RIFL / SFL (2014): 245-257
DOI 10.4396/27SFL2014

Il ruolo dei mediatori tecnici nella produzione audiovisiva. Abiti spettatoriali e immaginazione narrativa

Enzo D'Armenio
Università di Bologna
enzo.darmenio2@unibo.it

Abstract In this paper, I will present a comparison between the aesthetic concept of internal image developed by Emilio Garroni (2005) and the semiotics of Charles Sanders Peirce, especially the notion of guessing and the theoretical framework of pragmaticism. The aim of the paper is to show how this connection helps us to approach technical mediation. In the first part, I will present the elements of convergence between the two authors, by referring to the considerations of Pietro Montani (2014) and Emanuele Fadda (2013). In the second and most important part, I will discuss a sequence from a cinematographic example, *Blow Out* (1981), in which technical mediation plays a central role. Finally, in the third part, I will try to generalize and propose the concept of habit as a differential starting point for the study of the aesthetic aspects of mediation.

Keywords: semiotics, images, technics, habit, media

1. Immagine interna e lavoro abduttivo

Per ciò che concerne l'immagine interna, Emilio Garroni ne offre una descrizione sintetica e condensata nella premessa del suo ultimo libro, *Immagine Linguaggio Figura* (2005):

> Chiamerò complessivamente 'immagine interna' sia il precedente di un'immagine (sensazione), sia l'immagine in quanto attualmente prodotta (percezione), sia l'immagine in quanto riprodotta o ricordata-rielaborata (immaginazione), per distinguerle complessivamente dalla 'figura' esteriorizzata, per esempio, mediante un disegno (*Ivi*: IX).

Come specificato da Garroni, l'immagine interna non va intesa come un'immagine così come la si intende nel senso comune: non si tratta di una figura né di un linguaggio, bensì della *condizione* che permette e richiede qualunque specificazione figurale o linguistica. Si tratta della «*fonte mobile, cangiante, sempre attiva, di scopi e di possibili significati e conoscenze*» (*Ivi*: 51). L'insieme pre-linguistico di percezione, sensazione e immaginazione costituisce, secondo l'autore, la condizione indeterminata del pensiero umano. Per questo motivo, più che darne una definizione puntuale, Garroni ne illustra le qualità e il lavoro. Il carattere principale dell'immagine interna è la paradossale accezione positiva della sua ambiguità e

indeterminatezza: il modo mobile ma parziale con cui ritaglia gli oggetti dell'esperienza le garantisce l'apertura a ulteriori e molteplici pertinentizzazioni. Garroni definisce questa dinamica con la formula di *percezione interpretante*: «l'innegabile organizzazione percettiva dei dati sensibili non può essere un semplice mettere-insieme tutto ciò che è dato mediante ispezioni degli oggetti» perché ne «nascerebbe solo un'immagine statica, sorda e per di più inutilizzabile […], ma piuttosto istituire una gerarchia di dati sotto *un certo profilo*» (*Ivi*: 16). Per questo l'immagine interna va chiaramente distinta, oltre che dal linguaggio, anche dalle figure – ad esempio quelle pittoriche: tra loro c'è un rapporto di somiglianza e dissomiglianza, perché l'immagine interna lavora in maniera flessibile cogliendo di volta in volta pertinenze diverse, mentre una figura è inevitabilmente fissa e determinata.

In conseguenza di questa virtuosa ambiguità e mobilità, l'immagine interna comporta due tratti ulteriori: da un lato, configura una capacità metaoperativa che differenzia il comportamento creativo dell'uomo da quello degli animali non umani; dall'altro, implica un peculiare rapporto di correlazione con il linguaggio. Per ciò che concerne la metaoperatività, si tratta di una conseguenza del lavoro dell'immagine interna, perché la continua riorganizzabilità percettiva che ne caratterizza l'esercizio, assicura alla creatività umana la capacità di oltrepassare comportamenti del tipo stimolo-risposta[1]. La metaoperatività, infatti, permette all'uomo di «*percepire* le varie configurazioni più adatte a un certo uso, e non necessariamente di *dichiarare* le varie interpretazioni e i vari usi» (*Ivi*: 17). Mentre gli animali non umani utilizzano strumenti o assemblaggi di strumenti in vista di uno scopo legato alla contiguità spaziale, l'operare umano gli assicura «la capacità di usare uno strumento per produrre uno strumento in vista di scopi possibili» (*Ivi*: 18). Questa capacità è strettamente legata alla «varia interpretabilità percettiva» dell'immagine interna, che «pur non trasformando materialmente l'oggetto o lo strumento, li configura secondo una specifica declinazione in situazioni opportune» (*Ibidem*).

Per ciò che concerne la relazione tra metaoperatività e linguaggio, Garroni è molto esplicito nel legare queste due dinamiche «alla capacità di guardarsi intorno in maniera disinteressata, [...] *mediatamente*» che configura un modo di «adattarsi e sopravvivere [...] non univoco e *proprio per ciò* entro certi limiti più efficace, tale da richiedere una percezione interpretante, una cultura, una tecnologia» (*Ivi*: 23). Tra immagine interna e linguaggio non c'è quindi un rapporto di continuità, bensì di correlazione: la percezione interpretante «sembra arrestarsi al riconoscimento di oggetti sensibili e di loro aspetti, in termini di una loro aggregazione» (*Ivi*: 52). Tali aggregati sono il frutto di una selezione di tratti pertinenti da parte dell'immagine interna e costituiscono «la premessa di ogni significato linguistico e di ogni concetto» (*Ibidem*). La dinamica tra percezione e linguaggio richiede insomma «un salto dall'interpretazione percettiva, che si arresta all'aggregato, e l'elaborazione linguistica, cui si addice propriamente la significazione» (*Ivi*: 53). Tale correlazione necessita quindi di «una base percettiva, ma anche propriamente di un linguaggio, cioè la capacità di cogliere le significazioni correlate [...] anche a loro aspetti non immediatamente sensibili» (*Ivi*: 54).

[1] Sul tema della creatività, si veda FINOCCHI, R. (2013), «*Sette indizi sulla creatività: tra Estetica, Semiotica e Filosofia del Linguaggio*», in *EC Serie speciale della rivista on-line dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici*, n. 17, pp. 105-111.

Queste considerazioni offrono dei punti di contatto con la riflessione semiotica di Charles Sanders Peirce[2], tanto che lo stesso Garroni ha osservato che la capacità creativa dell'uomo può essere ricondotta alla dinamica triadica di oggetto, segno e interpretante. Scrive Garroni che «il comportamento semiotico (ed ogni comportamento umano, secondo Peirce, lo è)» si caratterizza per la «continua riorganizzazione della relazione segno-oggetto, la quale consiste precisamente in tale continua riorganizzabilità: in questo senso è una relazione triadica e dà luogo, come dice Peirce, ad una "semiosi illimitata"» (GARRONI 2010: 61). È noto che la posizione di Peirce si sviluppa attorno al concetto di abduzione, che permette all'uomo di riferirsi al mondo sotto molteplici rispetti e costruire una catena infinita di interpretanti. Se per Garroni l'immagine interna, grazie alla sua flessibilità e mobilità, spinge a percepire gli oggetti *sotto un certo profilo*, ma al contempo ne assicura l'apertura a molteplici aspetti, così per Peirce, «un segno, o *representamen*, è qualcosa che sta a qualcuno per qualcosa *sotto qualche rispetto o capacità*» (PEIRCE: CP 2.228, enfasi nostra). Come precisato dallo stesso Garroni, è l'abduzione l'operazione che assicura all'uomo la continua negoziazione delle pertinenze:

> L'ipotesi dell'«abduzione» si impone come la più adeguata: consiste nel selezionare – in base a certe condizioni o disposizioni innate – ciò che è pertinente e ciò che non lo è, nel riportare le varianti sotto l'invariante che compete loro, nel distinguere regolarità e casualità, ciò che è essenziale da ciò che è variazione di realizzazione. (GARRONI 2010: 121-122)

Anche Pietro Montani ha sottolineato il parallelismo tra facoltà estetiche e abduzioni, precisando i processi con cui ha luogo «un'esperienza interattiva inesauribile e riorganizzabile» (MONTANI 2014: 29).

> Emilio Garroni e Umberto Eco, tra gli altri, hanno fatto notare, a ragione, la somiglianza di questa forma di creatività con il concetto di "abduzione" in Peirce (1931-1958). L'abduzione, proprio come la facoltà riflettente di giudizio, è la capacità di ipotizzare una regola per spiegare un caso particolare non ancora conosciuto e classificato. Qui se ne dovrà sottolineare, innanzitutto, *lo schietto tenore realistico*: è in questo modo – libero e plastico, ipotetico e indeterminato – che noi esseri umani ci manteniamo costantemente *in contatto* con il mondo di riferimento. (*Ibidem*)

Assumendo fino in fondo il *pragmaticismo* di Peirce, dobbiamo però affiancare alla capacità creativa del pensiero umano anche l'altra tendenza che ne caratterizza lo sviluppo: il suo tendere verso la regolarità. Fin dalla prima formulazione del pragmatismo, Peirce spiega che la vita del pensiero oscilla tra due tendenze: il *dubbio* è lo stimolo che lo spinge verso la ricerca di certezze e innesca il processo abduttivo. La *credenza* è invece la fase in cui il pensiero si stabilizza in un abito d'azione. «La sensazione di credere è un'indicazione più o meno sicura del fatto che nella nostra natura si è stabilito qualche abito che determinerà le nostre azioni» (PEIRCE: CP 5.371). Invece, per ciò che concerne il dubbio, esso «non ha

[2] Su questi temi, si veda CAPUTO, C. (2013), *Emilio Garroni e i fondamenti della semiotica*, Mimesis, Milano.

assolutamente un effetto attivo del genere, ma ci stimola alla ricerca, finché non viene distrutto» (*Ivi*: CP 5.373).
Essendo una credenza nient'altro che un abito coscientemente assunto – laddove Peirce specifica che l'abito copre anche azioni inconsce – una tale oscillazione si risolve proprio nella questione del congetturare. Se l'abduzione spinge il pensiero a procedere da un interpretante al successivo attraverso una "semiosi illimitata", c'è secondo Peirce un interpretante logico finale su cui viene modulato questo processo apparentemente interminabile.

> Si può dimostrare che l'unico effetto mentale che può essere prodotto come interpretante logico ultimo (e che non è segno di nient'altro se non di un'applicazione generale) è un *mutamento di abito*. Si intende per mutamento di abito la modificazione della tendenza di una persona verso l'azione, tendenza che risulta da esperienze precedenti o da precedenti sforzi o atti di volontà, oppure da un insieme di entrambi i generi di cause. (PEIRCE: CP 5.476)

Per i nostri scopi, sono tre gli aspetti della dinamica tra abduzione e abito che ci interessa sottolineare. Innanzitutto, lo stretto legame tra l'abito e la vita sociale degli individui: Peirce ribadisce che la riorganizzabilità delle credenze è ciò che distingue il pensiero umano da quello animale, perché permette all'uomo di rimandare le prime abduzioni a uno sviluppo futuro. Non si tratta solo del carattere metaoperativo colto da Garroni, quindi la capacità di percepire i diversi usi possibili di un oggetto, in una dimensione riflessiva sostanzialmente autonoma. Si tratta anche del principio che guida la scienza, perché le sue scoperte si rivolgono alla comunità futura che le incrementerà ulteriormente o le confuterà. In altre parole, il pensiero non è un'attività individuale, perché «la cerchia sociale di un uomo [...] è una sorta di persona, ancorché non compatta, che tiene sotto certi rispetti un rango più elevato della persona di un organismo individuale» (PEIRCE: CP 5.421). Solo alla luce di questa differenza di rango, spiega Peirce, è possibile «distinguere fra la verità assoluta e ciò di cui non dubitate» (*Ibidem*). È in questa prospettiva comunitaria che può essere constatato il carattere intrinsecamente semiotico del pensiero umano, perché nel rimandare al futuro la sua azione, e nel regolarsi con la comunità sociale, deve costituirsi tramite segni e forme trasmissibili. Come ben spiegato da Garroni, l'uomo, «da un punto di vista adattivo, senza un possibile ricorso a un *qualche* linguaggio [...] non sopravviverebbe neppure» (GARRONI 2005: 40). In queste condizioni, sarebbe impossibile «una vera comunicazione con i membri del suo gruppo» così come «la possibilità di progettare tecniche opportune volte alla sopravvivenza, vale a dire una capacità individuale e collettiva di elaborare, di fissare e di tramandare mediante l'educazione della prole una cultura» (*Ibidem*). Queste ipotesi sono coerenti con la teoria dell'evoluzione del pensiero umano esposta recentemente da Michael Tomasello (2014), secondo cui è stata proprio la necessità di cooperare per la sopravvivenza a dare innesco all'evoluzione cognitiva dell'uomo. Dalla necessità di coordinarsi in piccoli gruppi e assumere il punto di vista degli altri individui si è poi giunti a un automonitoraggio normato. Si tratta «di un tipo di generalizzazione che, a partire dall'esistenza di più prospettive, giunge a una prospettiva che racchiude tutte le altre prospettive possibili – cioè essenzialmente una prospettiva "oggettiva"» (TOMASELLO 2014: 127 della trad. it.). Tale capacità di astrazione normativa non ha costituito solo una spinta per l'evoluzione cognitiva e lo sviluppo dei linguaggi: allo stato attuale, «usiamo le rappresentazioni prospettive e oggettive in qualunque attività di pensiero, anche nelle nostre fantasticherie solitarie» (*Ivi*: 190). Per queste

ragioni, Tomasello può affermare che «il pensiero umano è improvvisazione individuale immersa in una matrice socioculturale» (*Ivi*: 11).
Da questa prima assunzione ne deriva una seconda: piuttosto che essere solo un orizzonte del pensiero, un interpretante logico finale, l'abito costituisce anche lo sfondo e la condizione di possibilità del successivo congetturare. Perché possa esservi un mutamento di abito, il pensiero deve svilupparsi grazie al dubbio relativo a un abito precedente, fino a stabilirne uno più forte e adeguato.
In terzo luogo, va ricordato che il principio dell'abduzione e dell'abito si estende anche all'ambito di esercizio della percezione. Peirce sottolinea un carattere tipico dell'esperienza quotidiana, in cui si possono trovare «una quantità di casi svariati di *percezioni interpretative*» (PEIRCE: CP 5.184, enfasi nostra). Secondo Peirce, noi «percepiamo gli elementi che siamo disposti a interpretare, anche quando siano sotto la soglia di percepibilità raggiungibile dallo sforzo cosciente» (*Ivi*: CP 5.185). Al contrario, «non percepiamo gli elementi per cui non abbiamo sistemi adeguati di interpretazione» (*Ibidem*). Per spiegare tale presenza interpretativa all'interno della percezione, Peirce riporta l'esempio dei correttori di bozze, il cui lavoro è stimato «proprio perché comunemente la gente non si accorge degli errori di stampa e li corregge con gli occhi invece di vederli» (*Ibidem*). Queste considerazioni sono in linea con le ipotesi di Emilio Garroni, che utilizza la nozione di *interpretazione percettiva* in maniera analoga, illustrando la plasticità del modo di operare dell'immagine interna: «il suo stesso organizzare il sensibile è un'operazione per sé non sensibile, in qualche modo un "pensiero" o, se si vuole, un "pre-pensiero"» perché «è già disposta a correlarsi con una *qualche* intelligenza e un *qualche* linguaggio» (GARRONI 2005: 35).
Non è però solo nelle sue dinamiche metaoperative e creative che l'immagine interna può essere accostata all'abduzione: il concetto di *guessing*, a cui Peirce riconduce la problematica dell'abduzione negli ultimi anni della sua vita, permette di postulare una facoltà equivalente all'interno della riflessione del filosofo americano. A questo proposito, le considerazioni di Emanuele Fadda sull'argomento sembrano ricalcare con buona approssimazione quelle di Garroni:

> In questo senso, il *guessing* non è una quarta forma d'inferenza (un'abduzione "radicale") da aggiungere alle prime tre, o da sostituire alla terza, ma si pone come *condizione dell'inferire in genere*, in quanto esso non è solo un mero gioco formale che si contenta della propria validità [...], ma aspira a trovare verità relative al mondo attuale. (FADDA 2013: 100, enfasi nostra)

In queste pagine, Fadda descrive il *guessing*[3] come «una sorta di capacità o potere della mente umana», «potere di indovinare, di 'azzeccarci'», vera e propria garanzia del progresso della scienza, le cui ipotesi «intervengono solo quando il *guessing* ha già scremato moltissime ipotesi più o meno implausibili» (*Ivi*: 99).
La tesi che intendo portare avanti è che tra il lavoro dell'immagine interna e il pragmaticismo ci sia spazio per un rilancio reciproco. Per ciò che concerne le ipotesi di Garroni, il lavoro metaoperativo e creativo dell'immagine interna può essere precisato, soprattutto per ciò che concerne la sua correlazione con un linguaggio, proprio grazie ai concetti di abduzione e di abito. In questo caso, ci interessa verificare come questa correlazione avvenga con l'ausilio di strumenti tecnici. Il

[3] Per ciò che concerne il rapporto tra i concetti di *guessing* e di abduzione, si veda VECCHIO, S. (2003), «*Provarci e riuscirci. Aspetti del conoscere in Peirce*», in *Segno*, n. 247-248, pp. 93-108.

RIFL / SFL (2014): 245-257
DOI 10.4396/27SFL2014

punto di partenza è il seguente: cosa accade quando a questi caratteri umani di *guessing* o di immaginazione, interponiamo il lavoro dei mediatori?

2. *Blow Out* e la mediazione tecnica

Proveremo a verificare l'efficacia dei concetti appena elencati su una sequenza di *Blow Out*. Si tratta di un lungometraggio diretto da Brian De Palma nel 1981[4].
Il protagonista è Jack (John Travolta), un *sound designer* che lavora per una piccola casa di produzione cinematografica: ha il compito di registrare e realizzare suoni figurativi adeguati agli *horror* e ai *thriller* che la sua compagnia sta realizzando. Insoddisfatto dalla resa degli effetti sonori, il produttore gli assegna il compito di registrate dei suoni notturni. Jack si equipaggia di un microfono direzionale – ecco il primo mediatore – e si reca in esterna, nei pressi di un ponte. Da qui inizia a catturare i suoni richiesti: registra il vento tra gli alberi, il canto di un gufo appollaiato su un ramo e il vociare di due amanti. La sua attenzione viene però attirata da un'auto, di cui registra il sopraggiungere in lontananza: la vettura sbanda in corrispondenza del ponte e precipita in acqua. Jack si tuffa per salvare uno dei passeggeri, ma da subito è convinto di aver sentito e registrato un colpo di pistola prima che l'auto perdesse il controllo, convinzione che sarà messa in dubbio dal resto della comunità.
La sequenza su cui mi soffermerò inizia poco dopo: una volta giunto nel motel in cui passerà la notte, Jack ascolta di nuovo la traccia audio che ha registrato, sforzandosi di capire e di ricordare cosa sia accaduto veramente, fino a proiettare nella sua mente le "immagini" del colpo di pistola che hanno causato l'esplosione della gomma (figg. 1-10).
A scanso di equivoci, è superfluo notare che le immagini del proiettile che colpisce lo pneumatico (fig. 10) non stanno per eventi realmente visti da Jack, ma per il suo lavoro mentale, per le abduzioni che realizza nel tentativo di comprendere l'accaduto.

Figura 1

Figura 2

[4] *Blow Out*, regia di Brian De Palma. Sceneggiatura di Brian De Palma. Fotografia: Vilmos Zsigmond. Scenografia: Paul Sylbert. Musica: Pino Donaggio. Montaggio: Paul Hirsch. Interpreti principali: John Travolta (Jack), Nancy Allen (Sally), John Lithgow (Burke), Dannis Franz (Manny Karp), Peter Boyden (Sam). Produzione: Filmways Pictures. Usa, 1981. Durata: 107 minuti.

Figura 3

Figura 4

Figura 5

Figura 6

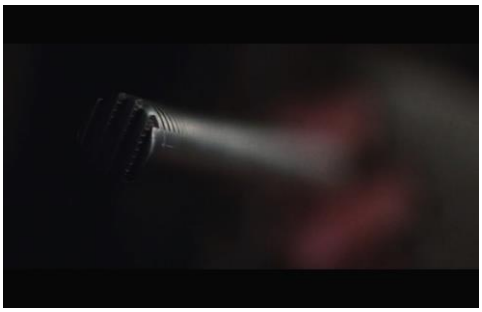

Figura 7

Figura 8

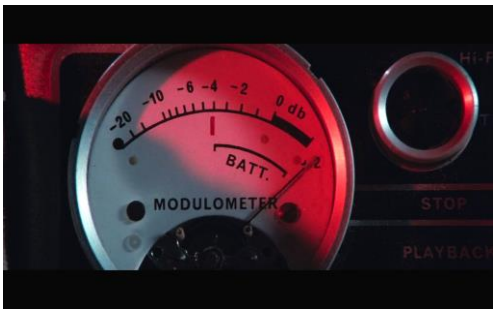

Figura 9

Figura 10

RIFL / SFL (2014): 245-257
DOI 10.4396/27SFL2014

2.1. Il processo abduttivo tra indeterminatezza e somiglianza-dissomiglianza

A questo punto è possibile illustrare con l'ausilio della sequenza in oggetto alcune caratteristiche della semiosi percettiva. Si tratta di una sequenza che mostra il lavoro dell'immagine interna di Jack, ce ne dà una rappresentazione esemplare: come precisato in più occasioni da Garroni, l'immagine interna è la fonte mobile e indeterminata, quindi irrappresentabile, delle inferenze umane. Tuttavia, un'opera d'arte «può indurre nella *mente* dell'osservatore, mediante i suoi artifici [...] ciò che la comune immagine interna può soltanto avvertire tacitamente [...]» mentre l'arte, «costituendo *una sorta di riflessione in azione sull'immagine interna mediante figure*, può far cogliere coscientemente» (GARRONI 2005: 98). Alcune opere di finzione mostrano quindi in maniera esemplare alcuni caratteri dell'immagine interna, esibendone apertamente il funzionamento. La sequenza in oggetto, infatti, mostra tramite figure audiovisive – quindi entità determinate e sensibili – i processi indeterminati che Jack sta portando avanti mentre ascolta la registrazione. Davanti a questa sequenza pienamente cinematografica che il film presenta, lo spettatore è indotto a comprendere che si tratta di una sequenza che sta per i pensieri non cinematografici di Jack. Il dispendio di artifici che il film utilizza per rendere conto di questi processi è considerevole: l'utilizzo dello *split screen*, dell'effetto *rallenty*, della profondità di campo, della messa a fuoco. Un'analisi puntuale del linguaggio cinematografico non è però lo scopo di questo articolo, che invece mira a illustrare tramite una sequenza esemplare il lavoro dell'immagine interna interfacciata a dei mediatori tecnici. A questo proposito, possiamo notare che se l'immagine interna non fosse dinamica ed elastica non potrebbe visualizzare qualcosa che Jack non ha visto: non potrebbe farlo risalire a quello che, via retroduzione, potremmo definire l'oggetto immediato. A proposito del rapporto tra l'indeterminatezza dell'immagine interna e la determinatezza delle figure, abbiamo osservato come Garroni utilizzi la contraddittoria formula di *un rapporto di somiglianza-dissomiglianza*: in questo caso la somiglianza e al contempo la dissomiglianza dell'immagine interna nei confronti delle figure sonore. Solo grazie a questa somiglianza e dissomiglianza Jack, a partire dalla banda audio, può proiettare una visualizzazione figurale e inventare le immagini dell'attentato (figg. 9-10). Il lungometraggio sottolinea questo processo con un ingegnoso espediente: le immagini che mostrano la sequenza iniziale di registrazione hanno dei punti in comune con le immagini successive che mostrano le inferenze immaginative. Anche se la valutazione rischia di semplificare eccessivamente le due sequenze, possiamo affermare che la prima sequenza mostra l'*esperienza* di Jack, mentre la seconda esemplifica il *lavoro abduttivo* della sua immagine interna: non a caso, il rapporto tra queste due sequenze è un rapporto di somiglianza-dissomiglianza, perché se gli eventi e gli oggetti messi in scena sono i medesimi, cambiano invece il punto di vista e il montaggio, che nel caso delle figure immaginate seguono l'andamento della banda sonora.

Per ciò che concerne il ruolo dei mediatori, abbiamo osservato come per Garroni l'immagine interna e il linguaggio intrattengano un rapporto di correlazione capace di rilanciarle reciprocamente, ma in questo caso c'è un ulteriore scarto differenziale, rappresentato dalla manipolabilità del materiale segnico fornito dai dispositivi tecnici, che offre nuove pertinenze esternalizzate alla conoscenza. In riferimento al microfono direzionale che Jack utilizza per amplificare e registrare i suoni, la prima accezione che si potrebbe utilizzare per renderne conto è quella di intenderle come protesi. Si tratta di una nozione che ciclicamente viene riproposta nella riflessione accademica: penso ad esempio alle estensioni di cui parla Marshall McLuhan nel suo *Understanding Media: The Extension of Men* (1964), intendendo non solo i media

così come li conosciamo, ma qualunque protesi dell'uomo, arrivando a definire la rete elettrica come un'estensione dell'apparato nervoso centrale. Più recentemente, Umberto Eco ne ha fornito una breve classificazione in *Kant e l'ornitorinco* (ECO 1997): in questo specifico caso la protesi che Jack utilizza potrebbe essere definita come una *protesi estensiva*, perché il mediatore aumenta la portata percettiva del soggetto, la sua sensibilità e l'accuratezza. La portata aumenta soprattutto perché fornisce materiale fissato su un supporto di memoria, così che Jack può ascoltare e riascoltare la registrazione fino a produrre le immagini adatte alla risoluzione[5]. La sensibilità è intesa come capacità ed estensione, perché Jack, durante la fase di registrazione, aumenta tramite una manopola la potenza percettiva dell'apparecchio. Tuttavia, il dispositivo lo costringe a un regime di percezione *indicale*, perché Jack deve puntare ciò che vuole ascoltare e registrare. I segni vengono impressi sulla pellicola per contiguità fisica, ma sono delle *ipoicone* che si riferiscono al loro oggetto per somiglianza.
Per rendere conto del rapporto tra il lavoro dei mediatori e le abduzioni di Jack, il concetto di intermediazione, a cui Peirce accenna in *Questioni di pragmaticismo* (PEIRCE: CP 5.450), può offrire la base per un approfondimento. Nel commentare la distinzione formale tra i termini di determinazione, generalità e vaghezza in logica, Peirce riporta l'esempio di una linea sulla lavagna per illustrare uno stato intermedio tra indeterminazione e determinazione:

> Allo stesso modo, se pensiamo a un punto su una superficie, questo punto potrà essere *entro* una regione delimitata della superficie, *fuori* della regione, o *sul suo confine*. Ciò vale a darci il concetto indiretto e vago di qualcosa di intermedio in generale tra l'affermazione e la negazione, e quindi il concetto di uno stato intermedio, o nascente, fra la determinazione e l'indeterminazione. (PEIRCE: CP 5.450)

Il lavoro dei mediatori tecnici, in questo caso specifico, è proprio quello di fornire dei confini determinati a entità altrimenti irriducibili. L'intensità dei suoni viene "intermediata" dalla lancetta della strumentazione, offrendo al lavorio abduttivo misurazioni posizionali laddove prima c'era continuità (fig. 8). Certo, la discontinuità sonora di un colpo di pistola è notata anche dall'orecchio nudo di Jack, ma l'indicatore analogico illustra con buona approssimazione il lavoro della tecnologia: specificare delle pertinenze altrimenti non specificabili, modificando i confini percettivi, spaziali e temporali.

2.2. Abiti e metaoperatività

Le sequenze successive del film contraddicono l'ipotesi che il microfono sia una semplice protesi, perché Jack riconosce il suono del colpo di pistola impresso sulla pellicola, laddove altri personaggi non riescono a distinguerlo dallo scoppio di una gomma. La motivazione non è circostanziale: il *sound designer* comprende prima degli altri che la causa dell'incidente è un colpo di pistola perché ha una competenza professionale nel campo della registrazione e produzione di suoni. All'inizio del film lo vediamo etichettare dei nastri dopo averli ascoltati, apponendovi delle brevi note

[5] Su questi temi semiotica e scienze cognitive hanno degli evidenti punti in comune, soprattutto nello sviluppo del pensiero di Peirce. Cfr. PAOLUCCI, C. (2011), «*The 'External Mind': Semiotics, Pragmatism, Extended Mind and Distributed Cognition*», in *VS*, n. 112-113 (gennaio-dicembre), pp. 69-96.

verbali: tra le altre, c'è anche il suono e l'etichetta di un colpo di pistola. Proprio per questo motivo Jack è l'unico a congetturare l'esplosione dell'arma, perché la prassi e la sua ripetizione hanno configurato un *abito tecnico*. Solitamente impiega tali competenze per realizzare suoni figurativi adatti alle pellicole di finzione prodotte dalla casa cinematografica. Il caso con cui ha ora a che fare è di tutt'altro tipo: ha registrato un incidente "reale" seguendo per puro caso il suono di un'auto, prima ancora di vederla con i propri occhi precipitare oltre il ponte. In altre parole, anche se l'azione di Jack è trasposta fuori dall'ambito delle registrazioni cinematografiche, mantiene il suo grado di specializzazione rispetto a competenze sonore comuni. Il mediatore tecnico aggiunge delle capacità determinanti: quelle di amplificare e registrare suoni, con la conseguenza di rendere possibile questa seconda fase di *detection*[6]. Tuttavia, perché tale accoppiamento possa essere virtuoso e dare luogo a prestazioni efficaci – in questo caso riconoscere un colpo di pistola – non basta che vi sia un umano a utilizzarle, ma deve avere le competenze di un *sound designer*. Sotto questo punto di vista, possiamo quindi concludere, in accordo con Peirce e la sua concezione di *uomo-segno* (PEIRCE: CP 5.313), che soggetti e oggetti si educano reciprocamente, perché il mediatore estende e potenzia il lavoro percettivo, ma necessita in ogni caso di competenze umane specifiche: in altre parole, Jack *ha imparato a sentire dai mediatori*. Le considerazioni di Peirce erano dedicate al rapporto tra uomo e parole, ma possono essere estese agli oggetti tecnici. In questo caso, non è possibile osservare una linea di demarcazione netta tra dimensione tecnica e sensibile, perché Jack ricostruisce le condizioni materiali dell'utilizzo del microfono sostituendovi una matita e riproducendo i movimenti originali: grazie al microfono/matita, *Jack sa dove e come ascoltare* (fig. 3).

La competenza di Jack è però talmente specifica che la sua prova non può nemmeno essere sottoposta al resto della comunità, perché per gli abiti comunitari vigenti, una testimonianza audio di un rumore non ha alcun valore: quando prova a spiegare l'accaduto, un poliziotto lo schernisce definendolo un dubbio "*earwitness*". Per queste ragioni, Jack prova solo inizialmente a usare la registrazione: quando comprende di avere una competenza specifica – insistendo sulla sua esperienza da "sound man" – capisce che non può dimostrare l'accaduto con la sola traccia audio, perché le altre persone non sono in grado di riconoscere il colpo di pistola. E anche se lo fossero, ciò non potrebbe mai costituire una prova legale. Le competenze di Jack sono talmente specifiche, talmente personali, talmente tecniche, che non è possibile nemmeno porsi in un regime di veridizione che possa rispettare gli abiti comunitari. Per queste ragioni, quando la sua credenza di aver assistito a un attentato viene messa in dubbio dalle autorità, Jack si sente in dovere di realizzare un filmato in grado di confermare la sua convinzione. Difatti ritaglia delle foto dell'incidente da una rivista e le monta sulla banda sonora, realizzando un filmato che attesta in maniera indubitabile l'accaduto. Allo spettatore viene mostrato l'intero processo compositivo: prima il video senza banda sonora, che impedisce il riconoscimento del colpo di pistola; subito dopo il montaggio audiovisivo, che attesta senza possibili errori l'attentato. Dopo la produzione del filmato, anche gli altri comprimari iniziano a prendere sul serio le ipotesi di Jack. Si tratta dell'esatta messa in scena delle due linee di tendenza del pensiero umano secondo Peirce, quell'oscillazione tra dubbio e

[6] Su questi temi, si veda ECO U., SEBEOK T. (1983), a cura di, *The Sign of Three. Dupin, Holmes, Peirce*, Bloomington, Indiana University Press (tr. it. *Il segno dei tre. Holmes, Dupin, Peirce*, Milano, Bompiani).

credenza di cui abbiamo discusso in apertura. Il dubbio di Jack è per l'appunto un dubbio genuino, che non solo offusca la veridicità della sua ipotesi, ma lo costringe a progettare «un piano per chiarirsi bene i termini del dubbio elaborando e percorrendo tutti i particolari» (PEIRCE: CP 5.451). Il filmato è infatti un vero e proprio esperimento a cui tale dubbio genuino l'ha costretto, lo sbocco inevitabile delle sue considerazioni razionali, da sottoporre alla verifica della comunità: «[...] il pensiero deve piuttosto essere inteso coprire tutta la vita razionale: di modo che un *esperimento* è un'operazione del pensiero» (PEIRCE: CP 5.420, enfasi nostra).
In altre parole, c'è un'intrinseca tensione tra l'abito personale e tecnico derivato dall'utilizzo dei mediatori e l'abito comunitario che stabilisce le condizioni di veridizione di una prova. Il rapporto tra questi due abiti può essere spiegato grazie a un tratto tipico dell'immagine interna: in accordo alle considerazioni che abbiamo speso nel primo paragrafo, si tratta di un caso esemplare di metaoperatività. In questo caso, Jack ragiona proprio in termini metaoperativi, perché non si limita a registrare dei suoni e a ragionare grazie alla sua competenza professionale, ma realizza inferenze proiettando il lavoro tecnico del montaggio cinematografico: letteralmente produce, nella sua mente, delle immagini visive a partire della banda sonora. Tra la registrazione audio realizzata tramite il microfono direzionale e la manipolazione audiovisiva necessaria per realizzare il filmato c'è esattamente un rapporto metaoperativo, che ci permette di precisare il lavorio abduttivo di Jack: possiamo riconnettere l'abito a monte – la competenza tecnica derivata dalla prassi professionale – con quello a valle – la produzione della dimostrazione da sottoporre alla comunità. L'esperimento assume un triplice scopo: confermare il suo iniziale congetturare (*guessing*); specificare il lavoro abduttivo adiuvato da materiali tecnici (processo immaginativo-abduttivo); e infine esternalizzarne il risultato sotto la forma di una conoscenza condivisibile (produzione del filmato).

3. Conclusioni

Il concetto di abito e più in generale il pragmaticismo di Peirce è dunque un'impostazione feconda per una semiotica interessata alla sensibilità: l'incontro con la riflessione estetica di Emilio Garroni può essere utilizzato per lo studio della percezione tecnicamente mediata.
A questo proposito vorrei spendere le ultime considerazioni provando a invertire di segno le riflessioni precedenti. Provare cioè a considerare quei casi in cui gli oggetti tecnici e le loro immagini non lavorano in maniera virtuosa, ma generano degli *abiti negativi* e *anestetici*. Come precisa Garroni a proposito della ripetizione ossessiva delle immagini attraverso i media, «l'effetto di retroazione che alle lunghe esse possono avere anche sulle nostre immagini interne» è di «rendercele sempre più estranee nella loro costante, ma inabissata familiarità» (GARRONI 2003: 88). Proprio nell'interrompere e nel rendere superfluo il lavoro abduttivo di specificazione dell'immagine interna, molte delle attuali immagini mediali lasciano credere «che il loro proprio statuto sia di essere immediatamente doppi figurali e determinati di oggetti reali e determinati» (GARRONI 2005: 117). Si tratta delle conseguenze della canalizzazione della sensibilità, che ci allontana dal rapporto diretto con la contingenza del mondo, tendenza che Pietro Montani ha affrontato con grande attenzione, spesso adattando alcune delle idee di Garroni (MONTANI 2007, 2014).
A questo proposito, Montani parla di *immaginazione intermediale*, una tecnica di autenticazione delle immagini che si avvale degli scarti di formato per installare

nello spazio relazionale che li divide il lavoro abduttivo dello spettatore (MONTANI 2010). Chiamata a ricucire lo scarto, la catena di inferenze dell'interprete finisce con il rimotivare le immagini e ne rigenera la capacità di riferirsi al reale. Uno degli esempi che Montani presenta è una sequenza di *Farenheit 9/11* di Michael Moore, in cui l'attentato dell'11 settembre alle Torri Gemelle viene messo in scena in assenza della banda video, con l'ausilio della sola banda sonora: si sentono gli impatti degli aerei, il crollo delle torri e le urla dei passanti, ma lo schermo rimane nero, marcando l'assenza delle immagini. Si tratta di un caso del tutto opposto a quello di *Blow Out*, perché nel film di De Palma una serie di artifici offre una rappresentazione esemplare dell'immagine interna di Jack, mentre nel documentario di Moore l'immagine interna dello spettatore viene semplicemente fatta lavorare, rimotivando le sequenze drammatiche che avevano perso la loro efficacia a causa della ripetizione ossessiva a cui i media le avevano sottoposte.
Credo che il concetto di abito possa essere utilizzato per approfondire questi problemi, perché nel riesaminare la sequenza del documentario di Moore in vista di questo intervento, ho notato che lo stratagemma dello schermo oscurato aveva perso molta dell'efficacia che aveva all'epoca. Forse proprio a causa del tempo trascorso da quella ripetizione ossessiva delle immagini, che le aveva rese anestetiche, anche l'espediente che era in grado di rimotivarle ha infine perso la sua forza. Non è un caso che le determinazioni che qui sembrano essere in gioco – quelle di durata, forza ed efficacia di un abito – ricalchino la descrizione che ne dà Peirce ne l'*Interpretante logico finale*.

> Gli abiti hanno gradi di forza che variano dalla dissociazione completa alla associazione inseparabile. Questi gradi sono un misto di prontezza di azione, diciamo pure eccitabilità, e di altri ingredienti che non richiedono un esame particolare. Il mutamento di abito consiste spesso nell'aumento o nella diminuzione della forza di un abito precedente. Gli abiti differiscono anche nella loro durata (che è parimenti una qualità composita). (PEIRCE: CP 5.477)

Una ripresa *negativa* dell'abito inteso come *abito anestetico*, può quindi essere un punto di partenza per un'articolazione tra l'immagine interna e il suo lavoro abduttivo: da un simile incrocio sarebbe forse possibile approfondire il ruolo dei mediatori e delle tecniche (anche estetiche) che se ne avvalgono.

Bibliografia

CAPUTO, Cosimo (2013), *Emilio Garroni e i fondamenti della semiotica*, Mimesis, Milano.

ECO, Umberto (1997), *Kant e l'ornitorinco,*Bompiani, Milano.

ECO, Umberto (2008), *Trent'anni dopo: nuova (e più modesta) ricognizione della semiotica*, "Lectio magistralis", Cattedra Internazionale Emilio Garroni, Università di Roma "La Sapienza", 31 gennaio.

ECO U., SEBEOK T. (1983), a cura di, *The Sign of Three. Dupin, Holmes, Peirce*,

Bloomington, Indiana University Press (tr. it. *Il segno dei tre. Holmes, Dupin, Peirce*, Milano, Bompiani).

FADDA, Emanuele (2013), *Peirce*, Carocci, Roma.

FINOCCHI, Riccardo (2013), «*Sette indizi sulla creatività: tra Estetica, Semiotica e Filosofia del Linguaggio*», in *EC Serie speciale della rivista on-line dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici*, n. 17, pp. 105-111.

GARRONI, Emilio (1977), *Ricognizione della semiotica*, Officina, Roma.

GARRONI, Emilio (1978), *Creatività*, Quodlibet, Macerata (2010).

GARRONI, Emilio (2003), *Immagine interna, figura-segno e lo schematismo kantiano*, in *Arte e l'altro dall'arte. Saggi di estetica e di critica*, Laterza, Roma-Bari, pp. 76-88.

GARRONI, Emilio (2005), *Immagine Linguaggio Figura*, Laterza, Roma-Bari.

MONTANI, Pietro (2007), *Bioestetica. Senso comune, tecnica e arte nell'età della globalizzazione*, Carocci, Roma.

MONTANI, Pietro (2010), *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari.

MONTANI, Pietro (2014), *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

MCLUHAN, Marshall (1964), *Understanding Media: The Extension of Men*, McGraw Hill, New York (trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967).

PAOLUCCI, C. (2011), «*The 'External Mind': Semiotics, Pragmatism, Extended Mind and Distributed Cognition*», in *VS*, n. 112-113 (gennaio-dicembre), pp. 69-96.

PEIRCE, Charles Sanders (1931-1958), *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, voll. I-VI, Hartshorne C., Weiss P. (eds.) 1931-1935, voll. VII-VIII Burks A. W. (ed.) 1958, Belknap Press, Cambridge (MA), (trad. it. *Opere*, a cura di M. A. Bonfantini, Bompiani, Milano, 2003).

TOMASELLO, Michael (2014), *A Natural History of Human Thinking*, Cambridge, University Press, Harvard (trad. it. *Unicamente umano. Storia naturale del pensiero*, il Mulino, Bologna, 2014).

VECCHIO, Sebastiano (2003), «*Provarci e riuscirci. Aspetti del conoscere in Peirce*», in *Segno*, n. 247-248, pp. 93-108.