

LE ICONE: IDEOGRAMMI DEL TERZO MILLENNIO

NASCITA E SUCCESSO DELLE ICONE ELETTRONICHE

La diffusione del computer presso un'utenza sempre più vasta e meno specialistica ha favorito lo sviluppo di interfaccia elettroniche "user friendly", la cui immediatezza e facilità d'uso dipende in gran parte dall'introduzione delle icone. L'adozione di codici visivi risponde anche all'esigenza di superare le barriere linguistiche nazionali, verso la costituzione di un mercato globale dei sistemi informatici e telematici. La questione delle icone si pone quando il design del computer passa dall'Hardware (la tastiera, il mouse, il joy-stick) agli elementi software che appaiono nel video: prima segni alfanumerici, poi tratti grafici, infine vere e proprie immagini, sempre più ricche e complesse. Grazie al successo globale dei sistemi operativi iconici, prima Apple e poi Windows, oggi le icone elettroniche sono diventate DE FACTO un codice visivo globale. Milioni di utenti americani, europei, asiatici che parlano lingue e usano scritture diverse, condividono gli stessi ideogrammi. Sembra incredibile, ma alla fine del XX secolo si è imposto un nuovo "geroglifico" mondiale, per molti aspetti simile alle antiche scritture visive, e la cultura ufficiale non ha saputo né riconoscere né interpretare questo enorme processo evolutivo della comunicazione.

LA METAFORA DELLA SCRIVANIA

E' già possibile accennare una ricostruzione storiografica dei linguaggi iconici dell'informatica, a partire dalle intuizioni del gruppo Xerox Park di Palo Alto, che istituì la "metafora della scrivania". Si trattava del primo sistema pittografico finalizzato a facilitare la comunicazione uomo-macchina. Nello schermo viene simulato l'ambiente di lavoro abituale, l'ufficio o il laboratorio dove l'utente operava prima di ricorrere al computer. In questo ambiente simulato vige il principio "what you see is what you get": tutti gli elementi visibili possono essere presi e azionati dall'utente. Le icone raffigurano documenti di carta, archivi, persino bidoni della spazzatura. L'utente le mette in funzione azionando il mouse: il click sull'icona "archivio" lo fa aprire e mostrare i suoi documenti.

ICONE E SCRITTURE NON ALFABETICHE

Se la storia delle icone informatiche è quindi facilmente tracciabile, meno evidente è il loro rapporto con i sistemi iconici precedenti, che fin dal paleolitico sono stati utilizzati dall'uomo per comunicare. I linguaggi extralfabetici si fondano infatti su segni visivi, siano essi ideogrammi (segni astratti, o comunque non direttamente figurativi) o pittogrammi (segni immediatamente riconoscibili, come le icone informatiche). Eppure uno studio approfondito dei linguaggi visivi può contribuire notevolmente allo sviluppo dei sistemi informatici ad oggetti, in cui l'utilizzo delle icone è ancora rudimentale, privo di rigore e di stile, nonché di una sintassi che evolva tali codici in veri e propri linguaggi. Il confronto tra icone e scritture non alfabetiche vede in primo piano due modelli linguistici prodotti da due grandi civiltà: i geroglifici egiziani e gli ideogrammi cinesi

ICONE E GEROGLIFICI EGIZIANI

La connessione tra icona informatica e geroglifico è evidente a tutti, ed è stata più volte esplicitata in diversi software. L'efficacia denotativa dei segni geroglifici, rimasta intatta dopo millenni, contrasta con la complessità e l'astrattezza della loro sintassi. La scrittura geroglifica sorprende chiunque quando ne viene svelato il funzionamento: infatti i disegni che la compongono non rappresentano soltanto animali, piante od oggetti, ma corrispondono ad altrettante lettere. Ogni figura è usata anche come un suono. Se vediamo il disegno delle onde marine dobbiamo pronunciare "N", di fronte ad una gamba "B", ad una bocca "R". Ciononostante, osservando l'enorme patrimonio dell'arte egiziana, ci accorgiamo che l'uso fonetico e astratto dei segni geroglifici che troviamo nelle scritture scompare nelle arti figurative, per lasciare spazio ad un vero e proprio "mondo geroglifico" in cui quei segni prendono vita, abitano paesaggi naturali. Le figure dell'arte egizia sono infatti "geroglifici viventi", simboli giganti che si muovono in un paesaggio simbolico. La ragione della millenaria coerenza stilistica dell'arte nell'antico Egitto è proprio da ricercare nel suo generarsi incessantemente dai segni geroglifici, rimasti sostanzialmente immutati per l'intera civiltà egiziana. La pittura e la scultura egiziane sono quindi riconducibili segni primari, referenti ideali fissi per ogni rappresentazione della realtà. La comunicazione multimediale delle opere egiziane è quindi costituita dalla elaborazione di alcune "icone" di base che, ingrandite e messe in movimento, possono rappresentare ogni aspetto del mondo. Questo approccio denominabile ad "icone viventi" diventa di grande interesse nelle ricerche della comunicazione multimediale: la definizione di un geroglifico di icone elettroniche standard potrebbe dare vita a infiniti mondi virtuali di grande efficacia e comprensibili universalmente.

ICONE E IDEOGRAMMI CINESI: UN UNICO SIMBOLO PER LINGUE DIVERSE

Nessuno avrebbe potuto immaginare che quegli otto simboli del trigramma cosmico, suggeriti al mitico FU-XI dalla tartaruga celeste, sarebbero diventati oltre quarantamila e adottati da più di un miliardo di persone. Nonostante lo scetticismo della cultura dell'alfabeto, gli ideogrammi hanno alcuni vantaggi tutt'altro che trascurabili. L'interlinguismo, anzitutto: in oriente si parlano diverse lingue, ma tutti sanno riconoscere allo stesso modo le idee espresse dagli ideogrammi, un po' come accade ai numeri degli arabi (un tedesco, un italiano e un greco leggono allo stesso modo una formula matematica, che pure esprimono nelle loro lingue). In pratica, anche se un cantonese non capisce Radio Pechino, sa leggere correttamente gli ideogrammi del giornale della capitale. L'ideogramma di "uomo", ad esempio, è lo stesso dai tempi di Confucio, anche se la parola "uomo" è cambiata e oggi è diversa a Nanchino, Pechino e Shanghai. Nella civiltà delle immagini gli ideogrammi hanno parecchie carte da giocare. Si pensi naturalmente alle icone dei computer, che sono veri e propri sistemi ideografici internazionali creati ex novo dai software designer americani. Ma che succederà quando i cinesi e i giapponesi si accorgeranno del loro vantaggio culturale in questo campo? In realtà il cinese ed il giapponese moderni hanno perso gran parte della natura iconica originaria dei loro

ideogrammi, sovrapponendo alle figure valori puramente fonetici. Ciononostante, una attenta osservazione degli ideogrammi più diffusi in oriente, come l'ideogramma "uomo", "albero", "campo", "donna" "bocca", "occhio" e i loro composti, fa rinascere le figure originarie e il loro modo naturale di associarsi. Donna e bambino significa bontà, donna sotto il tetto pace, due donne significa, ironicamente, litigare.

I SEGNI RADICALI, PREMESSA DI UN CODICE VISIVO GLOBALE

La sintassi associativa del cinese, che a partire da un numero limitato di radicali costruisce migliaia di segni, deve essere il modello per la produzione dei codici iconici moderni. Il primo passo per la costruzione di una lingua iconica è la definizione dei segni "radicali". Osservando con attenzione i segni orientali, di grande efficacia cognitiva, c'è da chiedersi se il linguaggio iconico del terzo millennio non potrà essere un "cinese telematico".