

libro degli abstract

Spazi del sapere: il tribunale penale, l'aula e l'interrogazione

Giuditta Bassano

Ci confrontiamo con il problema in parte aperto della definizione teorica del metodo e degli strumenti di un'etnosemiotica, intesa come osservazione diretta di pratiche quotidiane significanti.

In questo breve contributo valuteremo alcuni aspetti del modo in cui sembra essere operativo il senso della sanzione nell'aula di un tribunale penale - osservato dalla prospettiva di uno sguardo semiotico. Vedremo interagire il *senso della pratica* con il senso di una serie di relazioni spaziali e proporremo di pensare alla spazialità in rapporto con la *modalizzazione secondo il sapere* che appare imprescindibile dalle interazioni in gioco nella pratica del dibattimento penale. *Ri-tracciando* in questi termini le dinamiche oggetto dell'osservazione, avanze-remo un'ipotesi interpretativa generale su un particolare che caratterizza questo spazio, come altri, socialmente preposti alla circolazione del sapere.

I-dress e giochi del vestire. Appunti semiotici sulla ludicizzazione della moda 3.0

Eleonora Chiais

Quasi quotidianamente le *applicazioni per smart phone* dedicate alla moda si moltiplicano e si differenziano originando macro-gruppi di *app* con caratteristiche comuni. Come e quanto l'aspetto ludico, da sempre insito nella pratica quotidiana dell'abbigliamento, è stato modificato dall'introduzione di questi giochi di moda virtuale? Come, di conseguenza, è cambiata la pratica quotidiana attraverso l'aumento della natura ludica dell'abbigliamento stesso? Ma soprattutto: è valida anche in questo campo l'affermazione di Greimas circa la capacità di ri-semantizzazione dell'esistenza delle esperienze ludiche ed estetiche «attraverso una rottura degli stereotipi percettivi»? Le *fashion apps* per *device* mobili rappresentano senz'altro un ulteriore passo avanti nella ludicizzazione del quotidiano e portano il settore della moda a dover essere analizzato in contesti diversi da quelli classicamente indicati come i suoi habitat naturali. Se, infatti, nel *Système*, era solo il giornalismo specializzato a costituire il luogo della messa in discorso della moda oggi, nell'era di quella che si potrebbe definire *I-Moda*, sono proprio i nuovi media i luoghi dove il settore vive più intensamente. Qui la Moda si propone, infatti, come sistema sincretico e intertestuale che, grazie alla natura stessa dei supporti, diventa lo spazio ideale di una costante costruzione e decostruzione dei soggetti che, attraverso la pratica del gioco, negoziano e interpretano ininterrottamente il "senso della moda".

Romanzi cinguettati e *contraintes* virtuali. Come Twitter gioca e fa giocare con l'arte del narrare

Alessandra Chiappori

Scrittura *à contrainte*, creatività e potenzialità, queste le basi dell'Oulipo parigino di Raymond Queneau: un opificio, un laboratorio artigianale dedicato al linguaggio. Lontano nel tempo da quell'esperienza, è oggi possibile ritrovare qualcosa di simile in uno dei luoghi principi della socialità in rete? Twitter, la piazza virtuale del "cinguetto" a 140 caratteri, può diventare un nuovo laboratorio di gioco sul linguaggio e sulla narrazione? Diversi esperimenti mostrano la vivacità del gioco narrativo sul social network: case editrici di rilievo propongono iniziative, autori noti scrivono romanzi a colpi di messaggi in un *bricolage ludico* ad alto potenziale creativo.

Una nuova estetica sociale del gusto?

I primi passi del documentario enogastronomico

Massimiliano Coviello

Alla fine degli anni Cinquanta, il regista e scrittore Mario Soldati raccontava in televisione il mondo contadino, educando i suoi telespettatori alle varietà dei vini e dei cibi lungo la penisola italiana. In anni recenti, alcuni documentari enogastronomici hanno proseguito e ampliato il lavoro di indagine e riscoperta dei vini inaugurato da Soldati. A partire dall'analisi di *Mondovino* di Jonathan Nossiter, *Senza trucco: le donne del vino naturale* di Giulia Graglia e *Rubi del vino* di Ermanno Olmi, il saggio analizza le caratteristiche del mondo del vino contemporaneo, tra riscoperta delle tradizioni e nuovi metodi produttivi, cercando di farne emergere i riflessi sociali, culturali ed estetici.

Frammenti del quotidiano. Jeff Wall Actuality

Vincenza Del Marco

Dal residuale alle pratiche quotidiane, colte dalla routine da una visione estetizzante, dagli angoli dimenticati, inosservati o da cui si distoglie lo sguardo ai *cityscape*, attraverso l'analisi di un corpus costruito all'interno dell'opera dell'artista canadese Jeff Wall vengono considerate differenti forme di rappresentazione ed estetizzazione del quotidiano. Dalla scena domestica che si apre alla città di *View from an Apartment* alle pratiche di pulizia di una fondazione in *Morning Cleaning*, *Mies van der Rohe Foundation, Barcelona* o di un drop-in center in *Volunteer* dai resti di cibo in un contenitore di alluminio sull'asfalto di *Peas and Sauce* allo scadimento geometrizzato e astratto dei muri scrostati e del pezzo di sapone sporco e crepato della serie *Diagonal Composition* (1993-2000), l'estetizzazione di frammenti del quotidiano passa attraverso tensioni, problemi sociali, povertà e abbandono.

La migrazione del discorso politico: dalla Lega Nord al MoVimento 5 Stelle

Angelo Di Caterino

Non è un mistero che il Movimento Cinque Stelle abbia raccolto il suo consenso da ogni corrente politica. Tuttavia la domanda che ci si pone in questo scritto è: quanto lo stile “grillino” può essere paragonato a quello della Lega Nord? Attraverso una piccola (non) analisi che si muove parallela sui discorsi di questi due movimenti politici è possibile verificare quali tratti sono rimasti immutati e quali invece sono stati coniugati al presente “pentastellato”. Il grillismo è davvero un nuovo fenomeno della comunicazione politica o si inserisce in una semplice traduzione di vecchie forme della politica?

Azione, testualizzazione, notazione

Maria Giulia Dondero

L'obiettivo del nostro testo è di aggiungere un tassello alla dibattuta questione semiotica della pratica, partendo dalla metodologia e in particolar modo dalle diverse forme di testualizzazione dell'azione (appunti, fotografie, registrazioni video). La pratica sarà studiata a partire dalla teoria dell'enunciazione, che ha accompagnato uno sviluppo disciplinare orientato da una semiotica di corpora stabilizzati verso una semiotica che mira a descrivere le pratiche quotidiane, tanto nella loro singolarità e specificità che nel loro ripetersi e stabilizzarsi in forme di vita. Il nostro corpus consiste in alcune riunioni professionali tra architetti (in co-presenza e a distanza, mediate da un dispositivo tecnologico particolare) che fanno sorgere le seguenti questioni: per studiare le pratiche quotidiane, è sufficiente studiarne le testualizzazioni prodotte *in vivo* (appunti, foto e video), o è necessaria una notazione allografica *ex-post* che ricostruisca la pratica per metterne in evidenza le regole? Come non perdere, attraverso queste testualizzazioni, la cogenza dell'atto, la sintagmatica che costituisce e spiega le motivazioni, il perché di ogni gesto?

Le arti del vivere sostenibile

Giacomo Festi

Il valore sostenibilità, relativamente recente, porta in sé una radicalità etica che è stata variamente addomesticata nelle sue forme di traduzione e implementazione sociale, qui indagate attraverso tre casi di studio. La sostenibilità nel mondo dei brand ben mostra il passaggio da una prima versione certificativa che riconduce il sostenibile a qualità ambientale (tratto identitario), a versioni più eticamente orientate, in grado di proporre stili di vita. E' però con i casi del progetto *Lifegate* e del ristorante ecosostenibile di Marc Veyrat che la sostenibilità si fa pienamente forma di vita, pur nella distanza per certi versi oppositiva dei due modi di interpretazione del valore, esplorati nel corso dell'analisi.

Estesie mediali, eventi sociali

Riccardo Finocchi

Di fronte alla crescente estetizzazione del quotidiano la semiotica “affila le armi” per una osservazione scientifico-disciplinare del fenomeno.

Street Art ludica.

Il gioco e la creatività urbana come spazio di confine e riconquista di una dimensione collettiva

Cristina Greco

L'articolo si focalizza sullo studio del rapporto fra Street Art e spazio pubblico, al fine di indagare le modalità attraverso le quali tale fenomeno è in grado di rinegoziare i rapporti sociali consolidati, come quelli tra pubblico e privato e tra individuale e collettivo, esplorando e mettendo in crisi quei confini già stabiliti. In particolare si propone un'analisi che da una parte intende indagare il sistema di significazione interno all'opera dell'artista Alice Pasquini e dall'altra propone una riflessione sulla natura complessa del M.U.Ro., il Museo Urban di Roma, di cui l'opera stessa fa parte, con riferimento all'utilizzo degli spazi urbani e all'esperienza del visitatore. In questa direzione, la Street Art rivela la sua natura ludica: alla stregua del gioco essa risponde a un ordine di regole, che da una parte hanno a che fare con quei principi di provocazione e conflitto alla base del Graffiti-Writing, mentre dall'altra rispondono alle determinazioni architettoniche; come il gioco, essa è dotata di una dimensione spazio-temporale che è la strada e ridefinisce se stessa in quanto luogo di valorizzazione del rapporto tra pratiche soggettive e dimensione collettiva, all'interno del quale il visitatore può scegliere dove collocarsi e tradurre la propria esperienza da un “partecipare” a un “far parte di...”.

La critica (gastronomica) e i critici. Percorsi semiotici

Giorgio Grignaffini

Il discorso dei critici gastronomici è un luogo privilegiato per indagare le dinamiche sociosemiotiche di produzione di senso. In particolare, abbiamo evidenziato quali siano le pratiche sociosemiotiche relative alla valutazione della qualità dei piatti e all'esperienza globale della visita ai ristoranti, facendo soprattutto riferimento a un recente libro scritto da un celebre giornalista/critico francese Gilles Pudlowski. Da questa analisi abbiamo evidenziato le modalità della formazione dei giudizi di gusto che sono poi state poste a confronto con quelle messe in opera dagli utenti dei social network dedicati alla gastronomia e al cibo, rilevandone differenze e similarità. Per compiere tale analisi ci siamo avvalsi in particolare delle riflessioni teoriche di Eric Landowski e Jean-Marie Floch.

Berlino 1989-2013: nostalgie della divisione

Laura Guttilla

L'articolo analizza il moderno culto dell'Est nella società tedesca contemporanea intendendolo come una particolare forma di vita che permette alla Germania odierna di creare nuove forme culturali. Questo processo aiuta, nella semiosfera tedesca unificata, a metabolizzare il *doppio trauma* della divisione del 1961 e della riunificazione del 1989.

Bello da Mangiare. Sociosemiotica e food-design

Loredana La Fortuna

Nella generale tendenza all'estetizzazione del quotidiano, anche il cibo si è trasformato in un oggetto bello prima che buono, che colpisce più per la sua forma, i suoi colori, la sua ergonomia che non per il suo gusto. Sia il food design, con il suo lavoro progettuale, che il food styling hanno come obiettivo la valorizzazione estetica del cibo che perciò sempre più si mescola con altre forme d'arte come la pittura, l'architettura, la fotografia, la musica e la moda. Questo fenomeno di elaborazione estetica del cibo non può essere ridotto ad una semplice tendenza del momento. Il food design, infatti, sta conferendo agli artefatti alimentari un senso comunicativo e valoriale del tutto nuovo, all'interno di una società ortoressica sempre più ossessionata dal cibo.

Il presente articolo punta non solo a dare attestazione del fenomeno, ma anche ad indagare le possibilità che la sociosemiotica ha di spiegare le pratiche alimentari contemporanee e di incidere su esse, tenendo conto che anche il design prima ancora che attività produttiva può essere attività semiotica.

Etnosemiotica. O dello strabismo semiotico

Tarcisio Lancioni

L'intervento ha per oggetto il confronto fra semiotica ed etnografia, da un lato ripercorrendo brevemente alcuni degli aspetti che legano "storicamente" le due discipline, come le aperture verso la semiotica di Lévi-Strauss e Geertz, o come le riflessioni di Greimas sugli oggetti etnografici. Dall'altro, cerca di riflettere sui modi possibili di una ricerca etno-semiotica e sul rapporto fra due forme distinte di configurazione delle pratiche: le pratiche "raccontate", così come vengono rielaborate da chi ne ha fatto esperienza, e le pratiche "praticate", quali si configurano per un osservatore esterno che si interroga sulle dinamiche di "conferimento di senso" che soggiacciono ad ogni "pratica".

Introduzione: sul campo da gioco

Massimo Leone

L'introduzione delinea il tema degli articoli riuniti nella sezione e propone una definizione semiotica della nozione di "campo di gioco".

Introduzione all'Atelier di Etnosemiotica

Francesco Marsciani

Quel che l'etnosemiotica non è e quel che l'etnosemiotica potrebbe essere.

Il discorso della pratica. Farse e parodie dell'arte contemporanea

Tiziana Migliore

Questo articolo confronta la nuova semiotica delle pratiche, improntata al pensiero di Pierre Bourdieu, con la teoria greimasiana sulla prassi, rimasta allo stato di abbozzo. L'obiettivo è dimostrare che il discorso, attraverso i cambiamenti di registro, è il mezzo più efficace di analisi della pratica, passibile di non snaturare i legami fra linguaggi e realtà. Così il registro comico, con i generi della farsa e della parodia, spiega un cerimoniale odierno – il pellegrinaggio verso le Biennali – e il trend estetico che va per la maggiore – il concettuale – senza perdere la flagranza dell'esperienza. Caso studio esemplare è l'episodio *Vacanze intelligenti* del film *Dove vai in vacanza?* (regia di Alberto Sordi, 1978), seguito dal remake parodistico di Philippe Daverio *Venezia, la rana e... tu* (*Passepartout*, Rai 3, 08/11/2009).

Prijedor, Bosnia. Making Sense of Emptiness.

Un workshop, e una prima analisi etnosemiotica, negli spazi urbani del post-conflitto

Federico Montanari, Luca Frattura, Federico Bellentani, Alessandro Chieppa, Roberto Molica, Maddalena Palearini

Lo scopo di questo articolo è di presentare i risultati di un lavoro di osservazione sul campo, tenutisi a Prijedor (Bosnia Erzegovina) nella primavera 2013.

Questione quasi inedita, per una semiotica "in campo" – dunque, per una etnosemiotica – quella del trovarsi ad avere a che fare *direttamente* con la tragedia della violenza e della guerra, e della sua memoria, percepita *in vivo*, anche se in forma di negazione e rimozione.

Quello che accadde in questi luoghi, così come in altre zone della Bosnia, è stata l'applicazione – come studiato dall'antropologa Claverie (2004) – di specifiche "*techniques de la menace*": messa in atto di forme semiotiche, pratiche, racconti e organizzazioni discorsive, volte alla doppia giustificazione, *ex ante* ed *ex post*, dei massacri. Tecniche volte a costruire e, al tempo stesso, giustificare la paura di "un Altro" trasformato, di colpo, da vicino di casa a nemico.

E oggi, dopo più di vent'anni dal conflitto, ciò che resta, così come in tanti altri luoghi della Bosnia, è un quartiere ancora semideserto, di cui non vi sono più, o quasi, le tracce delle distruzioni. Città e villaggi rimessi a nuovo, in cui la vita, certo, ha ripreso a scorrere tranquilla (ma, troppo spesso, come se niente fosse accaduto); dove però solo pochi cittadini musulmani sono

riusciti, o sono disposti, a ritornare. Luoghi in cui spesso è persino difficile costruire un monumento in memoria delle stragi.

Dunque, di fronte ad uno “stato di fatto” del genere, sono in molti a parlare di una “memoria congelata”, di una forzata pacificazione senza giustizia e senza vera riconciliazione.

Il compito che ci siamo dati è stato, allora, quello di affrontare la memoria *osservando, ri-raccontando* e descrivendo gli spazi urbani: tuttavia con *sguardo obliquo*, o “indiretto”.

Introduzione

Isabella Pezzini

Analisi semiotica dello straniamento della percezione ordinaria della città come spazio diviso tra abitudini rassicuranti e routine tediosa.

I nuovi paradigmi progettuali nella Terza Rivoluzione Industriale

Giampaolo Proni

Il contributo cerca di delineare una cornice per il design nel contesto della Terza Rivoluzione Industriale. È l'applicazione della semiotica all'analisi di scenario. L'ipotesi è che emergerà una sorta di smart grid del design dall'interazione di molti gruppi locali dando vita a un processo di progettazione in rete.

Il lato ludico di Cinecittà

Paolo Ricci

L'idea è quella di considerare uno spazio da sempre dedicato alla produzione/creazione di Cinema che, nel corso degli ultimi anni, si è via via trasformato in luogo di intrattenimento: Cinecittà.

Gli studi cinematografici di Cinecittà, siti in via Tuscolana a Roma, nel corso del tempo hanno pian piano perso la loro specificità di luoghi di produzione cinematografica, per trasformarsi (a causa di diverse vicissitudini), in parte anche in un luogo di intrattenimento, aperto al pubblico. Ciò ha portato a una trasformazione, a una risemantizzazione del luogo “Cinecittà” in uno spazio ludico, di “gioco”, legato soprattutto a mostre e visite guidate nei set cinematografici, nei teatri di posa, nei vari laboratori, ecc. Quindi il luogo deputato alla produzione cinematografica, diviene luogo di intrattenimento in cui chiunque (previo acquisto del biglietto) può accedervi e viverlo.

Il senso di Cinecittà quindi, nello specifico *status* di spazio ludico, che presuppone una attenta progettazione finalizzata a un uso ben preciso, si costruisce (e ricostruisce) rispetto a continue negoziazioni tra attori sociali che intervengono sui luoghi stessi, realizzando relazioni con oggetti, soggetti, ambienti, pratiche, allestimenti in una continua e costante (reciproca) ridefinizione.

Cinecittà come luogo enunciato, rappresentato e praticato.

Tutto ciò conferisce a Cinecittà una nuova identità (o identità alternativa) rispetto alla precedente. Identità che si definisce anche rispetto a un confine che ne delinea l'inquadramento “territoriale” dotando di significato lo spazio ludico in relazione agli altri spazi specifici per la produzione cinematografica mantenuti all'interno degli Studi.

Salienze urbane o la reinvenzione del quotidiano

Nathalie Roelens

Il ventesimo secolo ha alternato epistemi “quotidianofile” a epistemi “quotidianofobe”. L'epoca attuale valorizza invece delle micro-iniziativa, artistiche o meno, per risemantizzare, riqualificare il triviale, e nella fattispecie il vissuto urbano. Questi eventi, pur echeggiando pratiche ataviche come le festività popolari, non sono più circoscritti in una spazio-temporalità iterativa, contrattuale, declinata sul calendario liturgico, ma sorgono con una specie d'imprevedibilità (reale o finta) che è perlomeno incoativa ed effimera. La creatività dei fenomeni sociali e culturali va inserita in un'arte del vivere, inizialmente labile e precaria sullo sfondo di una città in piena mutazione, che potrebbe sbocciare in uno “stile di vita” destinato, nel lungo periodo, a essere consacrato dalle autorità civili.

Mapping in love. Forme del desiderio e forme dell'incontro nelle dating app

Elsa Soro

Con l'implementazione delle tecnologie *mobile*, e con la capillare diffusione dei dispositivi mediatici di socializzazione, la pratica del *dating* diviene un punto d'osservazione privilegiato sul riplasmarsi dell'attività sensibile e delle forme estetiche e ludiche da essa derivate.

Nel fitto panorama di servizi e possibilità offerti dal *mobile dating*, l'articolo analizza il caso di StreetMatching — una app recentemente sviluppata intorno all'idea dell'incontro geolocalizzato — cercando di suturare la relazione tra tecnologie mobili e senso del luogo.

Il meccanismo di StreetMatching innesta sulla sfera della seduzione le proprie regole del gioco, di modo che il *flirting* esce dalle cornici spazio-temporali previste e si espande a tutto campo. Con una breve esplorazione del funzionamento del servizio, l'articolo vorrebbe così affrontare i segnali di una trasformazione estetica dei modelli del sentire comune nell'iperposizione dello spazio mediale.

Edo ergo ludo, ludo ergo edo. Forme di vita ed estetiche del quotidiano tra universo alimentare e dimensione ludica

Simona Stano

Dai videogiochi al turismo enogastronomico, fino alle più comuni pratiche quotidiane, sono diversi i fattori rispetto ai quali *homo ludens* e *homo edens* sembrano trovare un punto di incontro. Incontro che risulta tanto più marcato e interessante nell'epoca contemporanea, dove la dimensione ludica, al pari di quella alimentare, è divenuta un elemento onnipresente e costitutivo non solo della vita quotidiana e delle pratiche che la concernono, ma anche e soprattutto delle forme di comunicazione che ci circondano – dai *mass media* a Internet e ai sempre più diffusi mezzi di comunicazione mobile. Quali sono le forme che simile incontro assume nella contemporaneità? Quali le estetiche che lo caratterizzano? Quali le isotopie semantiche rintracciabili nelle sue molteplici manifestazioni? E, ancora, quali le forme di vita che esso innesca? Si cercherà di riflettere su queste e altre questioni a partire da alcuni *case study* scelti per la loro significatività all'interno dell'ampio panorama delle comunicazioni riferite in prima istanza all'universo alimentare, ma al tempo stesso, come verrà messo in evidenza, ormai del tutto inscindibili dalla dimensione ludica.

Gioco e spazialità digitale. Percorsi ludici tra avenue digitali e realtà alternata

Mattia Thibault

Le definizioni classiche del gioco hanno sempre sottolineato l'importanza dei confini spaziali e temporali che lo delimitano. Negli ultimi anni, grazie alla diffusione delle tecnologie "mobile", stiamo assistendo ad una trasformazione del modo in cui la cultura si rapporta con la spazialità, trasformazione dovuta principalmente alla digitalizzazione dello spazio pubblico e al delinarsi di una spazialità diffusa dovuta all'affievolirsi delle connotazioni funzionali dello spazio.

Questa trasformazione ha importanti ricadute anche nella sfera ludica, ridefinendo il gioco e fornendogli nuovo materiale da ludicizzare. Lo spazio digitalizzato, allora, è suscettibile di essere risemantizzato come spazio del gioco e venire rivestito di nuovo significato. D'altro canto anche lo spazio reale, impoverito in parte del proprio significato, è disponibile ad assumere nuove connotazioni. In questo modo nascono i giochi *location based* che frammentano definitivamente le frontiere tra spazio/tempo del gioco e spazio/tempo della realtà, sovrapponendo valori e funzioni, alternativi a quelli reali, nei luoghi del quotidiano.

Nello scenario attuale la spazialità quotidiana sta dunque venendo riscritta in modo da essere sempre meno il luogo di perseguimento dell'utile e sempre più uno strumento per raggiungere il dilettevole, mentre il gioco, oltre che far passare il tempo, diventa anche una molla che spinge a percorrere lo spazio.

Io ballo sola. Dalla piazza alla casa, come cambiano le performance nei giochi per console e smartphone

Federica Turco

La parola "performance" rimanda a una serie ampia di fenomeni anche molto diversi tra loro, in ambito sportivo e teatrale, nello spettacolo in generale, ma anche, in ambito economico, in riferimento all'ingresso e all'affermazione di un prodotto nel mercato, come sinonimo, quindi, di rendimento finanziario.

Ma quel che accomuna tutti questi ambiti tanto diversi e queste definizioni così lontane è il fatto, centrale, per la *performance* di aver bisogno di un pubblico per completare il proprio senso, per chiudere il circolo comunicativo che essa attiva. Da qui anche il potere trasformativo di questi "spettacoli".

Negli ultimi tempi, però, una fenomeno si fa largo in modo sempre più insistente tra gli utilizzatori di moderni telefonini collegati alla rete e di console-gioco casalinghe come Wii e Xbox, e cioè la presenza di applicazioni e virtual-game che sfidano il soggetto a realizzare una *performance dance*... in assoluta solitudine.

Da *Just Dance* a *We dance*, passando per *Dance dance Revolution*, *Michael Jackson The Experience*, *Zumba dance*, *Autodance*, la nuova tendenza del mondo digitale sembra essere quella di rendere privata e inaccessibile all'occhio dello spettatore le *performance* del soggetto.

Attraverso giochi online ed esperienze virtuali si cercherà di indagare questo fenomeno per capire fino a che punto si possa parlare ancora di *performance* e come tale concetto si modifichi per effetto delle moderne tecnologie.