

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Relazioni semiotiche, e altri legami pericolosi

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/54629> since

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

Versus

Quaderni di studi semiotici
gennaio-dicembre 2007

***I piani della semiotica.
Espressione e Contenuto tra analisi
e interpretazione***

a cura di Claudio Paolucci e Patrizia Violi

Claudio Paolucci e Patrizia Violi	<i>Introduzione</i>
Patrizia Violi	<i>Caché, o il senso nascosto</i>
Claudio Paolucci	<i>Nascondere sotto gli occhi. Percezione e interpretazione tra le armonie dissonanti di Mulholland Drive</i>
Guido Ferraro	<i>Relazioni semiotiche, e altri legami pericolosi</i>
Giampaolo Proni	<i>Considerazioni sullo statuto del testo a partire da un quadro di Balthus</i>
Anna Maria Lorusso	<i>Figure retoriche. Ovvero: della retorica del visivo</i>
Paolo Leonardi	<i>Immagini e significato</i>
Ugo Volli	<i>Al principio. Interpretazione oltre l'interpretazione - Un esempio ebraico</i>
Cristina Demaria	<i>Ricordare il male, testimoniare la violenza: riflessioni ed esempi di analisi</i>
Maria Pia Pozzato	<i>La semiotica testuale fra immanenza e manifestazione</i>
Gianfranco Marrone	<i>L'invenzione del testo</i>
VS NOTIZIE	Segnalazioni e recensioni

Guido Ferraro¹ Relazioni semiotiche, e altri legami pericolosi

Nel campo della teoria del racconto, molte ragioni rendono opportuno il recupero dei fondamenti delle prospettive semiotiche, a partire dalla dimensione biplanare propria alla relazione *espressione/contenuto* o *significante/significato*. Negli ultimi decenni, ha pesato moltissimo la perdita di questi riferimenti nella teoria greimasiana, con effetti a mio giudizio realmente deleteri. Ma questo recupero richiede anche l'elaborazione di un più appropriato modello delle relazioni semiotiche nell'ambito dei sistemi a base analogica, ove si colloca appunto il sistema narrativo, insieme a molti altri tra cui quello cinematografico. È ciò che cercherò di fare in questo articolo, servendomi anche di qualche esemplificazione tratta dall'analisi del film *The Village* di M. Night Shyamalan: un testo che non solo costituisce uno dei più interessanti esempi del cosiddetto "fantastico" cinematografico, ma che più in generale si presenta particolarmente adatto a una trattazione semiotica, dal momento che possiamo considerarlo un piccolo saggio su come una cultura istituisce i suoi segni, e insieme fonda un intero universo fatto di simboli e di racconti.² Ma partiamo dai nostri riferimenti teorici di base.

1. Oltre il modello di Hjelmslev

Il modello di Hjelmslev, o forse per certi versi la sua forma vulgata, si è rivelato col tempo portatore di molte incertezze e motivi di confusione. Non è stata felice neppure la scelta dei termini, tanto più che la presenza nello stesso schema dei due lemmi "forma" e "contenuto", per quanto non correlati sullo stesso livello, ha finito inevitabilmente per suggerire riferimenti alla vecchia coppia terminologica formalista. E se il termine "contenuto" poteva apparire meno appropriato rispetto al più moderno "significato", non c'è paragone tra il generico "espressione" e l'azzeccata innovazione saussuriana del participio presente "significante". Non volendo comunque farne una questione di termini, propongo l'opportunità di riprendere le nozioni hjelmsleviane ricollegandole anche alla loro origine nell'insegnamento di Saussure. Dobbiamo allora innanzi tutto sottolineare che:

- A. Non si può in alcun modo parlare di entità del piano del Contenuto senza immediatamente riferirle a unità corrispondenti sul piano

¹ E-mail: guidfer@katamail.com.

² Per una mia analisi di alcuni aspetti di questo film rimando a un altro mio scritto, Ferraro (2007), e insieme anche al saggio, parallelo e complementare, di Maria Pia Pozzato (2007), contenuto nello stesso volume.

dell'Espressione, e viceversa (anche da questo punto di vista, l'uso dei termini originali di Saussure risulta in effetti più chiaro). Nessuna possibilità, quindi, di immaginare semiotiche a un solo piano o di prospettare condizioni di studio che separino artificialmente i due lati della semiosi.

- B. Ugualmente inscindibile – al limite della non distinguibilità – è, su ciascuno dei due piani, il rapporto tra Forma e Sostanza.

Le traversie della teoria semiotica mostrano esempi di mancato rispetto tanto del primo quanto del secondo principio. È evidente sul primo versante la trasgressione – in fondo apertamente dichiarata – della teoria greimasiana, ma forse più sottile e meno facilmente individuabile è la contravvenzione al secondo principio. Per lungo tempo si è provato in effetti a riconcettualizzare la distinzione tra “forma” e “sostanza” come se con tali termini si potesse far riferimento a cose diverse, a oggetti diversi del campo semiotico. Per esempio, nel capitolo sul “Testo” del suo *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Cesare Segre prendeva in considerazione una serie di proposte d'applicazione della quadripartizione hjelmsleviana in ambito letterario, elencando formule da lui definite “suggestive” e “azzardate”: a partire da quella di H. Sørensen del 1955, che schiera in campo la lingua come sostanza dell'espressione, lo stile come forma dell'espressione, idee e sentimenti come sostanza del contenuto e infine temi e generi come forma del contenuto. Ma le proposte sono varie: chi vede le rime come sostanza espressiva e i ritmi come forma, chi addirittura affida il titolo di sostanza dell'espressione alla lingua e quello di forma al testo... Si lavora evidentemente con categorie poco chiare, e lo stesso Segre non ne esce con una proposta convincente.³

Doveva invece essere chiaro in origine che forma e sostanza non possono essere “cose diverse”, perché la “forma” è semplicemente e immediatamente *forma di quella sostanza*, e reciprocamente la “sostanza” esiste soltanto “formata” in quel certo modo. Ogni volta che si guarda una “forma” non si può non vedere la corrispondente “sostanza” che essa avvolge, e ogni volta che si guarda una “sostanza” la si coglie nel modo determinato da quella “forma” (se si vuole, in una qualche non casuale analogia con il modo in cui pensiamo la relazione tra “forme” e “materia” della conoscenza nella teoria kantiana). Molto chiara è in proposito la posizione critica di Luis Prieto, che nel suo fondamentale libro *Pertinenza e Pratica* dedica alcune pagine alla teoria di Hjelmslev.⁴

Facciamo il caso della *sostanza* sonora linguistica rispetto alla forma che la organizza in fonemi, tratti distintivi, eccetera. In effetti, appena decidiamo di non considerare i suoni che colpiscono le nostre orecchie co-

³ Cfr. Segre (1985: 52 sgg.).

⁴ Prieto (1975: 105-110).

me pura *materia* fatta di rumori caotici e privi di senso (in tal caso non si pone alcun problema di definizione semiotica, evidentemente), cioè non appena decidiamo trattarsi di una manifestazione di entità linguistiche, ecco che non siamo più di fronte a una *pura sequenza fisica* di suoni, ma facciamo intervenire un sistema appreso di *categorizzazione* che assegna agli oggetti fisici dei gradi d'apertura, di sonorità e così via. Questo è il modo in cui noi, in quanto parlanti una certa lingua, traduciamo oggetti bruti del mondo in qualcosa che sia per noi *conoscibile*, che abbia una qualche organizzazione e di conseguenza una qualche *identità*. Tale nostro "modo di conoscere" le cose del mondo consiste appunto in questi tratti distintivi, in queste categorie formali che ci permettono di organizzare la nostra esperienza in entità *discrete* e categorizzabili. *La forma è l'identità delle cose*. Come scrive Prieto (1975: 110), la "forma" è semplicemente il modo in cui "conosciamo" una data "sostanza", e dunque "un modo di conoscere una "sostanza" è inseparabile da questa "sostanza" stessa." Appena guardiamo una qualsiasi entità semiotica, i nostri occhi culturalmente educati vedono di fatto *la forma che la organizza*: il che rende impossibile pensare che ci siano entità semiotiche che costituiscano una "forma", distinte e separabili da altre che corrisponderebbero a una "sostanza".

Prieto rappresenta in effetti una preziosa messa a punto di certi aspetti del pensiero saussuriano, e in certo modo un'alternativa al riferimento a Hjelmslev, alternativa meglio valutabile nel momento in cui vediamo diminuire l'appello delle formulazioni classiche del linguista danese. Possiamo ora renderci conto di quanto l'*esprit de géométrie* tipico di quest'ultimo avesse finito per farci perdere molto della *finesse* dell'insegnamento saussuriano: insegnamento complesso e sottile, un po' magmatico e talvolta contraddittorio, ancora lontano da una piena sistematicità ma estremamente ricco di intuizioni e prospettive di approfondimento. La perdita del valore *funzionale* e della dinamica *orientata* che caratterizzano il rapporto *significante/significato*, e la correlativa insistenza su aspetti puramente formali, hanno condotto Hjelmslev a una schematizzazione che per certi versi impoverisce i concetti saussuriani. Nella prospettiva di una semiotica intesa come scienza sociale, appare grave l'espunzione della nozione di "interpretazione" dalla teoria hjelmsleviana, fatto su cui si è recentemente soffermato François Rastier.⁷ L'oggettivismo di Hjelmslev – che ci appare ora in netta contraddizione rispetto alla linea Saussure-Prieto – pone il "formale" al di là del fenomenico, in riferimento a quella che giustamente Rastier (2001: 93) definisce "una metodologia senza soggetto".

Nella semiotica di Saussure – ove al contrario tutto è riferito ai modi di percezione di un soggetto semiotico collettivo (i "soggetti parlanti") – la

⁷ Rastier (2001: 91 sgg.).

“forma” corrisponde al modo in cui *culturalmente* e dunque *soggettivamente* una qualsiasi entità semiotica viene percepita. A conti fatti, molto più esplicativa e operativamente efficace, rispetto alla coppia forma/sostanza, è la separazione operata dal linguista ginevrino tra il livello *materiale* e *dato* degli oggetti semiotici, come i suoni nel caso della lingua, e il livello *mentale* e *costruito* del significante. Con meno ambiguità rispetto alle definizioni hjelmsleviane, abbiamo qui prospettati due livelli di realtà chiaramente differenti e facilmente distinguibili: le sequenze sonore possono oggettivamente essere registrate da una macchina, laddove il significante è una rappresentazione psicologica culturale e soggettiva. In questo caso, è anche interessante notare con quanta evidenza si rilevi la distinzione tra una realizzazione materiale oggettiva *variabile da individuo a individuo* (ciascuna occorrenza sonora di un’entità linguistica è materialmente diversa), laddove il livello *soggettivo* è una *costante* condivisa al livello della collettività linguistica (se vogliamo, oggettivo = *locale*; soggettivo = *globale*).

Un’altra conseguenza, che ci sarà preziosa più avanti in questo scritto, è che anche nel caso di sistemi di segni arbitrari, e dunque non iconici, questo meccanismo di assegnazione identitaria produce effetti di *analogia*. Le realizzazioni materiali di uno stesso fonema o di una stessa struttura significante, per quanto oggettivamente diverse, ci appaiono soggettivamente *simili*. Come spiega Saussure, la similarità non è un punto di partenza ma la conseguenza di un’assegnazione d’identità; due entità sonore sono *rese simili* dal fatto di essere interpretate come soggette alla stessa *forma*, cioè definite dagli stessi tratti distintivi. Del resto, se la comunanza di tratti distintivi è un caso di “isomorfismo”, e “isomorfismo” è un altro modo per dire “analogia”, la sensazione di similarità tra i membri di una classe significante è inevitabile. Per evitare confusioni, propongo di chiamare r-analogia quella che sta tra i due lati di una relazione semiotica (il rinvio analogico su cui è fondata l’icona) e co-analogia quella che si pone invece tra i membri di una classe (tra i vari modi di scrivere una stessa lettera, per esempio). Ma sulla distinzione fra tipi diversi di similarità torneremo più avanti, con un esempio tratto dal nostro film.

Saussure, come abbiamo visto, ci indica la necessità di separare il concetto di “significante” dal livello che noi diciamo di “manifestazione” (che nel caso della lingua ha realizzazione sonora, ma in altri casi visiva, ecc.). La perdita di questa distinzione è tra i principali responsabili del *misunderstanding* greimasiano, che ha portato a disconoscere la biplanarità semiotica nell’ambito della narratività. È vero più in generale che uno dei problemi maggiori che siamo tuttora chiamati ad affrontare è l’elaborazione di modelli della semiosi pienamente indipendenti da riferimenti linguistici. La difficoltà cui ci troviamo di fronte è in effetti quella di riuscire a recuperare la nitidezza e l’operatività delle categorie saussuriane nel caso di sistemi di segni non fondati su relazioni “arbitrarie” bensì *analogiche* – o nei termini di Peirce “iconiche”. È noto, del resto, come lo stes-

so Saussure si sia trovato in difficoltà nei suoi tentativi di analisi di sistemi narrativi, innanzi tutto a causa del fatto che vi riconosceva segni di carattere "simbolico", vale a dire non arbitrario ma motivato.

I sistemi fondati su segni arbitrari (che si riducono poi in sostanza alla lingua e a pochi altri sistemi gregari) sono caratterizzati dal conseguente impiego di *liste* di segni predefiniti, cosa impensabile sia nel caso dei sistemi a base indicale sia in quello dei sistemi a base iconica. Storicamente, la constatazione dell'inadeguatezza del modello del segno linguistico in ambiti iconici – come quello dei testi narrativi – ha portato non al conseguente sviluppo di una più appropriata teoria del segno, ma a un abbandono della nozione stessa come inadeguata o irrilevante: un modo di procedere a conti fatti poco scientifico, cui ci proponiamo qui di tentare di porre qualche rimedio. Ricordiamo solo, per chiudere questi accenni intorno al superamento della *primarietà del linguistico*, che questa nuova prospettiva vale a livello concettuale ma anche in termini di gerarchie semioculturali e, fatto da non trascurare, in termini di precedenza nell'ordine di sviluppo ontogenetico delle competenze semiotiche. Se consideriamo la competenza narrativa come primaria e prelinguistica, e dunque predominante nello stabilire le forme di *modellizzazione* dell'esperienza umana, dobbiamo conseguentemente attribuire alla grammatica narrativa il ruolo di "sistema modellizzante primario".

2. L'iconicità del sistema narrativo

Prima di andare oltre, devo osservare che gran parte della tradizione semiotica considera le icone come segni – o come correlazioni o funzioni segniche – fondati su un'*analogia* a base visiva. Questo richiederebbe a rigore che, per completezza, si aggiungesse alle classiche suddivisioni del segno un altro tipo, fondato su analogie non visive, o addirittura più altri tipi per distinguere analogie uditive, audiovisive, e così di seguito. Ritengo invece più utile tornare in questo senso alla definizione originaria di Peirce, e far rientrare nel concetto di "icona" tutti i tipi di segni il cui rinvio ha fondamento analogico. Se quelli visivi sono i casi più evidenti, essi restano tuttavia una minoranza nel vasto oceano dei sistemi semiotici fondati su rinvii analogici.⁶

Superato questo preliminare, va sottolineato che le concezioni correnti dei sistemi a base iconica presentano, a mio parere, almeno due aspetti non conciliabili con le prospettive di una semiotica sociale. In primo luogo, la trattazione troppe volte "oggettivista" dell'icona, come segno in se

⁶ In questa sede, per non introdurre un ulteriore livello di discussione teorica, mantengo la nozione e il concetto di "analogia" senza addentrarmi in una trattazione critica che porterebbe a una ridefinizione in termini parzialmente diversi.

stesso "analogo" a ciò cui rinvia, trascura la definizione soggettiva che sta alla base anche della visione peirciana del segno ("Un segno è qualcosa che *per qualcuno...*"); la sociosemiotica deve dunque consolidare il principio per cui le corrispondenze analogiche su cui si basano i sistemi iconici dipendono dalla definizione e dalla prospettiva di una *soggettività culturale*. In secondo luogo, la visione classica dell'iconismo si inserisce in una concezione ancora troppo *rappresentazionale* dei sistemi semiotici, secondo la quale i segni hanno corrispondenza con "cose del mondo". Nel quadro di una prospettiva più vicina allo strutturalismo saussuriano, che dunque assegni ai sistemi semiotici ben più complessi ruoli costruttivi, si dovrà parlare senz'altro di una corrispondenza analogica non tra oggetti segnici e oggetti del mondo bensì fra costrutti culturali *significanti* e i loro corrispettivi *significati*.

Tuttavia, appena ci si accinge ad applicare a un racconto le nozioni di "significante" e di "significato", ci si scontra con ulteriori difficoltà dovute al non semplice modo in cui la grammatica narrativa si connette inevitabilmente a sistemi semiotici d'altra natura. Forse proprio a causa della sua primarietà, anche ontogenetica, il sistema narrativo sembra infatti essere l'unico a necessitare di altri sistemi semiotici per la *manifestazione* dei suoi contenuti. Greimas ha riconosciuto giustamente questa particolarità, notando che i tanti modi di manifestazione di un elaborato narrativo richiedono l'intervento di codici esterni, come possono essere quello linguistico, cinematografico, teatrale, e così via. Purtroppo questa osservazione non ha condotto Greimas a distinguere pienamente la presenza di due sistemi semiotici sovraordinati l'uno all'altro.

Un racconto possiede il suo senso a prescindere dal sistema semiotico scelto per la sua manifestazione, anche se quest'ultimo vi può aggiungere ovviamente valori e coloriture suoi propri (su questo torneremo in effetti più avanti, aggiungendo una prospettiva complementare). Molti studiosi trovano difficoltà a condividere questo modo di pensare, per quanto esso presenti una buona evidenza psicologica. Si consideri un semplice esempio: la celebre storia della *Volpe* e l'*Uva* possiede di per sé i suoi significati e la sua "morale": l'idea è, per sintetizzarla schematicamente, che si tende a disprezzare quello che non si può avere. Se questo è approssimativamente il senso della piccola storia, possiamo dire che esso resta tale sia che l'esposizione del racconto usi la forma del fumetto, sia che propenda per quella del testo orale o della pantomima. Su questo è facile essere d'accordo; ma che dire per il lato del *significante*? Se ci rappresentiamo mentalmente la scena, un bel grappolo d'uva allettante può ben costituire un desiderabile Oggetto di valore, e la volpe che immaginiamo mentre prova a ghermirlo figurativizza adeguatamente la condizione di un Soggetto che *vuole* ma che *non può* conseguire l'oggetto dei suoi desideri. Il grappolo d'uva e la volpe dalle zampe troppo corte, così come l'inutile tentativo di saltare e il commento finale espresso dall'animale deluso valgono, nella nostra rappresentazione mentale, come elementi capaci a pieno tito-

lo di agire quali portatori del valore semantico del piccolo racconto; essi sono indubbiamente parti essenziali del *significante* della costruzione narrativa. Che tale narrazione esista, in questi termini, solo in uno spazio di elaborazione mentale, o che si dispieghi in una serie di parole, d'immagini, di gesti, non cambia per nulla il fatto che volpe e uva, salto e commento siano comunque, e sempre allo stesso titolo, elementi *significanti*, portatori di quel definito significato riconosciuto al racconto.

Se evitiamo di confondere il concetto di "significante" con quello di "manifestazione", possiamo definire la questione in termini che mi sembrano piuttosto chiari: il sistema narrativo possiede, come ogni sistema semiotico, il suo piano del *significante* (o dell'*espressione*) e il suo piano del *significato* (o del *contenuto*), per quanto non abbia invece un suo specifico modo di manifestazione, e dunque non abbia una sua immediata traduzione in oggetti materiali udibili o visibili. Questo è forse connesso anche al fatto che la grammatica narrativa agisce nella mente individuale come strumento per rendere pensabile l'esperienza della propria vita, dunque per renderla interpretabile indipendentemente dal fatto che essa possa essere resa *comunicabile*.

Se vogliamo ora dare di questo fenomeno una definizione più tecnica, dobbiamo riconoscere che qualsiasi testo narrativo è in qualche modo il prodotto di una forma di "traduzione intersemiotica": un racconto è sempre in certo senso "tradotto" in un testo cinematografico, letterario, o altro (è per questo che esso può prestarsi a testualizzazioni multiple in sistemi differenti). Al sistema semiotico di manifestazione compete il compito di tradurre il *significante* del livello narrativo – di per sé privo appunto di un modo di manifestazione – in un *significante* d'altro tipo, capace invece di "manifestazione", cioè di modalità di realizzazione materiale.

La relazione tra i due sistemi semiotici può essere schematizzata secondo una formulazione che potrebbe corrispondere al concetto hjelmsleviano di "codice connotativo":

	Significato	
Sistema narrativo	<hr/>	
	Significante	=
		<hr/>
		Significante
		Sistema di manifestazione

Consideriamo ad esempio cosa accade all'elemento figurativo "grappolo d'uva", che per il codice narrativo vale come significante del concetto di "bene desiderabile". Se si decide ad esempio di usare il sistema linguistico, le parole che saranno impiegate descriveranno *nel loro significato* un attraente insieme di acini dorati, rendendo conseguentemente disponibile un *significante linguistico* (e quindi una stringa di fonemi) che è finalmente possibile tradurre in una sequenza di suoni, emessa dalla voce

del narratore. Così è chiaro che gli elementi che per il sistema narrativo costituiscono il *significante* – e pensiamo immediatamente a tutte le componenti di ordine figurativo: personaggi, ambientazioni, ecc. – diventano *significati* dei segni linguistici, grafici o altro, grazie ai quali il racconto può finalmente avere la sua manifestazione.

3. La costruzione di un universo semiotico

Immaginiamo ora un caso particolare: pensiamo alla storia di un gruppo di persone che, non sopportando più di vivere in un contesto sociale violento e ai loro occhi privo di senso, decidano di ritirarsi a vivere in un piccolo spazio protetto, ove sia possibile dar vita a una loro realtà sociale e culturale. Immaginiamo che queste persone stabiliscano regole razionali che diano un senso ai vari momenti della vita, che costruiscano codici simbolici che attribuiscono valori specifici a particolari oggetti o colori, che ambiscano ad avere sulla loro realtà un controllo completo, fino a poter decidere per esempio la stessa epoca storica in cui collocare la loro vita. Immaginiamo che inventino, a protezione delle nuove generazioni, anche racconti e figure leggendarie e terrificanti, destinate a dissuadere i ragazzi dal seguire rischiose curiosità.

È facile dire che una storia del genere – la storia raccontata in *The Village* – affronterebbe certe problematiche classiche sulla possibilità dell'utopia, ma anche sulla costruzione sociale delle conoscenze, sul rapporto di dipendenza o di controllo che possiamo avere sul nostro ambiente di vita, nonché sulla stessa elaborazione di codici simbolici e culturali. Come si vede, ci sono già in gioco molti argomenti – dunque molte possibili direzioni di *senso*, o come direbbe Greimas molte isotopie – e ci sono molti elementi per la costruzione di un mondo i cui aspetti e componenti possono farsi portatori di quel senso, e dunque essere riconosciuti come significanti. Una costruzione palesemente metaforica, dunque analogica. Ma complichiamo un po' questo gioco, fermandoci un momento su un aspetto che può attirare la nostra curiosità: in che modo una società inventa dei "mostri" per dare al *male* al tempo stesso una rappresentazione simbolica e uno schermo dissimulante? Un narratore davvero abile – il nostro Shyamalan indubbiamente lo è – potrebbe ad esempio immaginare dei mostri dalla doppia faccia: creature fantastiche che siano da un lato continuamente presenti all'immaginario (la loro faccia *significante*), mentre dall'altro lato (il lato del *significato*) nascondono la realtà cui pure di continuo alludono, in quanto metafore occulte. Quale denominazione più acuta si potrebbe trovare per tali creature se non quella della loro stessa paradossale sottrazione al discorso? Si chiamano, infatti, *Those-we-don't-speak-of*.⁷

⁷ Su questi aspetti rimando al mio saggio, precedentemente citato, Ferraro (2007).

Qui c'è, a mio parere, al tempo stesso il nocciolo del film, il nocciolo delle preoccupazioni artistiche e personali del suo autore e il nocciolo della nostra problematica teorica. Le creature dal mantello rosso si presentano come pure costruzioni fantastiche di una ludica testualità "monoplana": il pubblico (e i critici, spina nel fianco dell'autore) vedono troppo spesso i film di Shyamalan come studiati congegni formali generatori di tensione e di paura, e nulla di più. Come i mostri espongono e insieme nascondono il loro rinvio di senso agli occhi dei membri del Villaggio, così il cinema fantastico del regista indiano espone ai suoi spettatori discorsi complessi – ma che ai più restano nascosti per carenze interpretative – intorno ai modi del conoscere e ai nostri rapporti con il mondo. Ma solo l'assunzione del modello biplanare e la piena messa in atto della relazione significante/significato può, dentro il film, far emergere il valore culturale dei mostri del Villaggio, e *allo stesso modo* fuori del film, far intendere il senso del cinema di Shyamalan. Il principio della semiosi in quanto tale si fonda sull'idea che tutto possa essere detto solo in forma indiretta: vogliamo esprimere un'idea, ma battiamo dei tasti di computer; vogliamo comunicare un sentimento, ma inviamo una scatola di cioccolatini... Il contrasto tra la forza del segno e la forza dell'evidenza diretta è l'ossessione del cinema di Shyamalan; è soltanto *portandoci altrove* che l'evidenza diventa segno e l'emozione si fa comprensione. Spostarci, decentrarci, sovvertire il nostro sguardo sono dunque gli obiettivi di questo modo di fare cinema; dove stanno le cose e dove le parole, qual è la realtà e qual è il segno che la replica o che la finge?

Facciamo un esempio specifico. A un certo punto nel film, il padre della protagonista, in tutta buona fede, le rivela che può tranquillamente attraversare il bosco, perché le creature spaventose che lo abitano sono solo un'invenzione, una leggenda. La ragazza va nel bosco, ma in un incontro drammaticamente reale si imbatte proprio nella spaventosa creatura delle favole... Dunque? Che quello di Shyamalan non sia un puro gioco formale sembra abbastanza certo, ma cerchiamo di capire come si possa dipanare il filo sottile del suo discorso. Partiamo esaminandone un aspetto particolare: come si fa a salvarsi da un mostro, tanto più quando si è lontani da casa, ciechi e del tutto inermi? Tale è in effetti la situazione in cui si trova la protagonista: sola nel bosco, fuorviata dalla dubbia rivelazione di un padre forse troppo soccorrevole, la ragazza cieca si rende conto che una delle abominevoli creature è davanti a lei, pronta a muovere un assalto presumibilmente mortale. Ma Ivy elabora rapidamente la sua strategia di salvezza: ritrova a tentoni la buca profonda in cui lei stessa era scivolata poco prima, vi si mette davanti, voltando le spalle al mostro e tenendo le braccia completamente spalancate. Sente il mostro lanciarsi su di lei, e all'ultimo minuto si fa da parte, così che la malvagia creatura cada nel profondo fossato, uccidendosi. Ma qual è la logica, quale il senso di questo gesto?

Innanzi tutto, Ivy ripete quella che sa essere una prova di coraggio in

uso fra i suoi coetanei maschi, nel villaggio (noi spettatori abbiamo visto, prima nel film, mettere in atto questa pratica)⁸. Dunque, già solo per tale connessione questo gesto acquista un senso; ma è chiaro che questo modo di fare presenta una riconoscibile analogia con una classe di comportamenti più generale, non solo interna al testo. Questa sarebbe, nel senso definito prima, una co-analogia, poiché lega fra loro i membri di una classe che hanno uguale forma e uguale valore. Pensiamo in particolare alla gestualità del torero, che per avere la meglio sull'animale sembra temerariamente offrirsi ai suoi attacchi: la capacità di restare immobile durante la corsa del toro, per poi scartare solo all'ultimo di fianco, è in effetti ripresa da Ivy con stretta e significativa analogia. Un'ipotesi che propongo di prendere in seria considerazione, per spiegare il funzionamento della relazione iconica, è che sia proprio il riconoscimento dell'appartenenza a una *classe* a determinare l'attivazione di una *identificazione*; quella che fino a un attimo prima era solo materia della nostra percezione visiva di spettatori – una donna che allarga le braccia, ecc. – acquista ora una precisa *forma*: questa porzione del materiale cinematografico acquisisce la sua identità tramite il nostro separarla e riconoscerla come entità delimitabile e come gesto simile ad altri, parte di una *classe* di modi d'agire che in quanto tale ha, nel suo contesto culturale, un senso ben definito.

L'analogia può essere estesa, se vi si riflette, perché voltare le spalle (lo abbiamo visto mille volte al cinema) è rendersi vulnerabili, e anche allargare le braccia è un gesto noto, cui per esempio costringe il poliziotto durante le perquisizioni personali (e tralasciamo l'analogia che potrebbe essere riconosciuta con la posizione del crocifisso, o altro). Rendersi vulnerabili, inermi, raggiungibili, per poter poi di colpo rovesciare le sorti. Ma, soprattutto, c'è in tali comportamenti il riconoscimento della presenza effettiva del nemico, della sua concreta vicinanza, della sua stessa *esistenza reale* – ciò che nel nostro caso risulta particolarmente significativo, dal momento che questo comportamento di Ivy rovescia la sua prima sconcertata negazione, all'incontro con il mostro: "Non è reale! Non è reale!".

4. La duplice relazione analogica

Se un senso che può essere attribuito a questo episodio è dunque grosso modo del tipo: "per vincere i propri fantasmi bisogna innanzi tutto accoglierli come reali, e riconoscere la nostra vulnerabilità nei loro confronti", ecco che sul piano del significante narrativo questa logi-

⁸ L'episodio comincia a 14' e 37" dall'inizio del film, ed è diviso in due segmenti da uno schema di montaggio alternato. Per non complicare ulteriormente l'analisi, trascuro di parlare della scena con cui questa si alterna, e cui può essere ovviamente riconosciuto un interessante ruolo di complemento.

ca viene riprodotta per analogia in un *exemplum*. Spero di poter chiarire in questo modo perché si possa parlare di due diversi tipi di relazione analogica: c'è co-analogia tra il comportamento di Ivy "dentro il film" e comportamenti che ci sono noti "dentro il mondo", come ad esempio il comportamento del torero. Ma c'è r-analogia (base di un rinvio semiotico, dunque) tra la logica del comportamento di Ivy (in quanto *significante*) e il *sensu* a essa corrispondente – quello che abbiamo tradotto in un enunciato linguistico all'inizio di questo capoverso.

È la presenza di questa duplice relazione analogica a essere tra i maggiori responsabili, a mio parere, delle confusioni e delle difficoltà che si incontrano nell'affrontare i modi di funzionamento dei sistemi iconici. Si noti che anche nel caso di una fotografia, poniamo, benché questa in primo luogo sia chiamata a riprodurre per rinvio analogico un progetto visuale che sta nella mente del fotografo, e dunque essa renda, appunto per corrispondenza analogica, un suo modo di pensare e una sua sensibilità, al tempo stesso è pur vero che a un livello più elementare la fotografia rimanda per analogia a una scena fatta di montagne e di alberi, o di piazze e palazzi. L'ingenuità della *illusione referenziale* spinge a cogliere questa seconda (che è una co-analogia) e a perdere la prima (che è una r-analogia). Segnalo per inciso che la nostra convinzione che sia "per natura" più facile cogliere l'analogia tra la foto e un luogo o una persona, e invece più difficile leggere l'analogia tra fotografia e concetto, vale per il nostro contesto culturale, poiché in altri contesti si può osservare giusto il contrario. La nostra è una cultura che tende a occultare la profondità di senso dei costrutti semiotici, e non a caso è proprio un autore di origine indiana come Shyamalan a insistere nel sottolinearlo.

Ragionamenti analoghi possiamo fare del resto per il caso, poniamo, di un romanzo: anche qui la storia di Renzo e Lucia, per esempio, ci appare immediatamente connessa *per similarità* a sentimenti, aspirazioni e comportamenti che ci sono noti a proposito di coppie che si vogliono bene e vogliono unirsi in matrimonio (questa è una co-analogia), e però sappiamo – grazie ai nostri professori e agli apparati critici dei libri – che primariamente questa storia vale come un *analogon* di un complesso sistema filosofico-religioso (e qui invece siamo di fronte alla relazione semiotica di r-analogia).

Spero risulti ora più chiara la differenza tra le due forme di analogia semiotica. Quando diciamo che il gesto di Ivy è *simile* al gesto del torero, vogliamo in effetti dire che, benché i due comportamenti siano di per sé materialmente diversi, noi li cogliamo qui in una loro *forma* comune; essi sono *sostituibili* in differenti contesti, ove sono portatori di uno stesso tipo di valore semantico (corrispondono dunque a "varianti", nel senso della linea di pensiero che va da Trubeckoj a Lévi-Strauss⁹). Siamo di fronte

⁹ Per il primo, il rimando è a Trubeckoj (1939); per il secondo rinvio alle mie analisi in Ferraro (2001:128 sgg.).

a due *tokens* co-analoghi dello stesso type: simili tra loro come lo sono due modi pur assai diversi di vergare la lettera "t".¹⁰

Nella semiotica saussuriana, di cui qui cerco di dimostrare l'estensibilità anche all'universo iconico, il *significante* non è un'entità ma una classe, un type riconoscibile in realizzazioni anche molto diverse;¹¹ un limite della concezione classica dell'iconismo può dunque consistere nell'aver pensato le icone in termini di singoli *tokens*, o di *sinsegni*. Il gesto di Ivy, il gesto che abbiamo visto compiere prima dai ragazzi nel film, il gesto del torero, eccetera, compongono nella competenza dello spettatore una classe di gesti, un *type* che è il *significante* di una struttura iconica. Arrischierei anzi il principio per cui ogni interpretazione si fonda sull'assegnazione di un type, e dunque su un'operazione di inserimento in una classe dei vari componenti testuali.

S'intende che l'universo dell'iconismo mantiene comunque molte sue specificità. Tra l'altro, nel caso di sistemi di segni arbitrari come quello linguistico, le classi che definiscono ciascuna entità semiotica – sul lato del *significante* come su quello del *significato* – sono nettamente più *stabili* e più rigidamente *definite*; nei sistemi iconici invece il disegno formale delle classi è più labile, aperto ad accostamenti molteplici e soggetto ad ampie variazioni a seconda delle prospettive che si assumono – ciò che spiega non solo la variabilità delle visioni interpretative ma anche la molteplicità dei livelli di rinvio. L'analogia, per sua natura, ha tendenza a *propagarsi*, e i piani di lettura del gesto di Ivy possono facilmente moltiplicarsi; vi si può vedere ad esempio un discorso sul *cinema fantastico* in quanto tale ("Bisogna accettare la "verità" delle nostre paure..."), ma anche sul rapporto che Shyamalan ha con i generi cinematografici, lasciando che le convenzioni di genere si avvicinino alle sue opere fin quasi a farle loro... per poi sottrarsi, con un gesto che, identificato più o meno in questi termini, è stato ritenuto assai significativo da vari spettatori.¹²

Il "fantastico" è mimesi del reale? La questione è in effetti esplicitamente toccata, nell'episodio citato in cui i giovanotti mettono alla prova il loro coraggio. Il ragazzo che, ponendosi di spalle a braccia aperte, si espone alla possibile ferocia del mostro leggendario, rileva alquanto terrorizzato che le creature dichiarano la loro presenza tramite la *riproduzione analogica* dei suoni ch'egli produce, e che "they *mimic* before they attack". Non possiamo addentrarci nell'analisi di questo concetto, che tra l'altro richiederebbe di parlare dell'altra sequenza con cui questa è intrecciata in montaggio alternato (a dispetto della sua apparente semplicità "minimalista", *The Village* è strutturalmente intricato

¹⁰ Mi riferisco ovviamente all'esempio primo dato da Saussure (1916: 144-45).

¹¹ Ricordo che il primo e fondamentale sviluppo di questa estensione della visione saussuriana si trova nelle ricerche di Lévi-Strauss sui sistemi simbolici e sui racconti mitici.

¹² Mi riferisco a quanto si può leggere in rete, nei vari forum di discussione in ambito cinematografico.

quanto il bosco che mette in scena), ma questo può essere facilmente interpretato come riferimento al fatto che a dar forza e valore alle creature dell'immaginario sia proprio la loro capacità di riprodurre mimeticamente il reale, di agire come nostri "doppi". Ma, con buona pace del vecchio Platone, non c'è altro modo di capire la nostra concreta realtà se non considerando *parte integrante* del nostro vivere quotidiano anche quei momenti in cui ci chiudiamo in uno spazio buio a rimpiangere ombre proiettate su una parete: puri doppi, è vero, di un nostro labile eppur fondante immaginario.

5. Effetti di reale, effetti di fantastico

Riproduzione mimetica in un film dichiaratamente fantastico? Mimesi, metafore, allusioni a un riferimento al reale... Fermiamoci un momento su questo aspetto, che ci porterà a discutere una dimensione differente dell'iconismo cinematografico. Facciamo un confronto tra i due episodi citati, accostando sotto un tutt'altro punto di vista la scena in cui Ivy vince il mostro con quella dei giovanotti che, nelle lunghe serate sulla linea di confine del villaggio, dimostravano il loro preteso controllo sulla paura. Non a caso questa seconda scena è tra quelle più spesso riprese nei trailer e nei materiali di presentazione di *The Village*: è in effetti davvero assai suggestiva la figura del coraggioso di turno, tremante a braccia larghe mentre sta ritto sul ceppo d'un albero, nel buio rischiarato dalle torce fiammeggianti. Ma lo studiato monocromatismo dell'intera scena, l'improbabile abbigliamento del ragazzo con cappello a bombetta, la sottile innaturalezza delle luci, il gioco degli effetti sonori e della musica, tutto ci ricorda che "questo è cinema". E del resto tutti i primi due terzi del film – fino a quando cioè la scena non si sposta fuori del villaggio – ci abitua a una rappresentazione cinematografica studiataissima nelle inquadrature e nei movimenti di macchina. Lo spettatore è facilmente colpito dalla bellezza di immagini di confezione pittorica, elaboratamente rarefatte e cariche di suggestioni. Agiscono in tal senso le citazioni di elementi che alludono a una vita agreste artificialmente ripristinata, i giochi di nebbie e di riflessi, gli oggetti quotidiani enfaticizzati fino a effetti vagamente "metafisici", come nel caso dell'inquietante sedia a dondolo.¹³ Originalissimo appare in particolare il trattamento delle luci, soprattutto grazie all'idea che la notte il villaggio risulti buio al suo interno ma fortemente illuminato sui margini, a causa delle torce che delimitano e proteggono il territorio: ne nascono inquadrature indimenticabili di controluce notturni improbabili e magici. Tutto contribuisce, insomma, all'espressione visiva di un senso di favola e di irrealtà, nella linea di un cinema inteso come sapiente invenzione fantastica.

¹³ Su questo particolare si vedano le riflessioni interpretative di Pozzato (2007).

Sarebbe dunque ovvio attendersi che, se già la rappresentazione del villaggio appare così fortemente "fiabesca", ancor più lo sia la rappresentazione dello spazio pauroso del bosco. Sarebbe certamente così in un film girato secondo criteri comuni, ma qui, per un autore che – bisogna riconoscere – nulla lascia a effetti estetici non legati a precise esigenze di senso, si verifica quasi l'opposto. Le inquadrature si fanno più piatte e banali man mano che si procede nel bosco, ma a colpire è soprattutto la scena centrale dell'incontro con il mostro: il bosco, piuttosto rado, appare consueto e ordinario, per nulla fiabesco; lo illumina una luce totalmente piatta e senza ombre, i dettagli sono uniformemente nitidi, tutta la sequenza è singolarmente nuda di accompagnamento musicale (componente invece per il resto importantissima nel film). Per quanto tutti i particolari della vicenda rimandino a un'apparizione metafisica, l'entrata in scena del mostro è misera e quasi insignificante: fa pensare a un pupazzo floscio che dondoli al vento nel boschetto dietro casa. Dopo una lunga attesa e dopo essere stato viziato dalla preziosità espressiva delle immagini di tanta parte del film, lo spettatore trova il mostro stranamente deludente e immiserito, tanto meno fiabesco e misterioso in quanto ripreso a figura intera e in piena luce: trasferito insomma di peso dal mondo magico delle fiabe a quello ordinario e scialbo della realtà d'ogni giorno – e si noti che paradossalmente è proprio a questo punto che Ivy dice, per poi ricredersi: "Non è reale!".

Le modalità *plastiche* della rappresentazione cinematografica fanno dunque del Villaggio – il luogo del *sociale* – lo spazio *costruito* ove tutto è avvolto in una dimensione immaginaria e metaforica, vissuto attraverso le leggende e le costruzioni simboliche. Il bosco, là fuori del sociale e del linguaggio, il regno del "non dicibile", costituisce invece lo spazio ove ci si scontra con una "realtà" più grezza e diretta. Fuori dello spazio della fiaba c'è lo spazio reale; fuori della *rappresentazione fantastica* del mostro e del male, c'è la quotidianità brutale e scialba del mostro e del male. Perché, s'intende, non c'è possibilità di sfuggire al proprio universo culturale e al proprio immaginario; c'è solo la possibilità di prendere coscienza del fatto che il nostro immaginario è *la nostra realtà*. Se questa è una delle più potenti chiavi interpretative del film, essa è espressa in strutture analogiche che coinvolgono l'intera vicenda narrata, l'allestimento del "mondo" appositamente costruito, oltre a molti aspetti e particolari su cui qui non possiamo soffermarci. Ma quello che ora ci interessa è il modo in cui a esprimerla intervengono anche componenti – propriamente cinematografiche, questa volta – che hanno a che vedere con l'uso delle luci e delle inquadrature, con gli effetti di colore e con la lettura dello spazio attraverso differenti prospettive e movimenti di macchina, con il grado di nitidezza e leggibilità degli elementi figurativi. In altri termini, abbiamo ora a che fare con le componenti "plastiche" del film.

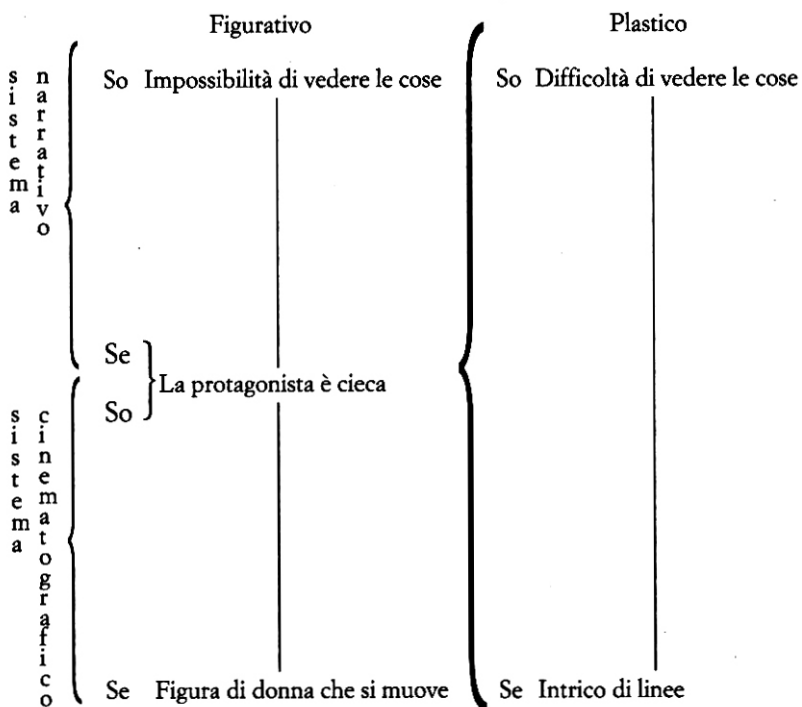
Si potrebbero portare vari altri esempi dell'attento uso di componenti

plastiche in *The Village*; ho citato altrove¹⁴ l'uso ricorrente della carrellata all'indietro come modo per definire una relazione spaziale (*topologica*) di appartenenza tra figura e contesto, o la componente eidetica relativa alla sovrapposizione di elementi che rende difficile la lettura dell'immagine, per non entrare nella componente *cromatica* che in questo film assume un valore del tutto speciale. Anche in questi casi, il fondamento è *iconico*, perché gli elementi del *significante* plastico rimandano *per analogia* al senso che possiamo loro riconoscere: la carrellata all'indietro si fonda su un'analogia tra la correlazione spaziale e una correlazione concettuale, così come l'intreccio dei rami ci costringe a una fatica visiva che riproduce, ancora per analogia, l'idea di una "difficoltà del conoscere" di cui tutto il cinema di Shyamalan tratta insistentemente. Ma anche nel caso prima esaminato, le componenti plastiche sono leggibili come rinvio analogico: nel villaggio ove i mostri ci appaiono creature sfuggenti e invincibili, li si vede per scorci, proprio come nelle illustrazioni delle fiabe, ci si presentano nel buio proprio come nei film di paura, immersi come siamo in un mondo che ha i colori e le luci inusitati dei *disegni*, la costruzione e la grazia dei *dipinti*. Ma là fuori, incontriamo i mostri come invece li vediamo nelle immagini scialbe del telegiornale, o come li incrociamo all'angolo di casa in una giornata senza sole. Modalità del vedere, del rappresentare, del pensare; analogie tra linguaggi e tra esperienze semiotiche: riconosciamo un modo di fare cinema in quanto corrispondente, simile o equivalente a... altre forme di rappresentazione, del reale e dell'immaginario. Anche qui, l'analogia non lega un'entità data a una qualche seconda entità, bensì una classe di entità sul lato dell'espressione a una classe di sensi sul lato del contenuto.

E se dunque la significazione di natura "plastica" è altrettanto analogica quanto quella di carattere "figurativo", dove sono le differenze nei loro dispositivi semiotici? È facile rilevare che la significazione "plastica" ci coglie per strade più immediate e intuitive, tali da toccare direttamente la nostra sensibilità e da far diventare talvolta la corrispondenza analogica una vera e propria *esperienza vissuta* per lo spettatore. Un effetto di colore, un alone di luce, una sensazione di allontanamento e così via determinano in noi una risposta che non ha bisogno di "riconoscere" esplicitamente o di denominare, che non necessita di un percorso di razionalizzazione e di strutturazione consapevole, ma che piuttosto funziona per echi profondi e per assonanze immediatamente richiamate. È certo molto diverso raccontare una storia in cui il protagonista ha difficoltà a comprendere ciò che accade, o magari introdurre nel testo un discorso ove si parla esplicitamente della difficoltà di afferrare il reale, rispetto al portare lo spettatore a sperimentare direttamente una difficoltà di visione, predisposta per lui dentro il testo grazie all'allestimento anche elementare di una nebbia o di un intreccio di rami. Se la modalità "figurativa" della si-

¹⁴ Si veda ancora il mio saggio, Ferraro (2007).

gnificazione iconica ha bisogno di passaggi intermedi di riconoscimento e denominazione, di ragionamento e risistemazione concettuale, quella "plastica" è dunque diretta, tendenzialmente priva di livelli di intermediazione. Si tratta, va detto, dei due poli di un asse che ammette ogni grado intermedio, e dunque modalità composite che restano tutte da studiare. Lo schema che segue cerca – nella sua rozza essenzialità, certo – di dare un'idea della differenza tra il modo indiretto tipico della significazione figurativa, che deve essere appunto mediata da un riconoscimento di "figure" (personaggi, luoghi, azioni, ecc.) e l'immediatezza del modo "plastico", che tendenzialmente elude ogni filtro intermedio (le abbreviazioni So e Se stanno ovviamente per Significato e Significante).



6. Media opachi e vetri riflettenti

Chiudiamo con un ultimo esempio tratto dal film. Questo ci permette di aggiungere almeno qualche altro cenno alla dimensione transtestuale, implicita in partenza nel modo in cui propongo di trattare le relazioni semiotiche di natura iconica, e ci permette anche di segnalare la conse-

guente necessità di pensare i "segni" non come entità situate nei testi ma come costrutti operativi, legati a *pratiche*, di scrittura e di lettura. Faccio riferimento a un curioso episodio della parte finale del film. La protagonista ha chiesto a un ragazzo gentile, Kevin, di procurarle i medicinali di cui ha bisogno per guarire il fidanzato morente. Kevin, che di mestiere fa il guardiano dei confini del "mondo" in cui vive la ragazza, cerca di sottrarre di nascosto i medicinali dall'armadietto del posto di guardia: il problema è che deve farlo sotto gli occhi del suo superiore, senza che questi se ne accorga. Fortuna vuole che quest'ultimo, interpretato dal regista stesso, in effetti non possa vedere cosa sta accadendo sotto i suoi occhi, perché reso *come cieco* dall'interporsi della *pagina di giornale che sta leggendo*.

In questo caso è possibile la seguente interpretazione: per analogia e per doppia sineddoche la pagina del giornale, quando riconosciuta come elemento significante, *sta* per il "giornale" e più globalmente per il "sistema dell'informazione" o "sistema dei media" (si può aggiungere che, in chiave di ricalzo, il giornale è come *doppiato* nel film dalla voce di una stazione radio che sta aggiornando le medesime notizie, ovviamente luttuose). L'invisibilità della mano che sottrae i medicinali *sta per* la perdita di percezione di quanto accade sotto i nostri occhi. L'episodio enuncia dunque un tema caro al regista indiano: quello per cui i media, interponendosi tra noi e la realtà che ci circonda, rischiano di nasconderci più di quello che sappiano mostrarci.

Interpretazioni più approfondite possono *rendere significativa* il fatto che a "non-vedere" sia qui il superiore che dovrebbe controllare, e che è al tempo stesso regista, "director", e come si dice "autore onnisciente" del film; in tal caso l'episodio metaforizza anche l'inettitudine di chi gestisce il potere e che dovrebbe tutto controllare, e il volto di Shyamalan che si riflette sul vetro dell'armadietto dei medicinali suggerisce discorsi complessi sulla differenza di visibilità a seconda delle prospettive e dei ruoli. Resta comunque evidente la collocazione degli elementi espressivi su un piano figurativo *significante* e la piena operatività del modello precedentemente proposto. Non è qui in questione una particolare complessità delle connessioni semiotiche, tuttavia l'episodio è di fatto leggibile solo da pochi spettatori; per gli altri, la pagina del giornale assume mere funzioni sintattiche, rendendo possibile lo svolgimento dell'azione, piuttosto che meritare funzioni semantiche.

Per quanto i segni possano essere considerati entità *culturali*, la loro identificazione è il prodotto dell'interazione puntuale del lettore con i dati testuali. Tale interazione avviene all'interno di *pratiche semiotiche* organizzate e normate, che possono essere riconosciute come orientate, in quanto legate a indirizzi di pensiero e posizioni definite nel sistema culturale. In alcuni casi questo è evidente, perché la lettura identifica strutture semiotiche solo a patto di *conoscerle in anticipo*. Nel caso della nostra pagina di giornale, possono entrare in azione due differenti

meccanismi. In primo luogo, se lo spettatore ha già interpretato altri casi valorizzandoli come esempi significativi di una relazione di *occultamento* dei media sui dati d'esperienza, egli possiede già un modello che definisce una classe di elementi semiotici nella quale gli è agevole inserire il nuovo *token*. Da un altro lato, entrano in gioco meccanismi di connessione *tra testi*: se lo spettatore ha riflettuto sulle precedenti opere dello stesso regista, ricorda facilmente che tutto il *Sesto Senso* non solo racconta della nostra incapacità di cogliere ciò che pure è evidente alla nostra percezione, ma traduce tale idea in un'esperienza molto intensa fatta vivere allo stesso spettatore. Soprattutto, questo spettatore potrà notare la stretta analogia formale (co-analogia) tra i due episodi-*tokens* legati al giornale in *The Village* e al televisore in *Signs*. Nel film che Shyamalan ha intitolato alla nozione di "segno" c'è, anche qui verso la fine, uno straordinario episodio che tocca il rapporto fra contenuti televisivi ed esperienza. La televisione sta da giorni trasmettendo notizie che, pur non essendo false o menzognere, appaiono molto stereotipate e costruite; una bambina, esaltata, *mima* (anche qui!), scimmiettando i gesti visti in tv. Ma a questo punto il televisore viene staccato dalla presa, per spostarlo, e solo in questo momento, sul suo schermo improvvisamente spento e ridotto a specchio (la teoria di Eco sulla dimensione non-segnica dello specchio è qui del tutto pertinente) appare una realtà, immediata e terribile, che era rimasta fino a quel punto invisibile. Il televisore acceso e la pagina di giornale aperta hanno nei due casi la stessa funzione che combina informazione e occultamento, e che sovrappone un piano di segni elaborati e stereotipati a una forma di apprensione diretta e immediata dei dati esperienziali. Il modello semiotico costruito per attraversamento tra i testi di Shyamalan è molto forte, e può portarci ad alcune conclusioni, pur del tutto sommarie e provvisorie.

Nella prospettiva presentata in questo articolo, i segni (o comunque si vogliano chiamare le entità costitutive riconosciute nell'analisi testuale) *non* sono *oggetti*, *non* sono *dati*, e *non* sono *situati* nel testo. L'analisi "immanente" è un'illusione, poiché se vi si riflette essa non fa che individuare *tokens* la cui identità e il cui senso dipendono dal riferimento a entità metatestuali di cui essi sono membri (questo per la verità risulta palese anche nelle analisi testuali condotte da Greimas). La dimensione iconica della significazione non fa uso di "segni" paragonabili a quelli della lingua, nel senso di costituire unità stabilmente definite e di grandezza standardizzata: le relazioni segniche possono assumere a significante, o "espressione", segmenti ristretti, ben delimitati e riconoscibili (in tal caso si parla spesso di "simboli"), oppure aspetti o costituenti diffusi in ampie porzioni del testo ("testure espressive" le chiamava Eco¹⁵), o ancora una

¹⁵ Cfr. Eco (1975: 283).

serie di costituenti variamente disseminati e assimilabili a una medesima classe (l'*isotopia figurativa* può in effetti essere considerata come tipo di testualizzazione di un significante). In tutti i casi, ciò che conta è la permanenza di una forma che assicura l'identità semiotica al di là del variare di aspetti di *sostanza*.

In questi termini, il modello di Saussure/Hjelmslev può essere reso applicabile nell'ambito dei testi narrativi, o di quelli cinematografici più in particolare, mostrando capacità euristiche nettamente più elevate rispetto al modello del "percorso generativo", ormai largamente criticato¹⁶ e inevitabilmente connesso a una concezione pre-saussuriana: una concezione che ipotizza un livello base abitato da configurazioni logico-valoriali indipendenti da quelle strutturazioni segniche che intervengono solo ai livelli successivi. Tuttavia, il modello di Saussure/Hjelmslev non è generalizzabile nei suoi inevitabili riferimenti primari alle realtà linguistiche, e in particolare all'anomalia di un sistema come la lingua che funziona grazie a una lista di segni preformati. Negli altri ambiti della semiotica, le relazioni tra elementi significanti e strutture di senso ci appaiono solo come prodotti, in continua trasformazione, di quelle *pratiche di elaborazione* segnica che guadagnano il primo piano sulla scena. E qui bisogna riconoscere che l'effettivo fondatore della prospettiva sociosemiotica – alludo ovviamente a Claude Lévi-Strauss – pur ritenendo di *ripetere* in ambito narratologico l'insegnamento dei fondatori dello strutturalismo linguistico, lo ha profondamente *innovato*, introducendovi l'azione delle dinamiche socioculturali. Alla statica del "sistema" viene sovrapposta la *dinamica* per cui la correlazione tra espressione e contenuto non è mai definita in qualche luogo, ma sempre *ri-definita* in un processo, *culturale e orientato*, di appropriazione e trasformazione.

Fuori dei confini limitati della semiotica testualista, siamo portati a vedere "operazioni" più che "oggetti", a cogliere la dimensione transtestuale dei segni, la loro natura di *link* installati attraverso i testi, e insieme ci rendiamo conto che le strutture di senso di un testo non sono collocate al suo interno, bensì nello sguardo con cui esso viene esplorato, secondo una linea di pensiero che congiunge Saussure, Prieto e Lévi-Strauss (dovremmo però imparare ad aggiungervi il nome dell'*antenato totemico*, Emile Durkheim), nella reintroduzione del Soggetto cui Rastier faceva riferimento. Abbiamo appreso da Lévi-Strauss a pensare il sistema culturale come una rete di infinite connessioni (la nascita di internet ci ha poi reso visibile e usabile quello che allora era solo un modello teorico): un sistema straordinariamente creativo nella sua capacità di scomporre pazientemente le mille sfaccettature della ripresa analogica. E come rileviamo studiando le pratiche interpretative di un testo come *The Village*, l'individuazione delle porzioni significanti e dei luoghi d'emergenza del senso passa attraverso la nostra capacità di ripercorre-

¹⁶ Si vedano anche le osservazioni di Jacques Fontanille (2004: 20-21)

re, e insieme di tessere, una tela che riannoda maglie d'analogia e punti d'isomorfismo, echi di riprese e paralleli di trasformazioni; non c'è possibilità di cogliere il senso se non accettiamo il principio per cui le entità semiotiche debordano dai confini testuali, e non hanno identità locale bensì ampiamente culturale.

Esiste del resto un'interpretazione di *The Village* che diremmo propriamente lévistraussiana. Viviamo ora in un'epoca in cui è difficile mantenere chiusi i confini del nostro sistema culturale, e del resto – come possiamo constatare – “solo fuor del villaggio c'è salvezza” (mi riferisco alle medicine salvavita). Tuttavia, per conservare la coerenza e l'identità del sistema culturale, bisogna che esso sia in grado di rappresentare l'esterno traducendolo *nei suoi propri termini*. Se l'esterno è in se stesso per definizione semioticamente indicibile, assume un ruolo decisivo l'attivazione di meccanismi di metaforizzazione – come quello che ha portato i fondatori del Villaggio a creare la figura di queste strane “creature”. Vediamo del resto con chiarezza, a un certo punto nel film, di che cosa si tratti; vediamo le “creature” che se ne stanno in attesa, vuote e immote per quel che realmente sono: meri mantelli e maschere spaventose, semplici involucri che chiunque può indossare, pure “forme”, dunque, che attribuiscono una stessa identità leggendaria a chiunque, indossandole, voglia dar loro “sostanza” (si tratta in effetti di una bella, e penetrante, resa in figura del rapporto tra *forma* e *sostanza*: “la forma è l'identità delle cose”, abbiamo ricordato). Così le “creature”, “Coloro-di-cui-non-si-parla”, si pongono a cavallo tra il concreto e l'astratto, tra il reale e l'immaginario, tra il semiotico e il pre-semiotico, scorrazzando in quell'incerta e perturbante area di confine tra lo spazio interno, civilizzato e semiotizzato, e l'inattingibile irrazionale spazio esterno. Ma teniamo presente che chi ci viene in aiuto, distante ma gentile, incomprensibile ma soccorrevole, è proprio il ragazzo che (lotmanamente?) sta a guardia del confine.

Riferimenti bibliografici

ECO, U.

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

FERRARO, G.

2001 *Il linguaggio del mito*, Roma, Meltemi.

2007 “Il senso taciuto. Semiotica e società in *The Village*”, in Ferraro Pisanty Pozzato (2007): 79-109.

FERRARO, G., PISANTY, V. E M.P. POZZATO

2007 *Variazioni Semiotiche*, Roma, Carocci.

FONTANILLE, J.

2004 *Figure del corpo*, Roma, Meltemi.

POZZATO, M.P.

2007 “*The Village*. Il mito della ‘libertà come rischio’ in un film di M. Night Shyamalan”, in Ferraro Pisanty Pozzato (2007): 50-79.

PRIETO, L.

1975 *Pertinence et pratique*, Paris, Editions de Minuit (trad. it. *Pertinenza e pratica*, Milano, Feltrinelli, 1976).

RASTIER, F.

2001 *Arts et sciences du texte*, Paris: P.U.F., 2001 (trad. it. *Arti e scienze del testo*, Roma, Meltemi, 2003).

SAUSSURE, F. DE

1916 *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot (trad. it. *Corso di linguistica generale*, Bari, Laterza, 1967).

SEGRE, C.

1985 *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Torino, Einaudi.

TRUBECKOJ, N.S.

1939 "Grundzüge der Phonologie", in *Travaux du Circle linguistique de Prague*, VII (trad. it. *Fondamenti di fonologia*, Torino, Einaudi, 1971).