

## SEMIOTICA DEI NUOVI MEDIA

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

1

## Semiotica dei nuovi media...

Una semiotica può essere **generale** o **specifica**.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

2

## Semiotica generale

**Riflessione di carattere filosofico**, che pone concetti e costrutti teorici per rendere ragione di fenomeni di significazione apparentemente disparati.

È una forma di **filosofia del linguaggio**, ma se ne distingue perché:

- (1) **non ha carattere aprioristico ma empirico**, perché parte dall'esperienza delle semiotiche specifiche,
- (2) generalizza i concetti in modo da definire **non solo le lingue naturali e i linguaggi formalizzati**, ma anche le forme espressive non verbali, quelle non del tutto codificate, alcuni processi cognitivi fondamentali, i segni prodotti non intenzionalmente.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

3

## Semiotiche specifiche

Una **semiotica specifica**:

- fornisce la **grammatica** del sistema di segni che spiega il funzionamento di un certo **testo** o **insieme di testi**, cioè:
- fa ipotesi sul **sistema di regole** che regge un testo o insieme di testi,
- ne **descrive** l'organizzazione,
- e su questa base **spiega e predice** i comportamenti di coloro che usano quel sistema di segni.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

4

## Esempi di semiotiche specifiche

1. La **linguistica**, che studia le lingue naturali,
2. la **narratologia** (o **semiotica narrativa**), che si occupa delle regole che governano varie forme di narrazione,
3. lo **studio dei sistemi di comunicazione non verbale**,
4. lo **studio della notazione musicale**,
5. La **semiotica del cinema**, della **televisione**, della **pubblicità**, dei **testi giornalistici** della **comunicazione politica**, e... la **semiotica dei nuovi media**.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

5

## Che cos'è un medium?

Le parole del linguaggio ordinario che designano i media sono molto ambigue. Ad es. diciamo "televisione" e "radio" e intendiamo:

- (1) L'**apparecchio di ricezione** che abbiamo in casa;
- (2) L'**ente** che produce e trasmette uno o più canali televisivi o radiofonici;
- (3) Le **persone** che compongono una redazione;
- (4) Un insieme più o meno definito di **tecnologie di trasmissione e ricezione**.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

6

## Che cos'è un medium?

Diciamo "stampa" e intendiamo:

- (1) Le **tecniche e gli apparati fisici** dei processi di stampa;
- (2) Il **risultato** dei processi di stampa su un certo supporto fisico;
- (3) Un **insieme di pubblicazioni** a carattere informativo (quotidiani, periodici);
- (4) I **giornalisti** della carta stampata.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

7

## Che cos'è un medium?

Diciamo "Internet" e intendiamo:

- (1) La **rete di tutte le reti** di calcolatori;
- (2) I **protocolli** (= l'insieme di regole) software che permettono l'interconnessione operativa fra le reti di computer;
- (3) Ciò che accade nei diversi **ambienti di comunicazione** su Internet: chat, il Web, i gruppi di discussione, ecc.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

8

## Che cos'è un medium?

I media "si situano all'incrocio fra i canali materiali e grandi convenzioni culturali. Il loro statuto è **strutturalmente ambiguo**, tanto più ambiguo quanto più è vasta e generica la loro definizione"

Ugo Volli, in *Versus* 94-95-96,  
a cura di G. Cosenza

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

9

## Che cos'è un medium?

Occorre distinguere come minimo:

- ⌘ Le **tecnologie / tecniche** (hardware e software).
- ⌘ L'insieme di **pratiche sociali e regole, abitudini e convenzioni** con cui nei gruppi sociali (grandi e piccoli) si **usano** le tecnologie / tecniche **per comunicare**.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

10

## Che cos'è una tecnologia?

Distinzione fra **tecnica e tecnologia**.

- ⌘ La parola greca **τεχνη** significa arte, mestiere, professione, ma anche, più in generale, "mezzo, espediente, destrezza, abilità..." e arte nel senso di "complesso di leggi, regole, ecc." (Rocci), cioè "un **insieme di regole**, un **sistema** o un **metodo per fare** idealmente o concretamente, proprio delle belle arti o dei mestieri" (Liddell-Scott).

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

11

## Che cos'è una tecnologia?

Distinzione fra **tecnica e tecnologia**.

- ⌘ **Tecnica** = complesso di **regole** da seguire e **strumenti** da usare nel praticare un'arte, un mestiere, una scienza, una professione.
- ⌘ **Tecnologia** = il discorso, la scienza che si occupa delle tecniche. In realtà questa parola si riferisce più spesso agli **aspetti materiali e strumentali di una tecnica**.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

12

## Che cos'è una tecnologia?

“Una tecnologia è una tecnica col vestito da sera”  
Peppino Ortoleva

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

13

## Che cos'è una tecnologia?

“La parola **τέχνη** significa una qualità, uno stato, un'attitudine della mente”  
(Platone, *Cratilo*, 414 b-c)

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

14

## L'interiorizzazione

⌘ Ogni abilità tecnica viene interiorizzata da chi ne fa uso fino a diventare una sorta di **seconda natura**, una capacità che chi conosce bene una tecnica applica **senza sforzo apparente**.

⌘ Esempi: guidare l'automobile, suonare uno strumento, dipingere, usare i ferri chirurgici, ecc.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

15

## Alcune tecnologie interiorizzate



Un **telefono** mentre parlo...

Una **penna** mentre scrivo...

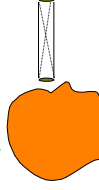
Un'**automobile** mentre guido...

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

## Un vantaggio e un rischio...

La **plasticità** del cervello umano: il nostro cervello **si abitua** a gestire anche le condizioni più disagiati.

Un esperimento celebre:



Se ci si abitua per alcuni giorni a vedere il mondo capovolto attraverso un cannocchiale, quando si toglie il cannocchiale si vede il mondo capovolto...

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

## Riflettere sulle tecnologie

⌘ Tutti possono, con la riflessione, **staccarsi** dalle loro **protesi tecnologiche**, con maggiori o minori difficoltà.

⌘ Nel caso della scrittura **questo processo di distacco è fra i più difficili**: gli esseri umani scrivono da circa **6000 anni**.

© 2007-2008 Giovanna Cosenza - Semiotica dei nuovi media

18

## Riflettere sulle tecnologie

- ‡ Per questo non distinguiamo più gli aspetti **naturali** da quelli **artificiali** della scrittura e del linguaggio.
- ‡ Ciò non si significa che si scriva sempre: è piuttosto la **relazione tecnica con lo SPAZIO DELLA SCRITTURA**, una volta acquisita, ad accompagnare sempre chi è capace di scrivere.
- ‡ La scrittura è la scoperta della **dimensione visiva**, oltre che uditiva, del linguaggio.
- ‡ Nel caso delle **nuove tecnologie**, il processo di distacco e riflessione dovrebbe essere più facile, perché siamo meno abituati.
- ‡ Tuttavia, la **ri-mediazione** complica le cose.

© 2007-2008 Giovanna Cozzenza - Semiotica dei nuovi media

19

## Tecnologie hardware e software

- ‡ **Televisione e radio** come tecnologie di ricezione e trasmissione dati (cavi, apparati fisici).
- ‡ **Stampa** come insieme di apparati che permettono i processi di stampa (rotative, macchinari, ecc.).
- ‡ **Internet** come rete di reti di computer (hardware) o come protocolli di interconnessione delle reti (software).
- ‡ Il **Web** come linguaggio di markup (HTML), come software client-server, come insieme di applicativi java per inserire la multimedialità nelle pagine, applicativi mail, chat, forum...

© 2007-2008 Giovanna Cozzenza - Semiotica dei nuovi media

20

## Tecnologie hardware e software

- ‡ **Hardware**: le macchine come dispositivi fisico-elettronici, materiali. Gli **atomi**, avrebbe detto Negroponte (*Being digital*, 1995).
- ‡ **Software**: tutto ciò che può essere codificato in una memoria elettronica come **bit** che rappresentano **sequenze di istruzioni** per un computer, cioè **programmi**, oppure **dati** (numeri, testi, immagini grafiche, suoni, ecc.).

© 2007-2008 Giovanna Cozzenza - Semiotica dei nuovi media

21

## Il software

- ‡ Ci sono molti **linguaggi di programmazione**, fra cui C, C++, Pascal, Basic, Cobol, Lisp, ecc.
- ‡ Questi sono linguaggi di **livello alto**, cioè più simili ai linguaggi umani.
- ‡ I linguaggi di programmazione di **livello basso** sono invece quelli più vicini al **linguaggio macchina**, che è il linguaggio fatto di **sequenze di 0 e 1** che la macchina gestisce e manipola (possiamo dire "comprende").

© 2007-2008 Giovanna Cozzenza - Semiotica dei nuovi media

22

## Il software

- ‡ **L'insieme organizzato di sequenze di 0 e 1** è il **codice binario**, che è il modo **più diretto** di descrivere in termini che non siano fisico-elettronici cosa succede materialmente nei circuiti elettronici della macchina.
- ‡ Agli 1 e agli 0 corrispondono **stati carichi** (1) o **scarichi** (0), cioè la **presenza o assenza di corrente elettrica** in un certo **elemento o cella della memoria** del computer o in un certo **tratto di un circuito elettronico** dell'unità centrale di elaborazione (CPU).

© 2007-2008 Giovanna Cozzenza - Semiotica dei nuovi media

23

## Il software

- ‡ Un **programma commerciale** è la versione **eseguibile** di un programma di livello alto, il che vuol dire che il programma è già stato **compilato**, cioè tradotto in linguaggio macchina dai **linguaggi compilatori, interpreti e assembler**.
- ‡ Fra i programmi si distinguono: (1) il **software di sistema**, che include il sistema operativo, i programmi di livello basso e le utilità, che servono a far funzionare il computer; (2) le **applicazioni software** (o **programmi applicativi**) che eseguono compiti per gli utenti: word processor, fogli di calcolo, database, programmi di elaborazione di immagini, ecc.

© 2007-2008 Giovanna Cozzenza - Semiotica dei nuovi media

24

## Che cos'è un medium?

I media semioticamente rilevanti  
**NON sono le tecnologie, ma:**

- (1) i diversi generi e formati dei **programmi televisivi e radiofonici** (telegiornale, talk show, fiction, giornale radio, programma musicale, ecc.),
- (2) i **diversi generi e formati del libro** (dal fumetto al romanzo, all'enciclopedia in decine di volumi), del periodici, dei quotidiani,
- (3) i **diversi usi sociali e comunicativi di e-mail, chat, forum, i diversi generi di siti web.**

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

25

## Che cos'è un medium?

Il livello di analisi di un medium semioticamente rilevante è quello che considera un medium come

**UN CONTESTO, UN AMBIENTE DI COMUNICAZIONE.**

Joshua Meyrowitz

*No sense of place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York, 1985 (trad. it., *Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale*, Baskerville, Bologna, 1995).

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

26

## Determinismo e antideterminismo tecnologico

Il che **NON** vuol dire che bisogna mettere radicalmente tra parentesi l'elemento tecnologico. **NON** possiamo più dire semplicisticamente che il mezzo è il messaggio, ma non dobbiamo mai dimenticare che

**il messaggio è ANCHE il mezzo.**

**La connessione tra tecnologie e società c'è (anche in termini causali), ma non deve essere banalizzata e ridotta a sequenze causali lineari.**

Cfr. articolo di Giulio Blasi su *Versus*.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

27

## Quali media sono nuovi?

**Problema:**

Il significato di "nuovi media" cambia in continuazione.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

28

## Il nuovo cambia...

⌘ Negli anni Novanta si considerava "nuovo medium" il **CD-ROM multimediale** e andava di moda il concetto di **ipertesto**, pensato soprattutto nelle sue versioni off-line.

⌘ Si dibatteva molto sulla **narrativa ipertestuale**.

⌘ Oggi parlare di CD-ROM e ipertesti suona antiquato e fa molto **dibattito anni '90 o fine anni '80**.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

29

## Il nuovo di oggi...

⌘ Il **Web**, che non è un medium ma un sistema di media.

⌘ L'**e-learning**, cioè l'apprendimento a distanza (che negli anni '90 si preferiva chiamare **formazione a distanza o FAD**).

⌘ L'**e-government**, che è l'insieme di relazioni che le amministrazioni pubbliche intrattengono su Internet con i cittadini, le imprese e altre amministrazioni.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

30

## Che cos'è nuovo?

- ⌘ Il **web semantico**, che è l'inclusione nei documenti web di informazioni sugli argomenti e i concetti di cui i documenti trattano, sulla loro categorizzazione, sulle relazioni con altri documenti web.
- ⌘ Il **wi-fi (wireless fidelity)**, che è l'ultimo grido del wireless, cioè la possibilità di connettersi a Internet senza cavi, da un computer portatile, un palmare, un cellulare.
- ⌘ Il **Web 2.0** e, al suo interno, Second Life, un ambiente web 3D molto simile a quello dei videogiochi 3D multiplayer, in cui però gli **avatar** fanno cose molto serie.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

31

## Che cos'è nuovo?

- ⌘ In generale, è **nuovo** tutto ciò a cui **non siamo ancora abituati**, che **non controlliamo bene** e non riusciamo a inquadrare, del tutto o in parte, nelle regole che conosciamo e seguiamo.
- ⌘ Dunque il significato del nuovo **cambia innanzi tutto in funzione del TEMPO**: man mano che ci abituiamo a qualcosa, questo cessa di essere nuovo per noi e diventa prima **noto**, **conosciuto**, poi, via via che passa il tempo, sempre più **scontato** e **vecchio**.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

32

## Che cos'è nuovo?

- ⌘ La percezione del nuovo dipende anche da **variabili soggettive**: ciò che è nuovo per me può essere vecchio e scontato per altri.
- ⌘ Le variabili soggettive alla semiotica **non interessano**: il nuovo semioticamente rilevante è quello **condiviso dai più** in un certo ambiente culturale e sociale e in un certo momento storico, è quello cioè **registrato dal senso comune**, dall'**enciclopedia** di una certa cultura.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

33

## Che cos'è nuovo?

- Negli ultimi anni, i media che l'enciclopedia comune registra come **nuovi** cambiano con **grande rapidità, molto più che in passato**.
- Questo fenomeno dipende:
- ⌘ dalla velocità con cui oggi cambiano le **tecnologie** della comunicazione,
  - ⌘ dalle **strategie di comunicazione e vendita** di questo o quel prodotto tecnologico,
  - ⌘ dalle **mode e tendenze** dettate da media "vecchi" come stampa e televisione.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

34

## Che cos'è nuovo?

Sarà compito di ogni semiologo, di volta in volta, prima distinguere i vari tipi di discorsi sui nuovi media, poi **selezionare** come propri oggetti di analisi solo quelli **semioticamente fondati**, cioè quelli basati su **pratiche sociali effettivamente condivise**, in gruppi piccoli, medi, grandi.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

35

## La novità in informatica

- ⌘ Novità **permanente** dei media informatizzati.
- ⌘ In informatica la novità è legata a **cambiamenti tecnologici effettivi**, ma viene enfatizzata per ragioni commerciali, di comunicazione e marketing.
- ⌘ Nelle tecnologie informatiche si assiste a un processo di **innovazione programmata e continua**.

© 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

36

## Che cos'è nuovo?

**Legge (e leggenda) di Moore**  
Gordon Moore, ingegnere elettronico, cofondatore di Intel, osservò nel 1965 che la **tecnologia permetteva di raddoppiare ogni 12 mesi** (poi si disse ogni 18, poi 24, 30) **il numero di transistor per pollice quadrato presenti in un chip**.

Ma la moltiplicazione dei transistor non incide sempre e solo, né direttamente, sulla **velocità dei processori**: a volte sul consumo energetico, a volte sui costi di produzione, altre volte su altri fattori.

La legge di Moore fu soprattutto una **mossa comunicativa** di Intel.

● 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

37

## Che cos'è nuovo?

⌘ L'unica cosa oggi chiara dei nuovi media è che **si basano su tecnologie informatiche**, perché queste, in quanto tali, sono condannate a una condizione di **novità permanente**.

⌘ Oggi nei paesi più ricchi del mondo non esiste forma di comunicazione che sia generalmente percepita come nuova e **non sia gestita a qualche livello e in qualche modo da un computer**, sia esso un microprocessore, un PC, un grosso sistema di calcolo.

● 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

38

## La ri-mediazione

Ogni nuovo mezzo di comunicazione, quando compare, poggia inevitabilmente **sulle grammatiche e i sistemi di sapere che già esistono e lo precedono**.

J.D. Bolter e R. Grusin

*Remediation*, 1999, trad.it. Guerini, Milano, 2002.

Qualunque nuovo medium, proprio in quanto **nuovo**, ha bisogno, per essere compreso e usato, di appoggiarsi **alle regole che governano i media che lo hanno preceduto**.

● 2007-2008 Giovanna Cozzani - Semiotica dei nuovi media

39