

Storica dell'arte, specializzata in pratiche artistiche contemporanee, la sua ricerca si concentra sulla rilettura critica di fenomeni a lungo considerati socialmente, culturalmente e geograficamente marginali. Convinta che ogni produzione di conoscenza sia situata, rivendica la necessità di un posizionamento consapevole del proprio gesto teorico. Formatasi all'Università della Calabria, frequentando il Corso di Laurea Magistrale in Storia dell'Arte, e successivamente alla Scuola di Specializzazione in Beni Storico-Artistici dell'Università di Bologna, ha dedicato i suoi lavori di ricerca all'analisi delle rappresentazioni e degli usi del corpo "femminile" nell'arte italiana contemporanea e alle sperimentazioni artistiche che, tra gli anni Settanta e Novanta, hanno ridefinito i confini spaziali, sociali e semantici dell'arte nel contesto meridionale. Ha lavorato come operatrice museale e assistente alla curatela presso istituzioni pubbliche e private del territorio. Ha curato la ricerca scientifica della mostra *Avvicina. Arte in Calabria dal 1945 ad oggi*.

Anna Cipparrone

Direttore museale, progettista culturale ed educatore. Si occupa di ricerca in ambito storico-artistico e culturale, di definizione concept museali, di realizzazione mostre e percorsi digitali, nonché di programmazione e coordinamento attività culturali quali convegni, conferenze, webinar, workshop, laboratori creativi e sulle tradizioni dei territori, progetti formativi per Istituzioni pubbliche e private. Responsabile di progetti di rete, svolge attività di tipo amministrativo in ambito culturale e fundraising. È docente presso Master, Corsi di Laurea e Istituzioni scolastiche sui temi del Sistema Museale Nazionale, dell'educazione al patrimonio, storia del territorio e digital humanism. Tra

gli incarichi istituzionali: coordinatore regionale ICOM per la Calabria e la Basilicata, componente del cda del Parco Archeologico di Sibari, già membro della commissione nazionale per il Sistema Museale nazionale (2018-2022).

Gianluca Congi

Nato nel 1979, vive a San Giovanni in Fiore. Competente studioso ed esperto conoscitore degli uccelli della Calabria e della Sila, ha pubblicato innumerevoli lavori e contributi su riviste scientifiche di ornitologia e all'interno di convegni, collaborando attivamente con ricercatori e ornitologi di ogni parte d'Italia e del mondo. È Vicepresidente della Società Ornitologica Italiana, coordinatore del GLC (Gruppo Locale di Conservazione) della LIPU Sila e referente per la Calabria dell'ASOIM (Associazione Studi Ornitologici Italia Meridionale). Cura le rubriche per alcuni tra i più importanti quotidiani online nazionali che si occupano di economia ecologica e biodiversità oltre che coopera con vari portali internazionali e nazionali, aree protette e network nell'ambito dello studio e della divulgazione sull'ornitofauna, ha scritto anche diversi libri di natura e sugli uccelli, partecipando a trasmissioni e documentari naturalistici. Insignito con premi e riconoscimenti per il suo smisurato impegno pluriennale nella conservazione della natura calabrese. Lavora nel Corpo della Polizia Provinciale di Cosenza dov'è noto per il suo particolare impegno nel campo della tutela del territorio e nella lotta ai reati ambientali e contro il bracconaggio.

Irene De Franco

Nata a Cosenza nella seconda metà del '900. Dottorata in Chimica presso l'Università della Calabria, è docente di ruolo specializzato sulla disciplina presso l'IIS "Marconi-Guarasci" sede ITI di Montalto Uffugo (CS) – Indirizzo Biotecnologie Ambientali, tra le altre cose, coordinatrice da anni del progetto "Salviamo l'ambiente... a scuola di educazione ambientale e di inclusività per un futuro di pace!", chimica professionista e socia della Società Chimica Italiana – SCI. Fondatrice e presidente dell'Associazione Culturale Verde Binario ETS nata del 2002. Operatrice Locale di Progetto del Servizio Civile Universale per la rete Acque Correnti. Coniuga interessi interdisciplinari e transdisciplinari, con curiosità e impegno cura in modo condiviso la gestione e la progettazione di Verde Binario, un percorso di apprendimento collettivo e conviviale che ha come missione lo sviluppo del Museo Interattivo di Archeologia Informatica – MIAI. Avvicina in ordine di tempo è l'ultima di una serie di mostre temporanee curate e realizzate dal Museo Interattivo di Archeologia Informatica: <https://miai.musif.eu/mostre-temporanee>.

Anna De Marco

Anna De Marco è Professoressa Associata in Didattica delle Lingue Straniere Moderne presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università della Calabria e dirige presso lo stesso dipartimento il Master in Didattica dell'italiano come L2. I suoi interessi di ricerca si collocano nell'ambito della pragmatica e della sociopragmatica dell'italiano, in particolare dell'italiano come seconda lingua, con attenzione allo sviluppo della competenza pragmatica, all'uso dei segnali discorsivi e all'interazione tra parlanti nativi e non nativi. Un filone centrale del suo lavoro riguarda l'interfaccia tra prosodia e pragmatica e più recentemente si è occupata anche dell'uso dei corpora orali nella didattica delle lingue. Ha pubblicato numerosi saggi e articoli su riviste nazionali e internazionali.

Emanuele Dell'Atti

Dottore di ricerca in Studi linguistici, insegna filosofia nei licei e, come docente a contratto, Semiotica nell'Università del Salento. Oltre ad essersi occupato dell'opera di Ferruccio Rossi-Landi attraverso saggi di carattere teorico e storico-filosofico, ha pubblicato *L'ambiente semiotico. Condizioni, dintorni, ricognizioni* (Pensa MultiMedia, Lecce 2013), in cui delinea e sviluppa il tema della "capacità semiotica" quale differenza specie-specifica dell'animale umano. Di recente pubblicazione *Naturalmente artificiali. Capacità semiotica e spazio etico-politico nell'era del Capitalocene* (Il Sileno, Cosenza 2023), in cui, a partire dalla peculiare natura dell'animale umano, si tematizzano le necessarie e ineludibili connessioni tra la scienza dei segni e le dimensioni asialogico-politica. Tra i suoi interessi figura anche la relazione tra filosofia della mente, psicoanalisi e neuroscienze: si menziona al riguardo *La mente e il paradigma neuropsicoanalitico. Studio su*

Mark Solms (Clinamen, Firenze 2021).

Grieta Dzergaca

(Riga, Lettonia) ha conseguito il dottorato di ricerca in *Linguistica Storica, Linguistica Educativa e Italianistica* presso l'Università per Stranieri di Siena. Il concetto di gioco costituisce un filo conduttore delle sue ricerche, sviluppate all'incrocio tra semiotica, filosofia del linguaggio e glottodidattica. È autrice della monografia *A che gioco giochiamo? Gioco, azzardo, guerra: una prospettiva semiotica* (Mimesis, 2024) e di saggi dedicati a temi interdisciplinari, tra cui analisi linguistico-semiotica dell'evoluzione di fair play nelle metamorfosi dei giochi, di discorsi dell'odio nei contesti della guerra e la rappresentazione dei conflitti nella street art. Ricercatrice e docente, collabora a progetti accademici e scientifici internazionali ed è attiva anche nella formazione linguistica (italiano, inglese, lettone) e nell'alfabetizzazione in italiano L2 presso il CPIA. Parallelamente svolge attività di analisi e creazione di contenuti nell'ambito della business intelligence.

Giorgio Fraccon

Studente magistrale in Semiotica presso l'Università di Bologna, si laurea al DAMS nel 2023 con una tesi in Semiotica dei Media dedicata al videogioco. Negli anni successivi continua a interessarsi al medium, concentrandosi però su aspetti diversi, come le pratiche di metagaming. Tra i suoi interessi di ricerca figurano anche l'enunciazione nell'audiovisivo e le modalità di rappresentazione del corpo femminile al cinema.

Maurilio Ginex

Nasce a Palermo, dove attualmente vive. Si laurea alla triennale in studi filosofici e storici. Si specializza in studi storici, antropologici e geografici, con curriculum "antropologico e geografico" nella stessa città. Conclude il dottorato di ricerca in "Semiotica: studi su testo, discorso, media e cultura" (38° ciclo) presso l'Università degli studi di Palermo. Si occupa di fenomeni di religiosità popolare con particolare attenzione alla festa. Legge questa tipologia di fatti sociali attraverso uno sguardo etnosemiotico, valorizzando il momento di documentazione sul campo ed estrapolando testualità dai dati raccolti attraverso le testimonianze orali.

Giorgio Lo Feudo

Scomparso prematuramente il 30 luglio 2025 era Professore associato nel SC/SSD 11/C4 Estetica e Filosofia dei Linguaggi, Settore Scientifico Disciplinare M-FIL/05 Filosofia e teoria dei linguaggi, presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università della Calabria. È stato docente di Filosofia del Linguaggio e Semiotica del Testo presso i corsi di Studio in Lingue e Culture moderne e Comunicazione e Dams dell'Unical. Già membro del collegio dei docenti del dottorato di Ricerca del Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università della Calabria è stato Coordinatore Vicario dei Corsi di Laurea in Comunicazione e DAMS e Comunicazione e Tecnologie dell'Informazione. È stato socio della SFL (Società di Filosofia del Linguaggio) e dell'AISS (Associazione Italiana di Studi Semiotici).

Caterina Scianna

È assistente di ricerca nel dipartimento di Scienze Cognitive, psicologiche, pedagogiche e degli studi culturali dell'Università di Messina. Nel 2010 ha ottenuto il dottorato in Scienze Cognitive all'Università di Messina. I suoi lavori accademici si focalizzano principalmente su pragmatica e filosofia del linguaggio. Ha pubblicato diversi libri e articoli, tra cui *Ironia. Indagine su un fenomeno linguistico cognitivo e sociale* (Carocci 2022), *When Children acquire irony: The role of epistemic vigilance. Intercultural pragmatics*, 20(3), pp. 323-343 (2023) e *Studi sull'uso di ironia: un meccanismo selettore di affinità*. RIFL, Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio, DOI 10.4396/2022SFL05, pp. 78-91 (2023).