SEMIOTICA

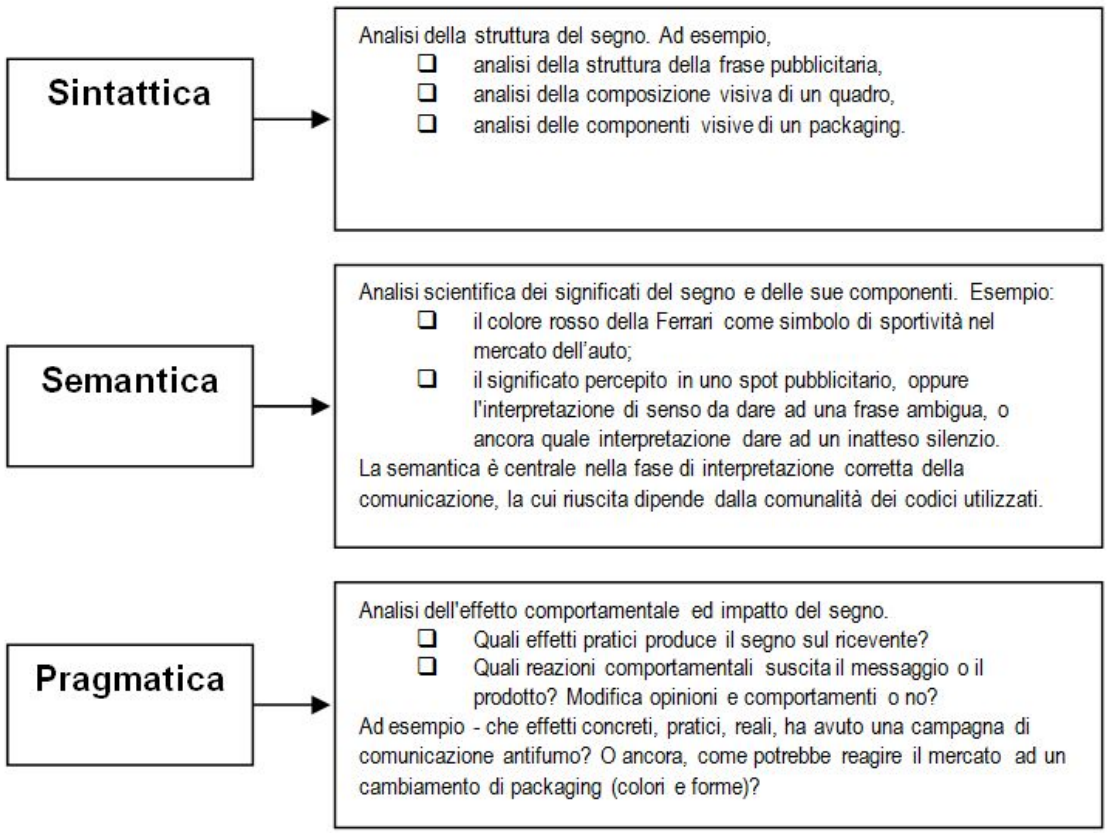
Prima lezione di semiotica

Prof. GIORGIO CIPOLLETTA

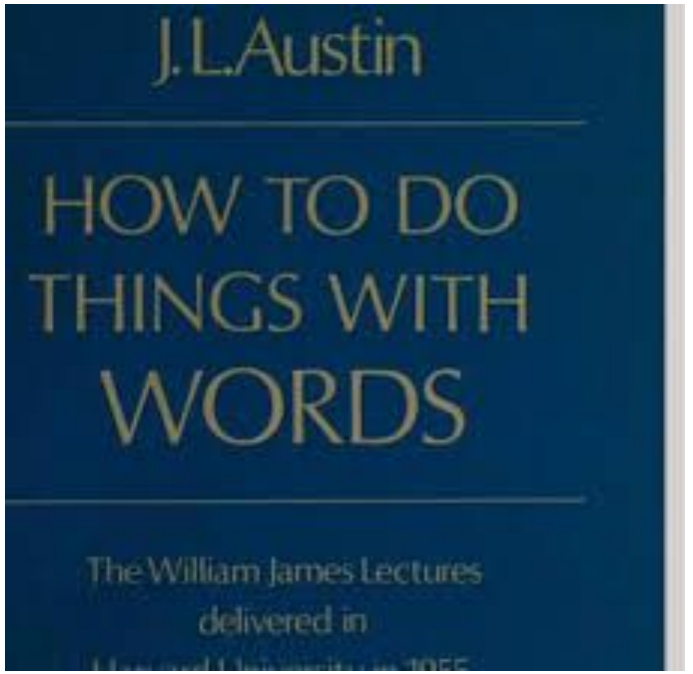
START

AI MODELLI DI COMUNICAZIONE

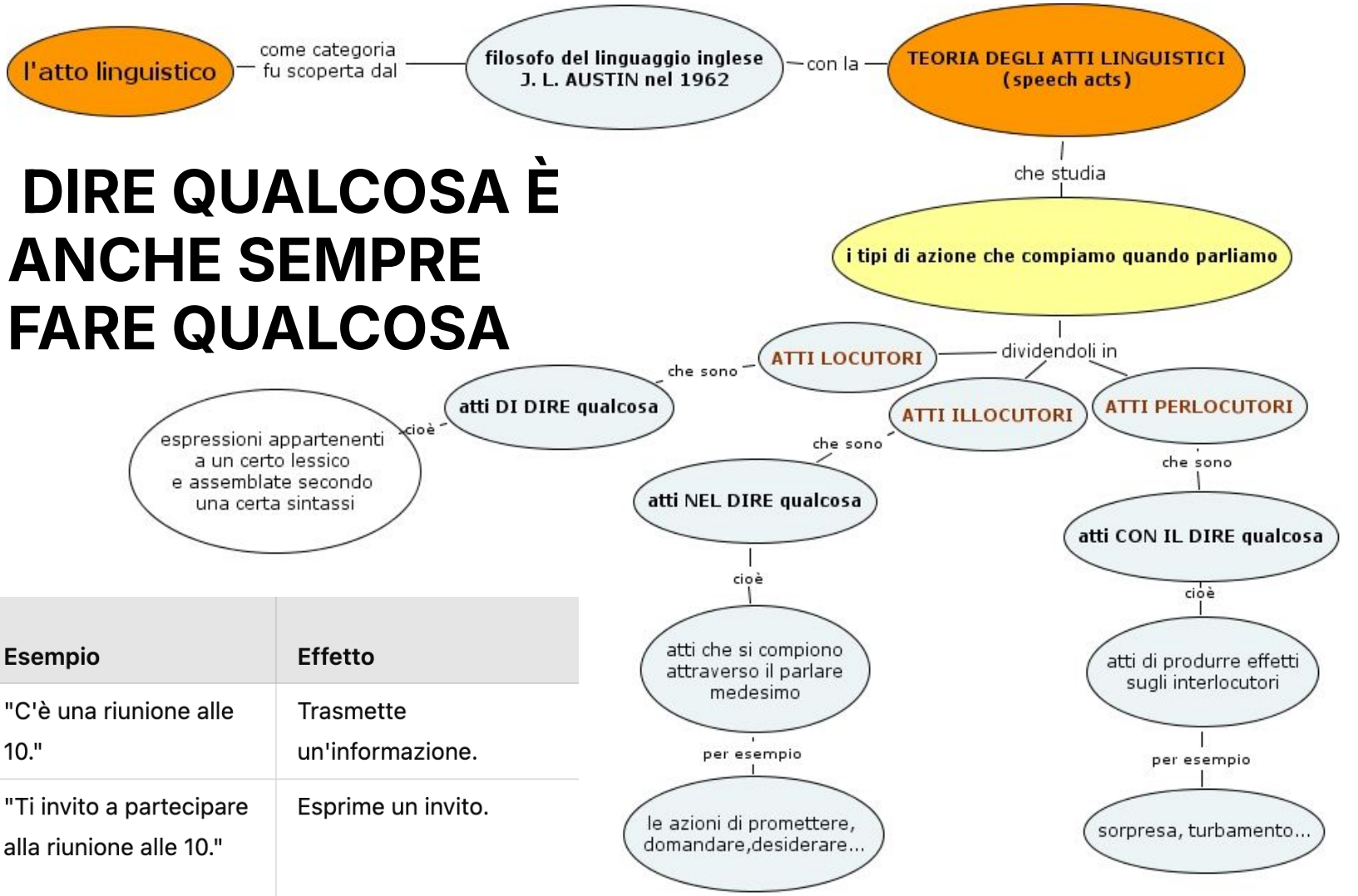
Fig. 6.7 - Livelli di lettura del segno



DALL'ATTO COMUNICATIVO



DIRE QUALCOSA È ANCHE SEMPRE FARE QUALCOSA



Tipo di Atto	Descrizione	Esempio	Effetto
Locutivo	L'atto del dire qualcosa (aspetto puramente linguistico e descrittivo).	"C'è una riunione alle 10."	Trasmette un'informazione.
Illocutivo	L'intenzione comunicativa dell'atto, ovvero cosa si vuole ottenere con il discorso.	"Ti invito a partecipare alla riunione alle 10."	Esprime un invito.
Perlocutivo	L'effetto prodotto sull'interlocutore, sia a livello emotivo che comportamentale.	"C'è una riunione alle 10." → La persona partecipa.	Induce l'interlocutore a partecipare alla riunione.

UN ENUNCIATO NON SI POSSA SOLO DESCRIVERE IL CONTENUTO O SOSTENERNE LA VERIDICITÀ, MA CHE LA MAGGIOR PARTE DEGLI ENUNCIATI SERVANO A COMPIERE DELLE VERE E PROPRIE AZIONI IN AMBITO COMUNICATIVO, PER ESERCITARE UN PARTICOLARE INFLUSSO SUL MONDO CIRCOSTANTE.

LOCUZIONE (STRUTTURA ED ENUNCIATO)

ILLOCUZIONE (OBIETTIVO, INTENZIONE COMUNICATIVA)

PERLOCUZIONE (EFFETTO DELL'ATTO LINGUISTICO SULL'INTERLOCUTORE)

ATTO LINGUISTICO

ENUNCIATI **PERFORMATIVI** CHE SEMBRANO DESCRIVERE UN'AZIONE MA INVECE **LA COMPIONO**

Enunciato	Descrizione
"Ti dichiaro marito e moglie."	Atto di matrimonio (solenne e ufficiale).
"Ti prometto che verrò domani."	Atto di promessa.
"Ti nomino capitano della squadra."	Atto di nomina o designazione.
"Chiedo scusa per il mio errore."	Atto di scusa.
"Ti ordino di pulire la stanza."	Atto di comando o ordine.

ENUNCIATI **CONSTATIVI** CHE SECONDO LA TRADIZIONE FILOSOFICA DICONO QUALCOSA DI VERO O FALSO, E **NON SONO AZIONI**

CONTRAPPOSIZIONE TRA DIRE E FARE NEL LINGUAGGIO

Enunciato	Descrizione
"Oggi piove."	Affermazione su una condizione meteorologica.
"La Terra gira intorno al Sole."	Descrizione di un fatto scientifico.
"Il treno è in ritardo."	Dichiarazione sullo stato attuale di un evento.
"Luigi è laureato in ingegneria."	Affermazione biografica su una persona.
"Il film è uscito nel 2020."	Informazione cronologica.

L'EFFETTO DELL'ATTO LINGUISTICO PUÒ A SUA VOLTA ESSERE DIVERSO A SECONDA DEL CONTESTO (RISPOSTA O MENO DA PARTE DELL'INTERLOCUTORE, AZIONE NON VERBALE O MENO SEMPRE DA PARTE DI CHI ASCOLTA, MAGARI CON SUO DISPIACERE O CON SUA APPROVAZIONE)

- La semplice intenzione di constatare qualcosa a titolo di informazione.
- L'intenzione di invitare qualcuno a sbrigarsi.
- L'intenzione di invitare qualcuno a non sforzarsi più.
- L'intenzione di comunicare che è giunto il momento di congedarsi.

ATTO LOCUTORIO

DIRE QUALCOSA
È
FARE QUALCOSA

- *ATTO FONETICO:* quando il proferimento viene considerato come emissione di suoni
- *ATTO FATICO:* quando il proferimento viene considerato come enunciazione di parole appartenenti a una lingua (conformemente ad una certa grammatica)
- *ATTO RETICO:* quando il proferimento viene considerato come enunciazione di parole dotate di significato (senso e riferimento)

EMMETERE CERTI SUONI (**FONETICO**)

PRONUNCIARE CERTE PAROLE IN UNA CERTA SEQUENZA (**FATICO**)

PRONUNCIARE CERTE PAROLE CON UN CERTO SENSO (**RETICO**)

Livello dell'Atto Linguistico	Descrizione	Esempio
Emettere certi suoni (Fonetico)	L'atto di produrre suoni articolati, senza considerare il significato.	Emissione del suono *"ciao"* con la voce.
Pronunciare certe parole in una certa sequenza (Fatico)	L'atto di organizzare i suoni in parole e frasi grammaticalmente corrette.	*"Ciao, come stai?"*
Pronunciare certe parole con un certo senso (Retico)	L'atto di produrre un enunciato con significato, intenzione e contesto comunicativo adeguato.	*"Ciao, come stai?"* per salutare e informarsi.

Livello Fonetico	Livello Fatico	Livello Retico
Suono indistinto: *"mmm"*	Parola articolata: *"Buongiorno"*	Saluto formale al mattino.
Suono: *"Ah!"*	Esclamazione: *"Attento!"*	Avviso di un pericolo imminente.
Suono: *"Aaah"*	Sequenza: *"Aiuto!"*	Richiesta di soccorso.
Suono: *"Mh-mh"*	Risposta: *"Sì, va bene."*	Conferma o consenso in una conversazione.

Tipo di illocuzione, e quindi di atto linguistico	Intenzione alla base dell'atto linguistico	Spiegazioni
Rappresentativi/Assertivi	sostenere, comunicare, annunciare	Il locutore formula un enunciato in base alle conoscenze e alle sue credenze.
Direttivi	pregare, ordinare, consigliare	Il locutore vuole che l'interlocutore compia (o non compia) una certa azione.
Commissivi	promettere, accordare, offrire, minacciare	Il locutore si impegna ad un'azione futura.
Espressivi	ringraziare, salutare, augurare, denunciare	Il locutore esprime il suo orientamento psichico per stabilire e mantenere contatti sociali.
Dichiarativi	nominare, rilasciare, battezzare	Il locutore esercita un certo suo potere all'interno di un determinato ambito istituzionale.

Speech Acts - Searle John R., 1969

STESSO CONTENUTO PROPOSIZIONALE

FORZA ILLOCUTIVA

Tipo di Atto Linguistico	Descrizione	Esempio	Scopo
Rappresentativo	Descrive uno stato di cose o afferma un fatto.	"Il sole sorge a est."	Affermazione/verità.
Direttivo	Cerca di far fare qualcosa all'interlocutore.	"Chiudi la porta, per favore."	Richiesta/comando.
Commissivo	Impegna il parlante a un'azione futura.	"Prometto di aiutarti domani."	Promessa/impegno.
Espressivo	Esprime uno stato d'animo o un'emozione.	"Mi dispiace per il ritardo."	Scusa/rimpianto.
Dichiarativo	Produce un cambiamento nello stato delle cose attraverso l'enunciato.	"Ti dichiaro colpevole."	Dichiarazione ufficiale/giuridica o istituzionale.

Atto Rappresentativo	Atto Direttivo	Atto Commissivo	Atto Espressivo	Atto Dichiarativo
"La pioggia è intensa oggi."	"Spegni la luce."	"Giuro che farò il mio dovere."	"Sono felice del tuo successo!"	"Vi dichiaro marito e moglie."
"Il mio telefono è rotto."	"Puoi passarmi il sale?"	"Mi impegno a consegnare il lavoro."	"Mi sento terribilmente in colpa."	"Ti licenzio da questa posizione."
"L'Italia è una Repubblica."	"Apri la finestra, per favore."	"Prometto di non farlo più."	"Grazie per il regalo!"	"Nomino Carlo presidente dell'associazione."

L'atto perlocutorio non è un gesto in più da parte del parlante ma consiste nel suo essersi r**eso responsabile delle conseguenze del proprio atto locutorio/ illocutorio**

ATTO PERLOCUTORIO

produce un effetto sull'ascoltatore in termini di **emozioni**, **pensieri** o **comportamenti**.

Si verifica come **conseguenza** dell'enunciato, **non è immediato**.

Influenza l'interlocutore emotivamente o comportamentalmente.

Enunciato	Effetto Perlocutorio	Descrizione
"Attento! C'è una macchina!"	L'interlocutore si sposta o si ferma bruscamente.	Provoca una reazione di allerta o movimento.
"Hai fatto un ottimo lavoro!"	L'interlocutore si sente gratificato e motivato.	Aumenta l'autostima e il senso di soddisfazione.
"Sei davvero incapace!"	L'interlocutore si sente umiliato o frustrato.	Provoca dispiacere o abbassamento dell'autostima.
"Prometto che ti aiuterò."	L'interlocutore si sente rassicurato o sollevato.	Genera fiducia e aspettativa.
"Ti giuro che non mento."	L'interlocutore potrebbe convincersi della veridicità della frase.	Influenza la percezione della sincerità.
"Non mi aspettavo questo da te."	L'interlocutore si sente in colpa o deluso.	Genera rimorso o senso di fallimento.
"Ti ordino di uscire immediatamente."	L'interlocutore potrebbe sentirsi intimidito o obbedire.	Provoca soggezione o rispetto dell'autorità.
"Ti prego di non farlo."	L'interlocutore potrebbe fermarsi e riflettere sulle sue azioni.	Stimola compassione o riconsiderazione.
"Voglio che tu sappia quanto ti apprezzo."	L'interlocutore si sente valorizzato e accettato.	Rafforza il legame emotivo e il senso di appartenenza.
"Se continui così, fallirai."	L'interlocutore si sente scoraggiato o preoccupato.	Induce timore o ansia riguardo al futuro.

Un atto linguistico può essere **diretto** o **indiretto**. In un atto linguistico indiretto **non si dice direttamente ciò che si intende dire**. Così il parlante formula una domanda anche se intende ottenere una **performance**.

Un enunciato che compie un**'azione nel momento stesso in cui viene pronunciato**.

Realizza **immediatamente** l'azione dichiarata.

L'azione è compiuta tramite l'atto linguistico stesso.

1. Dialogo:

   Persona A: "Scusi, scende?"

   Persona B: "No!, un momento." B si alza, e lascia passare A.

La persona B riconosce (quasi indipendentemente da quello che la persona A chiede), che A vuole scendere e agisce adeguatamente. La domanda può anche essere posta con un gesto. In ogni caso le persone coinvolte riconoscono il significato dell´atto linguistico.

2. Dialogo

   Persona A: "Scusi, scende?"

   Persona B: "Sì, ma c'è ancora tempo!" Entrambi restano ancora un po' a sedere mentre si trovano già nei pressi della fermata.

Poiché ci vuole poco tempo perché entrambi scendano tutti e due possono restare ancora un po' a sedere, finché A non ha nulla in contrario.

3. Dialogo:

   Persona A: "Scusi, scende?"

   Persona B: "No!" (resta a sedere) Questa forma dimostra che l'ascoltatore ha capito di dover dare una risposta ad una domanda sì/no.

La persona B si comporta (in queste condizioni) in maniera particolarmente inadeguata e scortese, anche se si tratta di una risposta corretta.

Le risposte nelle situazioni 1 e 2 sono corrette e adeguate, quella del dialogo 3 no. Gli atti linguistici sono più di un'acquisizione di conoscenza, contengono esortazioni o accordi per le azioni.

ATTI PERFOMATIVI

LA STANZA CINESE

Minds, Brains and Programs (Menti, cervelli e programmi), 1980

Si immagina di essere chiusi n una piccola stanza (la stanza cinese)
Dentro la stanza hai un grande libro di istruzioni in italiano e una pila di fogli pieni di strani simboli cinesi.

- Ricevi dei fogli da sotto la porta, con simboli cinesi scritti sopra.
- Segui le istruzioni nel libro (che è in italiano) per capire come combinare e rispondere ai simboli cinesi ricevuti.
- Scrivi la risposta con altri simboli cinesi e rimandala fuori dalla stanza.

LA STANZA CINESE

Minds, Brains and Programs (Menti, cervelli e programmi), 1980

Tu non capisci affatto il cinese. Stai solo seguendo le istruzioni per combinare i simboli in un certo modo.

Da fuori, però, chi riceve la risposta pensa che tu capisca perfettamente il cinese, perché la risposta ha senso e sembra corretta.

La stanza cinese dimostra che un computer, anche se riesce a rispondere perfettamente in una lingua, non "comprende" realmente ciò che sta facendo.

LA STANZA CINESE

Minds, Brains and Programs (Menti, cervelli e programmi), 1980

Sta solo eseguendo istruzioni (come fai tu nella stanza) senza avere coscienza, significato o comprensione.In altre parole, l'IA simula l'intelligenza ma non la possiede veramente.

La stanza cinese serve a dimostrare che l'intelligenza artificiale non pensa o comprende come un essere umano. Anche se sembra che un computer capisca il cinese (o qualsiasi altro linguaggio), in realtà sta solo manipolando simboli senza attribuire loro un significato.

GIOCHI LINGUISTICI

Il linguaggio è costituito da un intreccio indefinito e mutevole di giochi e solo all'interno di un certo gioco un'espressione ha un significato; è compito del filosofo mostrare quando una parola si trova ad essere usata fuori dal gioco in cui si trova a casa sua.

Ludwig Wittgenstein 1889-1951

GIOCHI LINGUISTICI

Ogni gioco ha regole specifiche, e per partecipare devi **conoscere quelle regole**.

I giochi linguistici di Wittgenstein sono un po' come questi giochi, ma applicati al **linguaggio**.

Secondo Wittgenstein, il significato di una parola non è qualcosa di fisso e universale. **Dipende da come quella parola viene usata nelle diverse situazioni**. Ogni volta che usiamo una parola, stiamo partecipando a un "gioco linguistico", dove le regole sono stabilite dal contesto e dalla situazione sociale.
Per esempio:La parola "banca" può significare un'istituzione finanziaria (come la "banca") o una parte di un fiume (come una "banca di sabbia"). Il significato dipende da come la usiamo e dal contesto in cui ci troviamo.

Ludwig Wittgenstein
1889-1951

SOMIGLIANZA DI FAMIGLIA

… i processi che chiamiamo «**giochi**».
Intendo giochi da scacchiera, giochi di carte, giochi di palla, gare sportive, e via discorrendo. Cosa è comune a tutti questi giochi? – Non dire: «Deve esserci qualcosa di comune a tutti altrimenti non si chiamerebbero “giochi”» – ma guarda se ci sia **qualcosa di comune a tutti**. – Infatti, se li osservi, non vedrai certamente qualche cosa che sia comune a tutti, ma vedrai somiglianze, parentele, e anzi ne vedrai tutta una serie. Come ho detto: non pensare, ma osserva! –

Ludwig Wittgenstein
1889-1951

SOMIGLIANZA DI FAMIGLIA

infatti le varie somiglianze che sussistono tra i membri di una famiglia si sovrappongono e s'incrociano nello stesso modo: corporatura, tratti del volto, colore degli occhi, modo di camminare, temperamento, ecc. ecc.
– E dirò: **i "giochi" formano una famiglia.**

Ludwig
Wittgenstein
1889-1951

i nostri giochi linguistici sono radicati nelle reazioni originarie o istintuali: il nostro comportamento primitivo condiviso. Con ciò egli intende cose come i gesti spontanei, che, grazie all'addestramento, vengono sostituiti dalle parole.

SOMIGLIANZA DI FAMIGLIA

Immagina una famiglia: i membri hanno caratteristiche simili (come il colore dei capelli, gli occhi, o il modo di parlare), ma non sono tutti identici. Allo stesso modo, i concetti linguistici o le parole non hanno una **"essenza" comune, ma si somigliano tra loro in modi diversi.**

Ludwig Wittgenstein
1889-1951

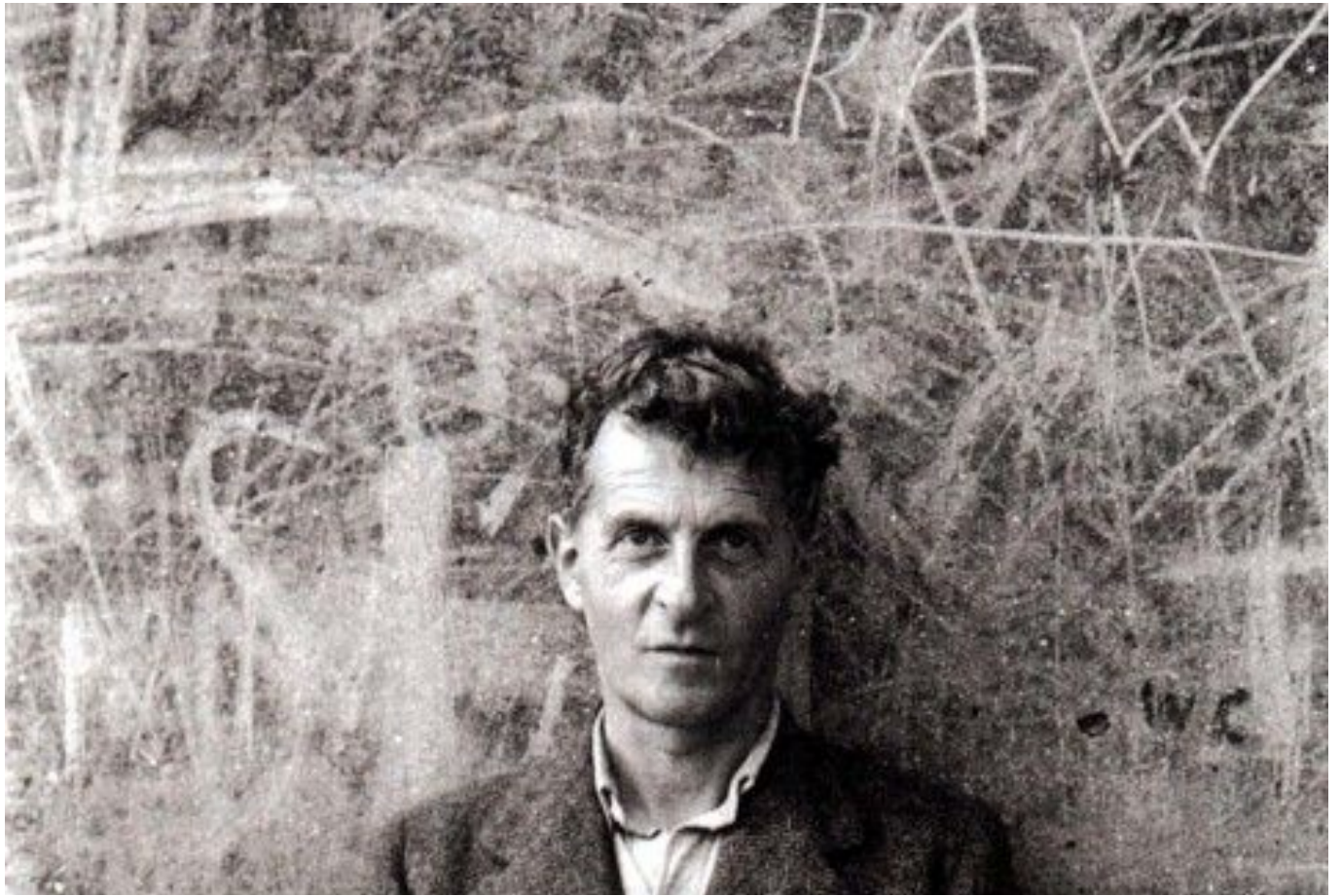
Le parole "gioco", "giocattolo", "sport", "divertimento" non sono tutte la stessa cosa, ma hanno somiglianze tra di loro, come una famiglia di concetti.

Possono avere delle caratteristiche in comune (ad esempio, il fatto che tutte sono legate al divertimento o all'attività), ma non c'è una definizione unica che le racchiuda tutte.

I giochi linguistici si riferiscono all'idea che il significato delle parole dipenda dalle loro "**regole d'uso" in diverse situazioni.**

Le somiglianze di famiglia spiegano che i concetti non sono identici, ma **si somigliano tra loro in vari modi**, senza una definizione precisa che li accomuna

Tutto ciò che può essere detto si può dire in modo del tutto chiaro; e su ciò di cui non si può parlare si deve tacere.



L. Wittgenstein, Tractatus logico-philosophicus, 1921