

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI  
“FEDERICO II”**

**FACOLTÀ DI SOCIOLOGIA**

**Corso di Laurea in  
“Culture Digitali e della Comunicazione”**

**“Emoticonex:  
la retorica delle Emoticon”**

Elaborato finale di Laurea in  
Metodi e analisi delle fonti in rete

RELATORE:  
**Prof. Derrick de Kerckhove**

LAUREANDO:  
**di Pasqua Mario (880/464)**

**Anno Accademico 2008-2009**



## Indice

<b>Introduzione</b>	pag. 6
<b>Capitolo 1</b>	
<b>La retorica....delle emoticons</b>	
1.1 Rapporti indiretti e paragoni con le Figure della Retorica Classica	pag. 11
<b>Capitolo 2</b>	
<b>La storia delle emoticons</b>	
2.1 Dalla maschera allo Smiley	pag. 20
2.2 Mondi Virtuali come nuovi teatri digitali: da Goffman a Second Life	pag. 30
<b>Capitolo 3</b>	
<b>“L’arte della faccia”</b>	
3.1 Emoticon e rappresentazione Fisiognomica del sé	pag. 34
3.2 Face Recognition, interazionismo simbolico e gestualità nella retorica delle emoticons	pag. 40
3.3 Emoticon Art e Futurismo	pag. 48
3.4 Emoticons “Sacre”	pag. 57
3.5 Rapporto Arte Primitiva, Infantile e Moderna: le <i>Stick Figure</i>	pag. 61

## **Capitolo 4**

### **Rapporto individuo emoticon**

4.1 I luoghi delle Emoticons pag. 64

**Conclusioni** pag. 69

**Bibliografia** Pag. 73

**Sitografia** Pag. 76



## ***Introduzione***

Il ruolo della componente *non verbale* della comunicazione tra esseri umani è, sicuramente, un argomento scientificamente trasversale, oggetto, peraltro, da sempre, di analisi da parte della comunità scientifica, e, in particolare, in ambiti quali la psicologia, l'antropologia, la sociologia e, ovviamente, la semiotica.

Nel tema che mi accingo a trattare, tali discipline sono accomunate da cogenti interrogativi, che lasciano aperte molte questioni, in particolare, sul *come* e sul *quanto* gli aspetti paralinguistici di tale componente siano determinanti nei processi che permettono agli esseri umani di relazionarsi, di comprendersi e, infine, di costituirsi in quanto comunità interagente.

Tra i vari aspetti, che, più specificamente nell'era di internet, maggiormente caratterizzano la componente *non verbale* della comunicazione, in particolare quella integrata dalle immagini, un ruolo fondamentale spetta, senza dubbio, alle *Emoticons*, che hanno conquistato, non solo i giovani, nativi digitali, ma anche la generazione formatasi all'uso della comunicazione secondo i canoni classici.

Tratterò, pertanto, del ruolo che le Emoticons giocano nella

definizione, meglio, nella ri-definizione di innovativi aspetti paralinguistici della comunicazione umana di intrattenimento, di lavoro, pubblicitaria, etc. . Emoticon deriva da *Emotion Icon*, un'immagine, appunto, che serve per esprimere, attraverso l'uso di un testo tipografico o iconografico, le proprie emozioni e i propri sentimenti, conosciute anche come *smiley*, che “*affollano*”, non solo le finestre interattive delle conversazioni online, ma, attraverso il loro frequente uso negli SMS<sup>1</sup>, anche quelle dei telefoni cellulari.

Attraverso l'analisi delle figure della Retorica classica, della costruzione fisiognomica del sé nei Mondi Virtuali (con particolare attenzione a *Second Life* e ai mondi ri-creati dai videogames 3-D), degli studi di neuropsichiatria nel *Face Recognition*, del rapporto dell'*audience* con le maschere del teatro e delle emergenti forme artistiche legate a questa nuova forma di comunicazione digitale, proverò a delineare una *Retorica (essenziale) delle Emoticons*, nell'intento di dimostrare la loro valenza *emozionale* nelle nuove modalità conversazionali, caratteristiche di quella che *de Kerckhove* definisce *la terza fase di sviluppo dell'intelligenza umana*, ovvero quella della *nuova cultura giovanile dell'«always on»*<sup>2</sup>.

---

1 *Short Message System*

2 In un'intervista di Umberto Torelli, rilasciata al *Corriere Economia* dell'aprile 2007, Derrick de Kerckhove afferma: «*La prima è quella analogica, iniziata nell'800 con lo sviluppo industriale. Parliamo di energia, elettricità e calore. Insomma, la definisco un'intelligenza legata alla forza muscolare. Poi, a metà anni '70, è iniziata la rivoluzione digitale, con le*

L'avvento e la diffusione dei media elettronici e, in particolare, di Internet, che ha determinato un'impressionante moltiplicazione - nonché un passaggio, in primo piano, della dimensione estetica della comunicazione<sup>3</sup> - ha permesso la genesi e lo sviluppo di nuove modalità di comunicazione, mediate dal computer, le quali presentano nuove, ma anche interessanti caratteristiche rispetto a quelle tradizionali. La comunicazione attraverso la rete Internet è, innanzi tutto, causa e, insieme, effetto dell'abbattimento delle distanze tra le persone. La novità non risiede tanto nel fatto di poter contattare un individuo distante da noi<sup>4</sup>, quanto nell'aspetto *qualitativo* dell'atto comunicativo, il quale, attraverso tali tecnologie, include la possibilità di comunicare, non solo attraverso segnali acustici, ma anche inviando un'immagine di sé stessi in movimento e in tempo reale.

*Chatroom, Software* di messaggistica istantanea<sup>5</sup> e *Social*

---

*trasformazioni che abbiamo vissuto. Qui siamo in presenza di forza nervosa. In arrivo c'è ora la terza: quella cognitiva, legata alla Rete, ai dispositivi wireless, senza fili. È l'essere sempre connessi in ogni posto, svincolati da tempo e mezzi. È la nuova cultura giovanile dell'always on».*

- 3 La comunicazione ha sempre avuto una precisa finalità pratica. Secondo Mario Costa (Costa, 1999), tutte le forme di comunicazione, sia quelle verbali che non verbali, non sono mai state prive di un sentimento estetico, dove tutte le attenzioni che prestiamo, oltre che alle parole pronunciate dal mittente, alle componenti paratestuali, ci indicano che vi è un fortissimo interesse non solo per "quello" che dicono, ma anche al "come" lo dicono e, quindi, ai significati non rilevabili se non attraverso un atto di interpretazione, il quale presuppone sempre l'analisi di tutte le componenti in gioco (intonazione della voce, contesto di riferimento, gestualità, etc.).
- 4 Infatti, questo era già possibile dall'invenzione del telefono.
- 5 Uno dei più utilizzati è *Windows Live Messenger* della Microsoft® Corporation.

*Network* sono tutti nuovi luoghi (o, utilizzando l'espressione coniata dall'antropologo Marc Augé, *nonluoghi*) di relazioni mediate dal computer, dove nuovi e interessanti fenomeni paralinguistici si affacciano all'orizzonte della comunicazione umana. A tale proposito, non essendo sempre possibile ricreare le condizioni (o, almeno, alcune di esse) della conversazione *vis-à-vis* attraverso l'invio della propria immagine in movimento, la comunità della rete ha elaborato nuove modalità per esprimere i propri sentimenti - funzione esclusiva della mimica facciale e della gestualità nella conversazione *off-line* - attraverso l'utilizzo delle *Emoticons*, sia tipografiche che iconografiche. Tuttavia, nel corso della trattazione, mi soffermerò su un primo tentativo di introduzione di elementi emozionali nel testo scritto, in particolare per "marcare" l'ironia, oltre che altri sentimenti, che sono già rintracciabili sul finire del 1800 ed attribuibili ad alcuni scrittori, in certa misura, considerati "ribelli" ed appartenenti a varie nazionalità.

Nella prima parte del seguente lavoro analizzerò i rapporti, indiretti, tra le figure della retorica classica e le Emoticons, al fine di evidenziare le relazioni tra la tradizione e questa nuova forma di comunicazione, che definirei di "***retorica emozionale***".

Nella seconda parte, tratterò della storia delle Emoticons e della loro dimensione teatrale, in particolare all'interno dei mondi virtuali.

Per quanto concerne il primo aspetto, nello specifico, dopo aver

delineato cronologicamente le tappe fondamentali dell'affermazione delle “faccine”, tratterò di come sia curioso notare che la nascita del primo smiley e i primi tentativi di marcare l'ironia, siano avvenuti tutti “*off-line*”. Riguardo alla dimensione teatrale, tenterò di giustificare un riadattamento, in ambito digitale, della cosiddetta “Sociologia della vita quotidiana” di Erwin Goffman, considerando le Emoticons come delle “maschere tipografiche”. Inoltre, analizzerò i punti di contatto con l'approccio teorico dell'interazionismo simbolico<sup>6</sup> e della prospettiva “etnometodologica” di Garfinkel. Infine, nell'analizzare la relazione tra processi di costruzione del sé nei mondi virtuali (in particolare in Second Life e nei Videogames 3-D) e le emoticons, mi soffermerò sul lavoro di Gianfranco Pecchinenda sui videogiochi e su quella che egli stesso definisce la *cultura della simulazione*<sup>7</sup>. In particolare, nel primo capitolo di questo lavoro, dedicato alle relazioni indirette tra il linguaggio della retorica classica e quelle delle emoticons, cercherò di evidenziare le eventuali relazioni esistenti tra le finalità espressive degli *avatar*, creati dagli utenti dei videogame elettronici, e quelle degli smileys, entrambe partecipanti alla definizione di un nuovo linguaggio mediale iconografico e nell'emergenza di nuovi modelli di percezione e interpretazione della realtà (Pecchinenda, 2003).

---

<sup>6</sup> sviluppatosi a partire dagli anni '30 grazie al lavoro di alcuni psicologi sociali statunitensi e, in particolare, di George Herbert Mead.

<sup>7</sup> Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"homo game"*, Editori Laterza, 2003.

## **Capitolo 1**

### **La retorica...delle emoticons**

*«La natura dei popoli è varia;  
ed è facile a persuadere loro una cosa,  
ma è difficile fermarli in quella persuasione»*

*Niccolò Machiavelli*

#### **1.1 Rapporti indiretti Retorica classica ed emoticons**

La Retorica (dal greco *ρητορικός* rhetoriké téchne, arte del dire) è il metodo di organizzazione del linguaggio naturale, utilizzato al fine di ottenere, attraverso il “parlar bene”, la persuasione. Tuttavia, esistono diverse posizioni in merito, come, ad esempio, quella di Samuel Butler, il quale, nel 1663, scrisse: *«Secondo molti le regole della retorica non insegnano nulla ma servono solo a dare un nome agli strumenti»*.

Prima di proseguire la trattazione sulla retorica, e sui suoi rapporti indiretti con le emoticons, può risultare utile concentrarsi sull’analisi dell’evoluzione del suo oggetto di studio, ovvero del linguaggio.

Oltre che per fini persuasivi, l’uomo ha usufruito di questa primordiale tecnologia nella prospettiva di eseguire successive

evoluzioni. Più in particolare, l'*Homo sapiens* tale è diventato soprattutto grazie alla sua invenzione e al suo incorporamento, dentro e attraverso il proprio Sé (Pecchinenda, 2003). Si giunge così, attraverso un lungo processo storico-culturale, a quello che Pecchinenda definisce *homo game*, la più recente e specifica manifestazione dell'*homo communicans* (*ibidem*). Quest'ultimo - secondo l'autore - ha subito la sua fondamentale e caratteristica trasformazione grazie alla sua ibridazione con le protesi tecnologiche dell'informazione e della comunicazione digitale (*ibidem*). In merito a ciò che definisce *homo game*, Pecchinenda sottolinea che «*se il computer costituisce, sia metaforicamente che tecnologicamente, lo strumento attraverso il quale l'uomo moderno elabora l'immagine della propria identità, il videogioco può essere considerato [...] lo strumento fondamentale e indispensabile attraverso il quale il computer e la cultura informatica ad esso associata è giunto a diffondersi e a radicarsi nella società contemporanea, a partire dalle più giovani generazioni per giungere a quelle oggi più mature*». Quindi, secondo l'autore, la pervasiva presenza dei videogame elettronici nella vita degli individui, rappresenterebbe una concausa dell'elevata diffusione dei PC e, più in generale, dell'odierna cultura ad essi collegata.

Nei mondi virtuali, ri-creati dai videogame analizzati dallo studio di Pecchinenda, la costruzione fisiognomica del proprio avatar costituisce un processo nel quale è possibile rintracciare dei punti di

contatto con le dinamiche percettive caratterizzanti le emoticons. Infatti, sia in queste ultime che negli avatar prima citati, è possibile rintracciare un bisogno dell'individuo di sopperire al deficit emozionale e rappresentativo, rilevabile, infatti, sia nei processi conversazionali online che in quelli ludici dei videogame elettronici. Come lo stesso Pecchinenda sottolinea:

*«a causa di una necessità antropologica l'essere umano ha costruito nel corso della sua formazione evolutiva una serie di protesi, sia esterne che interne al proprio corpo. Queste, nel loro insieme, svolgerebbero sostanzialmente una funzione di schermo o di vero e proprio filtro tra l'apparato sensoriale dell'uomo e l'ambiente esterno, influenzando in modo determinante le modalità di trattamento dell'informazione, il senso della realtà e la stessa immagine di sé.»*  
(*ibidem*)

In quest'ottica, avatar ed emoticons potrebbero essere interpretati come delle protesi digitali, le quali, anche in questo caso, svolgerebbero una funzione di schermo (rappresentativo) fisiognomico (nel caso delle emoticons) e "corporale" (nel caso degli avatar), nonché di filtro con l'ambiente (la realtà virtuale per i videogame e le finestre delle conversazioni in chat per le emoticons) e l'apparato sensoriale dell'uomo.

Dunque, quello definito dalle emoticons e, sotto certi aspetti, dagli avatar degli utenti dei videogame elettronici, rappresenta un nuovo linguaggio figurativo ed espressivo, che risponde alla necessità di natura esclusivamente antropologica dell'individuo - di quello che definirei *homo icon* - di relazionarsi con gli ambienti con i quali interagisce e, ovviamente, di farlo in maniera *significativa*. Un linguaggio, quest'ultimo, che, così venuto definendosi, travalica i tradizionali obiettivi retorici della persuasione. Tuttavia, l'opera del *parlante* che utilizza le *faccine*, può essere definita *persuasiva* da un punto di vista paralinguistico, laddove questi si pone, sia pure senza averne piena consapevolezza, l'obiettivo di convincere il suo interlocutore della portata emozionale delle sue affermazioni, al fine di conseguire l'obiettivo di tessere relazioni con l'ambiente esterno.

Abbiamo, in questo modo, rintracciato un legame, un punto di connessione, ancorché, in qualche misura, "laterale", tra quella che oserei definire "Retorica delle emoticons" e la Retorica classica.

Ma, come vedremo nel corso della trattazione, è possibile compiere un ulteriore o, meglio, ulteriori passi in avanti nella definizione di questa relazione. Infatti, analizzando le figure della retorica classica, è possibile estrapolarne alcune dal loro contesto originario, al fine di riadattarle, a seguito di una preliminare e convenzionale sostituzione del loro oggetto, ovvero della *parola* con l'*immagine*, e di renderle così

utilizzabili per definire alcune strategie (retoriche) esprimibili con gli smileys. In alcuni casi, l'operazione appena descritta di convenzionale sostituzione è, come vedremo, addirittura superflua, in quanto alcune figure della retorica classica risultano già originariamente "compatibili" con *quelle* delle emoticons. Nel suo lavoro *Encyclopedia of Rethoric*, Thomas O. Sloane - del Dipartimento di Retorica dell'Università della California - scrive: «*La retorica è un magazzino di stratagemmi comunicativi: alcuni sono vecchi e superati [...] altri sono troppo nuovi per essere cifrati (es. le "emoticons" nelle e-mails)*». «*Recentemente* - prosegue l'autore - *la retorica è stata definita "comunicazione intenzionale"*». Quindi, secondo l'autore, le emoticons sarebbero degli stratagemmi comunicativi con "poca storia alle spalle" per poter essere definiti alla stregua della *retorica*. Tuttavia, nel tentativo, che è, poi, l'obiettivo di questo lavoro, di definire una nuova retorica emozionale, riporterò, di seguito, le figure che, a mio avviso, sono ricorrenti sia nella retorica classica che in quella delle emoticons.

La figura della retorica classica dell'*Allusione* - consistente nel dire una determinata cosa per farne intendere un'altra - ricorre spesso nella *istituenda* retorica delle emoticons, nel cui utilizzo, per esempio, lo smiley rappresentante una faccina che "strizza" l'occhio è, per eccellenza, espressione della volontà di chi scrive di voler celare un significato altro, rispetto a quello veicolato dal testo scritto, collegato alla

faccina stessa.

Strettamente collegata alla figura dell'*Allusione* è quella dell'*Allegoria*, procedimento retorico per cui un contenuto concettuale viene espresso attraverso un'immagine che rappresenta una realtà diversa e autonoma rispetto al contenuto stesso (dal greco *allegorèin*, “parlare diversamente”), consistente, infatti, nella costruzione di un discorso, che presenta un significato più profondo di quello rilevabile letteralmente. Alla stessa stregua le emoticons possono essere considerate delle figure *allegoriche*, in quanto esprimono un significato che va ben oltre la loro interpretazione “testuale”, la quale risulterebbe, peraltro, necessariamente limitata. Si prenda, ad esempio, un testo del tipo :); sarebbe interpretato semplicemente come: “due\_punti-parentesi\_tonda\_chiusa” e non anche come l'espressione di una faccia che sorride.

Ricorre, spesso, nella comunicazione *mediata* dalle emoticons anche una sorta di *Antifresi* (dal greco *antiphrasis*, “espressione contraria”), ovvero l'utilizzo di una parola o un'espressione in senso contrario al proprio uso tradizionale, attraverso un tono ironico od eufemistico. L'*Antifresi* delle emoticons è, in un certo senso, di “rafforzamento”, nel senso che si affianca alla figura retorica classica, per ribadire, attraverso la simulazione del volto, l'utilizzo “inverso” di una parola o di una frase (ad esempio: “come sei buono...! ;)” ).

Nella retorica delle emoticons possiamo, sicuramente, riadattare la figura classica della *Diafora* (dal greco *diaphoros*, “diverso”), consistente nella ripetizione di una parola usata in precedenza con un altro significato. Le faccine, infatti, assumono un significato diverso a

seconda delle parole che, di volta in volta, le accompagnano.

Considerando le emoticons concretizzazioni “materiali” di concetti astratti, quali le emozioni e i sentimenti, è possibile includere nella “loro” retorica anche la figura dell’*Ipostasi* (dal greco *hypostasys*, “materia condensata”). Questa, infatti, identifica proprio la concretizzazione e la personificazione di un concetto astratto attraverso la parola scritta.

Il rapporto con la figura della retorica classica dell’*Ironia* è, invece, definibile come inverso, in quanto, questa, nella sua definizione tradizionale, consiste nell’affermare una cosa esattamente opposta a ciò che si vuole *significare*. In questo tipo di comunicazione è, necessariamente, richiesta al lettore e allo scrittore, la capacità di comprendere l’ambiguità sottostante l’enunciato. Come vedremo nel corso della trattazione, le emoticons, invece, rispondono ad una necessità esattamente opposta, ovvero quella, ad esempio, di eliminare l’ambiguità derivante da una possibile cattiva interpretazione di una frase, appunto, ironica.

La *Metafora* (o trasposizione) è, probabilmente, la figura della retorica classica che più facilmente si adatta alla retorica delle emoticons. Queste, infatti, sono definibili come delle metafore dei sentimenti e delle emozioni che gli individui esprimono, nell’ambito di una conversazione mediata dal computer, utilizzando questo particolare supporto

emozionale. Gli smileys, inoltre, possono essere definiti come figure onomatopeiche.

L'*Onomatopea* (dal greco *onoma*, “nome” e *poièò*, “faccio”) è un vocabolo o un'espressione utilizzata al fine di esprimere, attraverso il suono, una particolare imitazione. Le emoticons sostituiscono, nell'espressione onomatopeica, l'immagine al suono, imitando, così, espressioni e gesti utilizzati dai parlanti nella comunicazione *faccia a faccia*.

Il “giro di parole” che caratterizza la figura della retorica classica della *Perifrasi* (dal greco *periphrasis*, “locuzione intorno”), si trasforma, invece, in “giro di caratteri” in quella delle emoticons, dove, in sostituzione del gesto o dell'espressione facciale, viene utilizzata, appunto, una combinazione di caratteri, al fine di indicare un sentimento o un'emozione.

La *Personificazione* o *Prosopopea* (dal greco *pròsopon*, “volto” e *poién*, “fare”) è una figura retorica che consiste nel “dare parola”, all'interno di un dialogo, a cose inanimate o astratte, come se fossero persone o fatti reali. Allo stesso modo, le emoticons sono “personificazioni” virtuali dell'aspetto emozionale della comunicazione remota e sono “trattate”, a livello inconscio, dagli utenti come “fatti” reali, ovvero come reale espressione delle loro emozioni.

La *Similitudine* (dal latino *similitudo*, “somiglianza”) è

annoverabile tra le figure retoriche ricorrenti anche nell'uso delle emoticons, in quanto, come vedremo in seguito nel capitolo dedicato agli aspetti neuropsichiatrici, il cervello umano mette in atto un processo di riconoscimento facciale proprio in base alle “somiglianza” dei “tratti somatici” delle faccine e quelli dell'uomo.

Forzando un po' la mano, sarebbe possibile inserire all'elenco appena stilato ulteriori figure retoriche, quali, ad esempio, la *Deissi* (dal greco *deiknumi*, “mostro, indico”), l'*Enfasi* (dal greco *emphainein*, “dimostrare”), l'*Eufemismo* (dal greco *euphemismo*, “parola di buon augurio”) la *Reticenza* (dal latino *reticere*, “tacere”), la *Ripetizione* e, infine, la *Sineddoche* (dal greco *synekdekhomai*, “prendo insieme”). Tuttavia, ho ritenuto opportuno, approfondire l'analisi e la descrizione delle sole figure della retorica classica che presentano un elevato livello di compatibilità o, meglio, di flessibilità, tale da permetterne l'adattamento con quella che ho, precedentemente, definito “Retorica delle emoticons”.

## **Capitolo 2**

### **La storia delle emoticons**

#### **2.1 Dalla maschera allo Smiley: la storia delle Emoticon**

*La maschera è un artefatto che si indossa per ricoprire l'intero viso o solamente gli occhi. È utilizzata fin dalla preistoria per rituali religiosi, rappresentazioni teatrali o feste popolari come il carnevale.<sup>8</sup>*

Diverse sono le discipline che si sono interessate allo studio delle maschere (intese in diverse accezioni), come, ad esempio, l'antropologia, la quale si è soffermata sulle diverse funzioni da queste svolte all'interno di diverse aree continentali. Esiste, dunque, un differente uso sociale, ma anche geografico, delle maschere, le quali, tuttavia, assolvono, più in generale, ad una funzione specifica: celare la propria identità.

È questo il principale punto di contatto o, forse, piuttosto, di distacco, delle maschere con/dalle emoticon, le quali assolvono ad una funzione più universalizzante, assicurando un supporto globale all'espressione delle emozioni nella comunicazione remota.

La storia della nascita della prima Emoticon è alquanto

---

<sup>8</sup> Fonte wikipedia.com - <http://it.wikipedia.org/wiki/Maschera>

controversa. Esistono, infatti, diverse posizioni in merito e, in particolare, due date storiche alle quali far risalire la genesi delle *faccine*. Sembrerebbe che la prima emoticon sia stata usata da Kevin MacKenzie (uno dei primi collaboratori allo sviluppo della “madre” di Internet, la rete “ArpaNet”) il 12 aprile 1979 all’interno del testo di una e-mail inviata agli iscritti del gruppo MsgGroup (una delle prime BBS<sup>9</sup>), nella quale suggeriva, agli altri utenti, di inserire nei messaggi degli elementi emozionali per dare un “tono” alla parola scritta, con l’obiettivo di evitare fraintendimenti. In particolare, nella e-mail prima citata, MacKenzie proponeva l’inserimento nei testi di un trattino preceduto da una parentesi chiusa [ovvero: “ )- ”] per indicare una linguaccia e “marcare” le frasi ironiche. Tuttavia, la proposta non piacque e fu molto criticata dai più. Fu così, probabilmente a causa di una comunità della rete ancora non completamente *ambientata* ai nuovi luoghi di conversazione e alle regole, implicite, che da questi scaturiscono, che il *matrimonio tra testo tipografico ed emozioni* fu ritardato di qualche anno. Infatti, secondo quanto dimostrato da una ricerca del mese di febbraio del 2002 effettuata da Mike Jonesun della Carnegie Mellon School of Computer Science, la prima emoticon sarebbe stata utilizzata il 19 settembre 1982 in un messaggio apparso in una BBS del Carnegie

---

9 Un BBS (o Bulletin Board System) è un sistema, basato su un computer e un software, che permette agli utenti iscritti di scambiarsi messaggi e file. Nati negli anni ‘70 i BBS hanno inaugurato l’era delle comunicazioni remote.

Mellon University da un certo Scott E. Fahlman<sup>10</sup>. Così come proposto precedentemente da MacKenzie, anche Fahlman, nell'intento di evitare fraintendimenti e le conseguenti interminabili discussioni ad essi legate, propose di inserire, nel testo scritto, delle combinazioni di segni tipografici per evidenziarne l'eventuale tono ironico. Questa volta la proposta ebbe successo e, grazie alla ricerca di Mike Jonesun, abbiamo, oggi, una testimonianza della prima apparizione sulla scena mediatica di uno smiley.

Nel delineare le tappe fondamentali dell'avvento delle emoticons nella rete, è stato possibile, dunque, identificare nel 1982 l'*anno zero* a cui far corrispondere il loro primo utilizzo; un utilizzo, peraltro, riconosciuto ed accettato da quella che si può considerare una "primordiale" comunità connessa.

Tuttavia, già precedentemente e su altri tipi di supporti, ovvero su delle *t-shirt*, sicuramente "strumenti" meno mediatici, ma altrettanto pervasivamente diffusi in tutti i contesti sociali, ritroviamo la presenza dell'emoticon. Infatti, l'invenzione del primo smiley, non legato, questa volta, a un testo scritto, è da attribuire a Harvey R. Ball, il quale creò un *brand* che ebbe una grandissima diffusione e successo negli anni Settanta e Ottanta. Così, prima della loro apparizione *on-line*, le emoticon erano già radicate nel tessuto sociale *off-line*.

---

<sup>10</sup> Fonte: <http://www.cnn.com/2007/TECH/09/18/emoticon.anniversary.ap/index.html>

Tuttavia, è possibile fare un ulteriore passo indietro, spostandosi, questa volta, fino alla metà del XIX secolo, quando, *udite udite!*, in ambito letterario, alcuni scrittori che, senza difficoltà, potremmo definire rivoluzionari, proposero di intervenire, attraverso l’inserimento di particolari simboli, ottenuti con l’utilizzo (puro o con delle rotazioni) del set di caratteri disponibili, sul testo, con l’obiettivo, anche in questo caso, di sottolineare l’eventuale ironia della frase. Ma vediamo, più in dettaglio, di cosa parlavano questi autori. Abbiamo discusso, fino ad ora, del tentativo di marcare l’ironia della frase e, per questo, cominciamo nel descrivere proprio quello che era definito “punto di ironia”.

Alcuni autori attribuiscono l’invenzione e l’utilizzo di questo “punto di ironia” a Raymond Queneau, il quale, tuttavia, sembrerebbe non essere né padre né utilizzatore dello stesso. Infatti, Queneau aveva adottato il cosiddetto “punto di indignazione” (visivamente corrispondente ad un punto esclamativo al contrario: ¡), che era stato, probabilmente, inventato da Hervé Bazin nel 1966 insieme ad altri segni di punteggiatura, come il punto di certezza, di dubbio, etc.

Per quanto riguarda, invece, il citato punto di ironia, sembrerebbe che ne esistano almeno tre: uno utilizzato dallo stesso Bazin, per il quale aveva la forma della lettera greca psi ( $\Psi$ ) con, sotto, un punto. Un secondo aveva la forma di un punto interrogativo

rovesciato ( ?) ed un suo uso è già rintracciabile alla fine del XIX secolo, sempre da parte di un francese, ovvero un certo Alcanter de Brahm. Infine, l'utilizzo del punto esclamativo rovesciato (come per il punto di indignazione: ¡) è stato proposto, questa volta, negli U.S.A. come punto di sarcasmo.

Inoltre, qualche mese fa, *Language Log* ha pubblicato alcuni post sull'argomento da me trattato, nei quali riportava la notizia che, nel 1887 il saggista americano Ambrose Bierce aveva proposto, in un coraggioso e "simpatico" progetto di riforma della lingua inglese, di introdurre quello che definiva uno "snigger point" (ovvero un "punto di sogghignamento"), la cui forma ricorda quella della bocca di un'odierna emoticon. Quello che è sorprendente notare, è che nella gamma di caratteri (componibili oppure semplicemente sovrapponibili) degli attuali programmi di videoscrittura, questo simbolo, utilizzato da Bierce per creare lo "snigger point", è, a tutt'oggi, riproducibile: ∟. Di seguito, riporto la traduzione del testo originale di Bierce, in cui avanza la proposta descritta precedentemente:

*«Nella riforma della lingua chiedo di introdurre un miglioramento nella punteggiatura - un punto di sogghignamento, o di risata. E' scritto così ∟ e rappresenta, il meglio possibile, una bocca sorridente. Deve essere aggiunto, insieme al punto, ad ogni frase*

*scherzosa o ironica; o, senza il punto, ad ogni parte scherzosa o ironica di una frase altrimenti seria - come: “Il signor Edward Bok è la più nobile delle creature di Dio \\_l\_»*

Da quanto finora detto può essere agevolmente dedotto che il tentativo di rappresentare “tipograficamente” i sentimenti e le emozioni precede, e di molto, l’avvento degli smiley, sia pure in una modalità *offline*, graficamente “primordiale” e con un successo riscontrato nettamente inferiore.

Ma qual è la motivazione (ovvero le motivazioni) che decretano l’attuale grande successo delle emoticons e, di contro, l’insuccesso di quelli che possono essere considerati i loro “antenati testuali”?

Una possibile spiegazione ci è data da Fabio Montermini del CNRS - Università di Toulouse Le Mirail, il quale, in un post <sup>11</sup> del suo blog personale, nel cercare di spiegare la pervasività delle emoticons, scrive quanto segue:

*«Il primo punto è strutturale: le emoticons forse non appartengono alla lingua standard, ma non sono, formalmente aberranti. Sappiamo tutti benissimo che la scrittura è nata prima sotto forma di pittogrammi iconici, poi di ideogrammi sempre più astratti e arbitrari,*

---

<sup>11</sup> <http://fabiomontermini.blogspot.com/2009/03/lingua-e-faccine-ii.html>

*fino all'alfabeto. Delle scritture non alfabetiche esistono ancora nel mondo, e i pittogrammi sono uno degli strumenti di comunicazione più usati al mondo. Le emoticons hanno seguito lo stesso percorso: da massimalmente iconiche (il prototipo è la faccina che ride :-)), a più arbitrarie [...] Ho scoperto, poi, che hanno anche una variazione nello spazio. Secondo Wikipedia, in Asia la faccina che ride è piuttosto così: (^-^) (molto meno iconica di :-)) per me, ma non sono né cinese né giapponese).»*

Quindi, secondo Montermini, le emoticons seguirebbero un percorso analogo a quello della storia della scrittura, la quale, con queste, sembra essere, in un certo senso, ritornata parzialmente sui suoi passi, o, per lo meno, che lo abbia fatto nel ri-adattamento delle strategie utilizzate nelle modalità digitali di redazione dei testi, nelle quali possiamo facilmente rintracciare una sorta di *reincanto*<sup>12</sup> testuale, rilevabile nella dimensione pittografica (e, nelle loro evoluzioni, ideografica) degli smileys.

Nella seconda parte del suo *post*, Montermini tratta dell'apparato paratestuale, del quale le emoticons, insieme con la punteggiatura, i titoli, i colori, etc., fanno parte:

---

<sup>12</sup> Il termine *reincanto* è spesso usato dai sociologi per indicare il ritorno inevitabilmente regressivo del fattore magico-religioso nelle dinamiche sociali, soprattutto in quelle legate alle nuove tecnologie digitali.

*«La corrispondenza tra scrittura e punteggiatura è semplicemente un'illusione determinata dalla pervasività della scrittura tipografica nella nostra civiltà. Secondo, che, così come è un'illusione pensare che la scrittura rifletta il parlato, è sbagliato pensare che la punteggiatura rifletta cose che “si sentono” nel parlato. Quando a scuola ci insegnano che una virgola corrisponde a una pausa, non è necessariamente vero.*

*Gli elementi del paratesto che corrispondono di più alle emoticons sono i punti come quello interrogativo o esclamativo [...] Tutte le sfumature di significato che non possono essere espresse con il punto interrogativo o esclamativo, nei testi normali, sono espresse o con mezzi testuali (“ironicamente potremmo dire che sei molto intelligente”) o con altri mezzi paratestuali (“sei molto... intelligente”), non dedicati specificamente a quello.»*

Infine, sempre secondo Montermini, l'elemento che ha contribuito maggiormente all'esplosione delle emoticons è il tipo di testo caratteristico del mezzo in cui esse vengono utilizzate: *chat rooms*, *sms* ed *e-mail*. Infatti, come lo stesso autore afferma, «...il problema dei vari punti di indignazione, ironia, etc. è che erano destinati ad apparire in testi tradizionali.».

L'autore continua affermando che la distinzione fondamentale

tra il linguaggio scritto e quello parlato può essere analizzata secondo «... *tre parametri, che sono la compresenza o meno degli interlocutori, la simultaneità o non simultaneità tra produzione e percezione e il grado di progettualità*». Ora, mentre il parlato implica la compresenza degli interlocutori, la simultaneità di produzione e percezione è un grado di progettualità in genere non particolarmente alto, di contro, per lo scritto, avviene esattamente l'opposto. Il linguaggio mediato dal computer presenta due delle tre caratteristiche di quello parlato (non la compresenza, ma la simultaneità e la bassa progettualità) ma si manifesta attraverso un mezzo scritto. Nasce, così, un linguaggio ibrido che, viste le naturali e implicite “lacune” del testo scritto dal punto di vista “paratestuale”, necessita di ulteriori strategie *emozionali*, quali possono essere considerate le emoticons.

Per quanto riguarda, invece, il diverso utilizzo geografico delle emoticons ed, in particolare, del loro “uso orientale”, precedentemente citato dallo stesso Montermini, può essere utile riferirsi allo studio di Francesco Garofalo, “*Ridentibus Oculis. Della differenza tra emoticons giapponesi ed occidentali*”<sup>13</sup>, pubblicato sul numero 2 di *Ocula* del Marzo 2002. Garofalo, che definisce le emoticons come “chiavi”, in quanto «...*in analogia con la musica, [...] danno in qualche modo il sistema di riferimento perché la frase “suoni” in un certo modo*»,

---

13 Il testo completo è disponibile al seguente indirizzo:  
[http://www.ocula.it/02/fg\\_02b.htm](http://www.ocula.it/02/fg_02b.htm)

sostiene che «l'origine delle emoticons giapponesi è attribuita dai “fans” occidentali ad una stilizzazione delle espressioni dei personaggi dei cartoni animati. Non è del tutto errato, ma forse è più corretto ipotizzare che vengano utilizzati codici culturalmente condivisi tra i ragazzi che leggono i “manga”, i fumetti giapponesi. In Giappone è praticamente obbligatorio per gli adolescenti il possesso di un cellulare, a differenza di quel che accade in paesi come il nostro (^\_^), ed è proprio per sottolineare la chiave emotiva dei messaggi SMS che sono nate le emoticons, che oggi trovano applicazione anche nelle chat e nelle e-mail. L'età degli entusiasti di questa tecnologia li porta ad impiegare i codici “più condivisi” a disposizione»

Dunque, alla base dello sviluppo di emoticons alternative in Giappone, vi sarebbe una commistione tra espressioni tipiche dei personaggi dei cartoon e della massiccia diffusione dei telefoni cellulari. Inoltre, la grande diffusione di questi stessi cartoon giapponesi anche nel nostro paese, è, probabilmente, causa di un uso, seppure minore, di queste “emoticon orientali” anche in Italia<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Tuttavia, per quanto riguarda quest'aspetto, non è da sottovalutare l'effetto “globalizzante” di Internet.

## 2.2 Mondi virtuali come nuovi teatri digitali: da Goffman a Second Life

L'interazione uomo-computer avviene sempre attraverso degli strumenti quali la tastiera, il mouse e lo schermo. Quest'ultimo ha subito diverse evoluzioni nel corso degli anni, passando dalla stabilità della fruizione di quello della tv e del cinema, alla frammentarietà e multidimensionalità delle finestre del monitor del pc, fino alla superficie tridimensionale della realtà virtuale<sup>15</sup>.

In particolare, nei mondi virtuali dei Videogames e di Second Life viene abbattuta la distanza tra individuo e schermo. La visione non è più frontale, in quanto noi non siamo più di fronte al *medium*, ma *dentro* lo stesso. Siamo passati dal predominio del senso della vista a quello del tatto, il quale, però, non è da considerarsi un tatto esclusivamente sensoriale, ma principalmente cognitivo. Infatti, indossiamo il *mezzo* come un vestito, quasi come una nuova pelle. È, questa, una sorta di membrana mimetica che, come una maschera, mutiamo camaleonticamente in base al contesto in cui ci troviamo a interagire. Un tattilismo mimetico che ritroviamo, in forma testuale (e, più recentemente, iconica), anche nell'utilizzo delle Emoticons.

Quello che si viene, così, a costituire è una sorta di teatro

---

<sup>15</sup> Per un'analisi approfondita dell'evoluzione del rapporto individuo-schermo si veda: Manovich, *il Linguaggio dei nuovi media*, 2002.

digitale, in cui i partecipanti indossano diverse maschere (le Emoticons) e costumi (il mezzo in cui si immergono), selezionandoli in base alle diverse situazioni, al fine di veicolare significati, esprimere le proprie emozioni e i propri sentimenti.

In quest'ottica, possiamo definire la comunicazione *rimediata*<sup>16</sup> dalle emoticons come una strategia drammaturgica simile a quella descritta da Erwin Goffman nel suo saggio sociologico "*The presentation of self in everyday life*"<sup>17</sup>. Il sociologo canadese, nello sforzo di elaborare una "sociologia della vita quotidiana"<sup>18</sup>, sostiene che le persone, quando si incontrano per qualsivoglia motivo, comunicano non solo con le parole, ma anche con la gestualità, l'abbigliamento e la prossemica<sup>19</sup>, al fine di comunicare una particolare immagine di sé stessi e di riceverne altre in cambio. Attori, registi, palcoscenici, figuranti e, soprattutto, il pubblico, affollano questo mondo drammaturgico, in cui gli stessi utilizzano diversi mezzi (Goffman, ad esempio, cita la capacità di controllare le espressioni) al fine di risultare credibili. Inoltre, secondo l'autore, questi "teatranti" mettono in atto diverse rappresentazioni a

---

16 Per il concetto di *rimediazione* si veda: Bolter Jay D., *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, 2002.

17 Versione Italiana: Erving Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione*, collana Biblioteca, traduzione di Margherita Ciacci, Il Mulino, 1969

18 Dell'interazione *face-to-face* e delle regole che essa, quotidianamente, impone.

<sup>19</sup> *Prosemica* è un termine coniato dall'antropologo americano Edward T. Hall, uno dei maggiori studiosi in materia. Hall, nel suo libro "*La dimensione nascosta*", Bompiani, 2001, esamina cosa siano lo spazio personale e sociale e come l'uomo li percepisce.

seconda che si trovino *in scena* o nel *retroscena*, seguendo la logica, nonché la necessità, di dover piacere all'audience<sup>20</sup>. È nel mezzo, tra *scena* e *retroscena*, che, secondo la mia ipotesi, si pone la nuova comunicazione basata sulle emoticons, le quali, facendo un piccolo sforzo di immaginazione, potrebbero essere viste come delle “maschere tipografiche” che indossiamo in questo nuovo teatro, in questa “infrascena” che non è sicuramente uno spazio pubblico, ma, tanto meno, una dimensione completamente privata. L'emotività e la gestualità che le emoticons trasmettono, sembrerebbero corroborare l'idea che, nei nuovi modelli conversazionali on-line, esse creino un nuovo linguaggio paratestuale, creando una rivoluzionaria modalità di espressione dei sentimenti.

Accettati questi presupposti, si potrebbe affermare che ciò che ho definito “maschera tipografica” ha, quindi, giocato (e continua a giocare) un ruolo fondamentale nella definizione dell'attitudine dell'utente della rete, seguendo, in tale funzione, un'evoluzione immaginabile come un *continuum*, ai cui estremi troviamo da un lato il suo aspetto totalmente simbolico e, dall'altro, quello più puramente mimetico. Possiamo chiaramente distinguere tre tappe fondamentali di

---

20 Nella sua opera, Goffman cita come esempio quello dei camerieri di un hotel delle Isole Shetland, i quali, a seguito di una ricerca sul campo, dimostrano di assumere comportamenti opposti da quelli *rappresentati* nella *scena* (in sala, in presenza dei clienti), dove risultavano essere servili, formali e cordiali, e quelli, invece, prodotti nel *retroscena* (nella cucina o, comunque, in assenza del pubblico), dove si mostravano informali e, addirittura, irrispettosi.

questo processo:

1. Un **Sé tipografico**: Caratteristico di quella che potremmo definire la prima fase della comunicazione *emozionale* on-line mediata dalle emoticons. In questa fase il sentimento e il tono dell'individuo si frammentano in tanti elementi quante sono le combinazioni alfanumeriche utili a creare Smiley. Si sorride, si ammicca, ci si arrabbia attraverso la fusione logica di lettere e numeri, i quali definiscono una nuova, "matematica", mimica facciale;

2. un **Sé logografico**: Le emoticons, da semplici combinazioni alfanumeriche, si evolvono nel loro referente grafico, colorandosi di una cromaticità da rivista a fumetti (infatti, spesso sono gialle) ed accrescendo ulteriormente il loro portato iconico (e, talvolta, ironico);

3. infine, un **Sé topografico**: L'emoticon, attraverso il suo movimento, si dota di uno spazio sullo schermo, in genere 60x60 pixel, all'interno del quale definisce una nuova gestualità espressiva, utilizzata dagli utenti per esprimere "cineticamente" le loro emozioni, sentimenti e intenzioni.

È importante sottolineare che queste tre modalità espressive non sono mutualmente esclusive, in quanto è possibile rilevarne l'utilizzo combinato in svariate situazioni conversazionali in rete.

### **Capitolo 3**

#### **“L’arte della faccia”**

##### 3.1 Emoticon e rappresentazione Fisiognomica del sé

Secondo il *Primo assioma della comunicazione*<sup>21</sup> di Paul Watzlawick e Janet Helmick Beavin, per gli esseri umani è, praticamente, impossibile non comunicare, in considerazione del fatto che ogni comportamento è causa di un processo di significazione da parte di altri e che, di fatto, non esistono fenomeni definibili come non-comportamento. Alla luce di ciò, potrebbe risultare agevole affermare che, probabilmente, gli individui potrebbero essere in grado di creare condizioni comunicative favorevoli in qualunque situazione essi si trovino.

Dalla semplicità del linguaggio utilizzato nella Preistoria<sup>22</sup> all’evoluto e multidimensionale sistema comunicativo dei giorni nostri, in tutte queste situazioni comunicative, il volto ha sempre svolto il ruolo di prima interfaccia con la quale l’uomo si è trovato ad interagire. Esso,

---

21 Gli assiomi della comunicazione furono definiti da Paul Watzlawick e Janet Helmick Beavin, nel loro libro *“La pragmatica della comunicazione umana, Studio dei modelli interattivi delle patologie e dei paradossi”*, 1971.

22 Sull’uso del linguaggio nella Preistoria non possiamo, ovviamente, avere delle prove certe, ma solo derivate dalla logica, la quale ci suggerisce che a partire dal Paleolitico inferiore si sia sviluppato un primo, rudimentale, sistema di comunicazione tra gli uomini, utilizzato, principalmente, per diffondere, da una generazione all’altra, il patrimonio tecnico-culturale acquisito, corrispondente, sostanzialmente, alle tecniche di fabbricazione delle armi, ai sistemi di caccia e di produzione del fuoco.

infatti, corrisponde a una delle componenti fondamentali dell'interazione tra persone, le quali, proprio per questo, nelle nuove modalità di comunicazione remota, introducono, nel "regno" della tipografia, delle simulazioni del volto (ovvero l'oggetto del mio lavoro, le emoticons) per comunicare, con immediatezza, sentimenti, stati d'animo ed emozioni.

Tra le discipline che si sono occupate del rapporto tra i tratti del viso e il profilo comportamentale dell'individuo, la Fisiognomica (detta anche fisiognomia, o fisiognomia, o fisiognomonomia) ha sicuramente ricoperto, nei secoli, un ruolo di primaria importanza nell'attribuzione di tale relazione.

Molto interessante, e, sicuramente, utile allo sviluppo del presente lavoro, risulta essere l'analisi, realizzata da Tommaso Iorco<sup>23</sup>, della relazione che gli esseri umani intrattengono con la propria "faccia".  
*«...Il nostro volto - scrive l'autore - è la parte del corpo forse più imbarazzante, perché possiamo vederlo solo riflesso in uno specchio, mai direttamente. È qualcosa che, in genere, vedono gli altri, non noi. È questo ci causa un certo comprensibile disagio...».* Tale imbarazzo - secondo Iorco - indurrebbe l'individuo a celare, per difesa e per pudore, il volto, a camuffare, attraverso il trucco e/o la chirurgia estetica, i segni del tempo e i difetti che sullo stesso vengono, nostro malgrado, a manifestarsi. Una tale forma di "insicurezza" - sempre secondo l'autore -

---

<sup>23</sup> Il saggio di Tommaso Iorco è presente in forma integrale al seguente indirizzo: <http://fisiognomica.leonardo.it/blog/tag/FISIOGNOMICA>

sarebbe alla base dell'uso sempre più frequente di “chat-lines” online come strumento di relazione e comunicazione con le persone. Sempre più individui, infatti, rassicurati dal senso di anonimato che questi *ambienti virtuali* garantiscono, “spendono” molte più ore in conversazioni mediate dal computer, che in relazioni *vis-à-vis*.

Sulla base di questi presupposti, è possibile analizzare la comunicazione *emozionale*, oggetto del presente lavoro, sotto una nuova luce, considerando le emoticons o, più precisamente, le conversazioni (online) in cui queste sono utilizzate, come delle relazioni *faccia a faccia* di tipo “economico”, le quali manifestano tale economicità nel carico emozionale veicolato dai *parlanti*.

Rintracciabili già all'epoca di Aristotele<sup>24</sup>, il quale attribuiva al possesso di determinate caratteristiche fisiche il fatto di essere coraggiosi, vili, etc.<sup>25</sup>, gli studi di fisiognomica hanno attraversato i secoli collegando, misticamente, l'anima ai segni esteriori del corpo e del viso. L'idea di base è che tra il corpo e l'anima, tra la sostanza e lo spirito, vi sia un nesso sostanziale. Così l'occhio, e, più in generale, il corpo, diventa “*Lo specchio dell'anima*”.

Oggi, nella comunicazione mediata dal computer e, più

---

<sup>24</sup> Per una breve, ma esauriente, analisi del percorso storico della disciplina, si veda il seguente indirizzo:

<http://fisiognomica.leonardo.it/blog/tag/FISIOGNOMICA>

<sup>25</sup> Per un approfondimento sul tema si veda Gensini, Elementi di semiotica, pp. 14

precisamente, negli ambiti conversazionali online, le emoticons sembrerebbero sostituire l'occhio, e il corpo, nello svolgimento di questa funzione speculare. Infatti, lo Smiley che sorride, quello che strizza l'occhio, quello triste, etc., corrispondono ad altrettanti "tipi" di espressione di ciò che è il proprio stato d'animo nel preciso momento del loro utilizzo. Dunque, è possibile immaginare la genesi di quella che si potrebbe definire una "Fisiognomica delle emoticons", le quali sostituiscono, nella definizione di elementi emozionali collegati ad elementi, ora "transcorporei", i tratti somatici del nostro viso con la rappresentazione in pixel di ciò che, oggettivamente, *viso non è*. Tuttavia, vedremo in seguito, nel paragrafo dedicato agli aspetti neuropsichiatrici, come l'individuo, grazie a predisposizioni cerebrali innate, riesca ad identificare dei tratti stereotipati, i quali gli permettono di discernere ciò che può essere definito un volto da ciò che, invece, non lo è.

Nel suo lavoro "*Storia della fisiognomica. Arte e psicologia da Leonardo a Freud*", Flavio Caroli sottolinea che i filosofi greci, tra cui Aristotele, erano molto interessati al viso come specchio dell'anima, alla varietà dei volti umani e ai loro relativi caratteri. Per questo si dedicarono a tale studio, evidenziando, obbedienti all'idea - caratteristica greca - secondo cui ciò che è bello è buono e ciò che è brutto è cattivo, un rapporto tra la sostanza morale e quella fisica degli individui. Ovviamente non si trattava di stupidi e semplici pregiudizi, bensì del

risultato di attente analisi comparative dei tipi e di osservazioni. In questo modo fu possibile a tali pensatori anticipare conclusioni cui sarebbero pervenuti altri studiosi nei secoli successivi<sup>26</sup>.

Seguendo quello che, oggi, definiremmo, con ogni probabilità, un percorso “politicamente scorretto”, questi antichi pensatori hanno delineato una società di individui e gruppi che, in base ai loro tratti fisici, determinavano altrettanti “tipi” differenti, in un’impostazione che si distanzia sostanzialmente dai presupposti universalistici ed egualitaristici caratteristici della nostra società.

Le emoticons sembrano seguire alla lettera questa impostazione, oggi dominante e culturalmente universalizzante, dando luogo alla definizione di un nuovo “alfabeto somatico” riconosciuto e condiviso da tutti gli individui interconnessi, sia con il computer che con i telefoni cellulari di ultima generazione. Cade, così, ogni tipo di differenziazione razziale e, a volte<sup>27</sup>, di genere, e nasce, in questo modo, una sorta di “Global Emotion”, un nuovo “movimento comportamentista” basato sulla esistenza di tratti somatici digitali, universali e condivisi.

---

26 In particolare gli studi di David Efron su *Razza, gesto e cultura*, risalenti agli anni Settanta del Novecento e, addirittura, quelli di Jung sulla differenziazione dei sessi.

27 È importante sottolineare che nell’utilizzo di Emoticon di quello che, in altra parte del lavoro, ho definito “Sé logografico”, è rintracciabile una sorta di differenziazione di genere, esplicita attraverso l’utilizzo di Smileys colorati e/o disegnati in modo diverso, per permetterne un uso “esclusivamente” maschile o femminile. La cosa è ancor più accentuata nel periodo successivo (Sé topografico) dove le Emoticon, dotandosi di spazio, acquisiscono la possibilità di muoversi e di esprimere, in queste movenze, caratteristiche tipiche del genere a cui si riferiscono.

È interessante notare che, anche nel mondo dell'arte, troviamo chi ha messo in relazione diretta corpo e spirito. Ad esempio, lo stesso Leonardo da Vinci, nel suo *“Trattato sulla pittura”*, evidenzia questo nesso indissolubile, scrivendo:

*«Farai le figure in tale atto, il quale sia sufficiente a dimostrare quello che la figura ha nell'animo: altrimenti la tua arte non sarà laudabile.»*

In questo modo l'arte<sup>28</sup> diventa la più evidente testimonianza che la fisionomia dell'individuo sia stata considerata una vera e propria filosofia che, nello specifico, studia lo stretto legame tra l'apparenza e la sostanza. Sia nello stile greco, che nel Cinquecento umanista e nell'Ottocento romantico ritroviamo la visione aristotelica dell'uomo inteso nella sua totalità, in cui psiche e corpo sono unità inscindibili e dove quest'ultimo ci parla prima che l'individuo stesso abbia proferito parola<sup>29</sup>.

---

28 Del rapporto tra arte ed Emoticon tratterò nei prossimi paragrafi

29 Del resto, lo stesso Moscovici ci insegna che nel pensiero sociale la conclusione ha il primato sulle premesse, il verdetto ha la priorità sul processo. Prima di vedere e ascoltare una persona, noi l'abbiamo già giudicata, classificata e ce ne siamo creati un'immagine. Così che tutti gli sforzi che facciamo per comprendere servono solo per confermare quell'immagine. (Moscovici: 2005)

### 3.2 Face Recognition, interazionismo simbolico e gestualità nella Retorica delle Emoticons

Il volto umano e i gesti che gli individui, continuamente, compiono, ricoprono un ruolo essenziale nelle dinamiche comunicative e relazionali. Queste dinamiche ci impegnano e ci coinvolgono per tutto l'arco della nostra esistenza. Come sottolineavo nel § 3.1, il volto è, da sempre, la prima interfaccia con la quale l'uomo si trova ad interagire<sup>30</sup> ogni qualvolta avvia un processo comunicativo con un suo simile. I gesti, dal canto loro, rappresentano un'ulteriore risorsa umana essenziale, utilizzata dagli individui per stabilire le fondamentali interazioni comunicative con l'ambiente circostante e con i propri simili.

In ambito sociologico, per ovvi motivi, è stato sempre grande l'interesse per questi aspetti. Infatti, è interessante notare come, per esempio, le emoticons corrispondano a quanto definito "simbolo" dall'approccio dell'*interazionismo simbolico*, secondo cui quest'ultimo corrisponde a "qualcosa che rappresenta in modo significativo qualcosa di diverso" (segni, gesti, regole condivise, linguaggio...).

L'espressione "Interazionismo Simbolico" fu coniata da Herbert Blumer, il quale, in un saggio pubblicato nel 1937 sulla rivista "Man and society", basò in parte le sue teorizzazioni sui lavori di George Herbert

---

<sup>30</sup> Per un approfondimento sull'argomento si veda il paragrafo precedente "Emoticon e rappresentazione fisiognomica del sé"

Mead.

Tale approccio, divenuto una vera e propria scuola di pensiero, basa le sue conclusioni su tre principi fondamentali, descritti da Blumer e di seguito riportati:

1. *gli esseri umani agiscono nei confronti delle “cose” (oggetti fisici, esseri umani, istituzioni, idee...) in base al significato che attribuiscono ad esse; (Blumer, 1969)*

2. *il significato attribuito a tali oggetti nasce dall'interazione tra gli individui ed è quindi condiviso da questi (il significato è un prodotto sociale); (ibidem)*

3. *tali significati sono costruiti e ricostruiti attraverso un “processo interpretativo messo in atto da una persona nell'affrontare le cose in cui si imbatte”. (ibidem)*

È facile notare come questi principi siano applicabili anche alla comunicazione mediata dal computer e “colorata” dalle emoticons. Infatti, queste sono dotate di significato in quanto poste in relazione al risultato di una interazione, in cui esse sono utilizzate, tra due individui, i quali mettono in atto, ciascuno, un'interpretazione delle intenzioni “emozionali” e/o “sentimentali” dell'altro, basandosi, appunto, sul tipo di faccina utilizzata. È, anche questo, un processo di costruzione e

ricostruzione continua di significati, nonché di decostruzione dell'apparato mimico facciale, il quale si proietta sullo schermo, manifestandosi attraverso gli smilyes.

Harold Garfinkel applica all'approccio interazionista la sua prospettiva etnometodologica, secondo la quale, al fine di comprendere come le persone creano e condividono gli accordi della vita sociale e come basano le proprie azioni su tali accordi, è necessario *raschiare il fondo del barile* in cui è contenuta tutta la sostanza del comportamento sociale dell'individuo. In tal senso, le emoticons sono, sicuramente, un sistema di espressione emozionale, che si basa su accordi preventivi, i quali, oltre che l'utilizzo, né permettono la comprensione condivisa da tutti gli attori conversazionali.

Conclusa questa breve analisi sociologica, ritengo utile, ora, trattare gli aspetti legati al riconoscimento facciale, più squisitamente di natura neuropsichiatrica.

L'analisi dell'utilizzo di volto e gestualità nella comunicazione mediata dal computer, intesi quali componenti fondamentali dell'interazione umana, rivela uno sviluppo parallelo ma opposto delle stesse. Infatti, mentre la gestualità, dopo millenni di predominio fonetico, basato sulle convenzioni dell'alfabeto e dei codici numerici, attraverso i media digitali e interattivi sta acquistando un ruolo di primaria importanza, la componente somatica della comunicazione relativa alla

*faccia*, subisce un necessario riadattamento digitale, rilevabile nell'utilizzo delle emoticons. In particolare, queste rappresentano la gestualità che irrompe nel regno della scrittura (seppure in quella elettronica), attraverso combinazioni tipografiche di segni (es. ;) oppure con veri e propri caratteri ideografici, fissi o animati, che, imitando gesti ed espressioni facciali, dotano la comunicazione di una connotazione emozionale.

Ma qual è il processo percettivo, e cognitivo, che induce gli individui a riconoscere come veri e propri volti, perlomeno dal punto di vista emozionale, quelli rappresentati dalle emoticons?

Per rispondere a tale interrogativo, proverò a descrivere alcuni aspetti degli studi che vanno sotto il nome di “Face recognition” (riconoscimento facciale).

I vari esperimenti sul tracciamento facciale adottano una prospettiva preliminare che considera in maniera indifferenziata volti umani reali, artificiali e virtuali, in considerazione del fatto che i processi percettivi e cognitivi dell'individuo tendono a riconoscere un volto in configurazioni che spaziano dalla più astratta alla più figurativa. Astrazioni come la seguente :) e figurativizzazioni come questa ☺, sono entrambe riconosciute dall'individuo come lecite riconfigurazioni del volto, che, data questa liceità, sono legittimate a farsi portatrici di significati emozionali all'interno dell'interazione.

Il processo appena descritto ha una sua giustificazione scientifica, rintracciabile, nello specifico, nella neuropsichiatria.

In tale ambito, per tracciamento facciale si intende l'operazione percettiva e cognitiva con cui gli esseri umani individuano un volto. Si tratta di una operazione specializzata del cervello visivo - lesioni all'area del cervello visivo sfociano in forme di prosopagnosia - che, però, non differenzia fra volti reali e artificiali.

Infatti, in uno studio effettuato tramite la risonanza magnetica funzionale, pubblicato nell'estate del 2005 sulla rivista *Nature Neuroscience*, alcuni ricercatori delle Università di Glasgow e di Toronto hanno individuato il sistema di riconoscimento dei volti in un'area del cervello, ovvero il giro fusiforme, dove è archiviato un modello standard di faccia con cui confrontiamo ogni nuovo volto che incontriamo, fino a costruire una sorta di biblioteca mentale che ci consente di riconoscere gli altri.

Sarebbe questa, quindi, la motivazione principale per cui gli individui riconoscono come *volto* quello rappresentato dalle emoticons, ovvero a causa di una predisposizione genetica a livello celebrale e di una costruzione *culturale* che si sviluppa nel corso della vita, che ci dotano di una figura stereotipata (del tipo, probabilmente: volto = forma più o meno tonda con due cavità, che rappresentano gli occhi, e un'apertura inferiore, che rappresenta la bocca), la quale funge da

modello di riferimento per le nostre interazioni.

Dunque, sulla base di tali affermazioni, si spiega anche il fatto che, per noi occidentali, le facce degli individui orientali sembrano tutte uguali, proprio perché non corrispondono completamente a quel modello mentale del quale siamo dotati.

Abbiamo, precedentemente, accennato che lesioni a quest'area del cervello, specializzata nel riconoscimento facciale, provocano un disturbo definito prosopagnosia, a causa del quale, definito comunemente anche come “cecità per i volti”, i volti stessi vengono “visti” attraverso l'udito, perché chi è affetto dal disturbo riconosce le persone solo sentendone la voce. In pratica, per accedere all'archivio della memoria, l'individuo non usa il collegamento fra gli occhi e il centro cerebrale (responsabile del riconoscimento dei volti), ma quello collegato all'identificazione della voce che corrisponde a quel volto.

In un certo senso, potremmo rilevare una sorta di “prosopagnosia digitale” anche nella comunicazione remota, dove vediamo che le emoticons, nonostante il loro evidente *gap* visivo rispetto ad un volto reale, sono riconosciute come tale dagli individui. Anche qui, come per la prosopagnosia descritta in neuropsichiatria, questi individui “vedono” i volti *collegati* alle emoticons non attraverso l'uso degli occhi, del senso della vista, bensì, in questo caso, attraverso l'uso del senso del tatto: non mi riferisco, ovviamente, al tatto propriamente detto, ma a un

tatto cognitivo, emozionale, legato ai sentimenti e alle emozioni in gioco nell'interazione online.

Questa sorta di “cecità selettiva” è solo uno dei tanti indizi che ci inducono a credere che l'individuo è, oggi, “intrappolato” nella rete. Una trappola che definirei *in-cosciente*, dove il concetto di *in-coscienza*, uno stato - allo stesso tempo - di inserimento in un ambiente e di alienazione dallo stesso e da sé stessi, è magistralmente descritto da Derrick de Kerckhove, il quale, nel brano che segue, evidenzia i punti di contatto tra la famosa storia del burattino di legno Pinocchio e la, non meno famosa, storia dell'individuo dei giorni nostri:

*«“Matrix” è la versione elettronica di “Pinocchio”. Invece di trasformare un bambino di legno in un essere umano facendolo uscire dalla matrice organica della balena, abbiamo una matrice elettronica. Ma non viviamo in un'epoca che prefigura l'avvento del nuovo uomo. Siamo ancora nel Matrix, nella balena. La balena elettronica. Da cui prima o poi dovremo rinascere.»*<sup>31</sup>

Internet è la “Matrice” dalla quale dovremmo, prima o poi, rinascere a vita nuova, nella quale, nella continua definizione di identità multiple e frammentarie, continuiamo, anche noi come Pinocchio, a

---

31 D. De Kerckhove (L'Espresso, 19 agosto 2004)

pronunciare delle piccole bugie, godendo del piacere estetico di sperimentare, sotto varie forme e aspetti, il “nuovo” medium. Questa “curiosità estetica” probabilmente, andrà, necessariamente, sfumando, aprendo la strada alla ri-definizione di un io unitario, favorendo, insomma, il passaggio dal *burattino digitale* all'*uomo digitale*.

### 3.3 Emoticon Art e Futurismo

Le nuove, e pervasive, tecnologie digitali hanno investito un po' tutti gli ambiti dell'arte, ridefinendone i confini, i significati e le modalità di creazione, distribuzione ed utilizzo dell'opera d'ingegno creativo. In tutti i settori artistici, queste tecnologie hanno progressivamente messo in crisi il concetto di autore, creando una nuova generazione di *amateurs*, i quali, grazie alla disponibilità di strumenti *home*, nonché alla loro relativa economicità, hanno avuto, e continuano ad avere, la possibilità di costituirsi come *artisti digitali*, che, dalla dimensione locale e privata della loro abitazione, possono, attraverso la rete, esporre globalmente le loro creazioni.

Vedremo, in seguito, che le emoticons, nella loro dimensione creativa, rientrano sicuramente in questo proliferante movimento di creazione artistica *bottom-up*.

Walter Benjamin, nel 1936<sup>32</sup>, agli albori della società di massa, è stato tra i primi a studiare il rapporto tra arte e tecnologie della comunicazione<sup>33</sup>. Nella sua riflessione, l'autore descrive le conseguenze della riproducibilità tecnica dell'opera d'arte sul modo stesso di fare arte, sul ruolo che essa ricopriva nella società, sulla visione che quest'ultima

---

32 Trad. it. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966.

33 A suo tempo i nuovi, e rivoluzionari, media comunicativi erano il cinema e la fotografia.

vi assegnava e, in particolare, delle mutate modalità di relazione dell'individuo con essa. È opportuno soffermarsi su quest'ultimo punto.

Attraverso l'avvento e lo sviluppo della riproduzione fotografica - secondo Benjamin - *«la mano si vide per la prima volta scaricata delle più importanti incombenze artistiche, che ormai venivano ad essere di spettanza dell'occhio che guardava dentro l'obiettivo» (Ibidem)*. In questo modo, l'“onere” della produzione artistica e culturale passò *dalla mano all'occhio*, dall'essere umano alla macchina. Nel processo, che potremmo definire di “riproduzione tecnico-facciale”, operato dalle emoticons nelle conversazioni online, avviene un ulteriore “passaggio di competenza” artistica, questa volta dall'occhio (e, quindi, dalla vista) al senso del tatto.

La faccia, gli arti e tutto ciò che nel corpo umano è responsabile dell'espressione, attraverso la mimica facciale e la gestualità, dei sentimenti e delle emozioni, “delegano” alle emoticons il compito di “curare” gli aspetti paralinguistici della conversazione. È come se l'“uomo tipografico”, descritto da McLuhan, compiesse un'ulteriore trasformazione, evolvendo dallo status di essere *foneticamente illuminato*<sup>34</sup> a quello di individuo “iconograficamente determinato”. Ripartendo dallo stesso McLuhan, potremmo considerare gli stessi smileys come delle protesi tecnologiche, adoperate dall'uomo per

---

<sup>34</sup> A.C. Scalmonti, G. Pecchinenda (a cura di), *Sociologia della comunicazione, media e processi culturali*, Ipermedium libri, 2001

estendere le proprie capacità emozionali, allorquando ha la necessità di dialogare a distanza con i propri simili. Tuttavia, così come accade per le altre estensioni tecnologiche, anche nel caso delle emoticons, all'ampliamento dei propri sensi, corrisponde una inevitabile "rinuncia"; ovvero, nel caso, appunto, dell'"incontro" e della conversazione con altri individui on-line, corrisponde una privazione delle emozioni, probabilmente non riproducibili tecnicamente, che gli esseri umani provano nelle interrelazioni *face-to-face*.

Benjamin, riferendosi all'opera d'arte, parla di *perdita dell'aura*, ovvero della *sacralità* che quest'ultima deve, necessariamente, cedere sotto la spinta dello sviluppo di strumenti tecnici che ne permettono, potenzialmente, un'illimitata replicabilità tecnica. Così, l'opera d'arte non è più l'oggetto, unico e irripetibile, creato da un individuo eccezionale, e isolato, quale l'artista, e non ha più le caratteristiche dell'*hic et hunc*, del qui ed ora.

Le ulteriori possibilità date dalla tecnologia digitale hanno portato alle estreme conseguenze quanto teorizzato dall'autore tedesco. Infatti, oggi, l'opera d'arte multimediale è qualcosa di volutamente incompleto, in *Beta perpetua*<sup>35</sup>, in quanto l'autore lascia al potenziale

---

<sup>35</sup> Il concetto di *Perpetual beta* è un'ulteriore evoluzione del motto del "movimento" open source (legato alla distribuzione gratuita attraverso la rete Internet del codice sorgente di software, sviluppati, nella maggior parte dei casi, da comunità di sviluppatori "amatoriali") "*rilascia presto e rilascia spesso*", con il quale si vuole indicare la tendenza, "targata" *web 2.0*, di aggiornare in maniera così frequente le applicazioni, tanto da far cadere la

fruitore la possibilità di farsi, a sua volta, creatore, potendo personalizzare l'opera secondo le sue particolari preferenze e attitudini. Abbiamo, quindi, una doppia *perdita della sacralità*, in quanto l'opera d'arte, non solo è tecnicamente (e digitalmente) riproducibile, ma è anche individualmente *customizable*. Viene così a sfumare il confine tra autore e fruitore, non tanto per quanto riguarda i ruoli che questi ricoprono, quanto, piuttosto, nella definizione sociale dell'opera d'arte.

Tra i movimenti artistici relativi alle emoticons, quello che ha colpito maggiormente la mia attenzione e maggiormente sollecita la mia *curiosità* di ricerca è la cosiddetta "*Emoticon Art*", sviluppata e promossa dagli artisti digitali Gualtiero e Roberto Carraro. Gli autori, partendo dall'osservazione e dall'analisi delle modalità di scrittura (animata ed iconica) utilizzata da giovani, e meno giovani, nelle conversazioni online, cercano di definire le caratteristiche delle emergenti forme di comunicazioni remota, nell'intento di comprendere i processi di mutazione dai quali la scrittura stessa è investita.

In questi processi di mutazione della scrittura (nella sua versione elettronica), le emoticons si propongono come archetipo emozionale, simboli unici ed universali che permettono un immediato e condiviso riconoscimento di significati emotivi all'interno delle conversazioni

---

distinzione tra versione "test" (*Beta*, appunto) e versione definitiva delle stesse. Per un approfondimento sull'argomento si veda: Luca Grivet Foiaia, *Web 2.0*, 2007, HOEPLI.

online.

Northrop Frye, nel suo libro *Anatomy of Criticism: Four Essays* (1957), definisce l'archetipo come «*un simbolo, di solito un'immagine, che ricorre nella letteratura abbastanza spesso da essere riconosciuto come uno degli elementi di un'esperienza letteraria nel suo complesso*». Per l'autore ciò da origine ad un repertorio di modelli che ci si rendono disponibili in varie situazioni e in base alle nostre esigenze.

Secondo quest'accezione, anche le emoticons sono considerabili come archetipi, come simboli facenti parte di un repertorio condiviso da un determinato gruppo (gli utenti della rete) in uno specifico contesto sociale (Internet).

L'archetipo, secondo Frye, può essere “collante di genere” se si studia la letteratura come un “atto ricorrente di comunicazione simbolica” sotto l'aspetto del cosiddetto “rituale totale”<sup>36</sup>.

Gualtiero e Roberto Carraro, nella dichiarazione di intenti, presente sul sito del “movimento”, affermano:

---

36 Rituale e sogno sono dunque rispettivamente il contenuto narrativo e significante della letteratura dal punto di vista degli archetipi (...). Il critico archetipico studia la singola poesia come parte della poesia in generale, ma la studia anche come parte della totale imitazione umana della natura che definiamo civiltà. La civiltà non è semplicemente imitazione della natura, ma un processo di costruzione di una forma umana dalle viscere della natura, ed è sospinta da quella forza che abbiamo definito desiderio. Il desiderio del cibo e della casa non è appagato dalle radici e dalle caverne; produce quelle forme umane di natura che definiamo coltivazione ed architettura (Frye: 2000, 138-139).

*«Come avvenne negli anni '80 per il Graffitismo di Keith Haring, l'obiettivo è comprendere a fondo un fenomeno giovanile spontaneo, poco studiato e sottovalutato, per elevarlo ad un linguaggio artistico e sottoporlo all'attenzione della cultura ufficiale.*

*Siamo di fronte ad una potenziale "Social Network Art", un'arte visiva sociale e universale, non solo comprensibile, ma anche utilizzabile da tutti.»*

Una "Social Network Art", un'arte sociale e globale che parte dal basso, dagli angoli più inaspettati dell'attuale società interconnessa. Un'arte sicuramente d'avanguardia, che trova, secondo Gualtierio e Roberto Carraro, nel Futurismo<sup>37</sup>, la principale avanguardia artistica italiana, diversi punti di contatto. Infatti, nel Manifesto del movimento Futurista, i due autori rintracciano elementi in comune con la nascente *Emoticon Art*, nonché, in particolare nella teoria delle "parolibere futuriste", previsioni della futura destrutturazione della scrittura, avvenuta a causa della sua trasmutazione negli ambienti digitali:

*«Il Futurismo italiano ha previsto lucidamente l'attuale mutazione della scrittura, descrivendola nei propri manifesti. Rileggendoli alla luce delle nuove scritture digitali ed emotive, siamo*

---

37 Nel febbraio del 2009 cade il centenario del Manifesto Futurista di Filippo Tommaso Marinetti.

*sorpresi dalla capacità futurista di prevedere e addirittura influenzare il futuro.»<sup>38</sup>*

*«L'ortografia e la tipografia libere espressive servono inoltre ad esprimere la mimica facciale e la gesticolazione del narratore. Così le parole in libertà giungono ad utilizzare (rendendola completamente) quella parte di esuberanza comunicativa e di genialità epidermica (...)*

*(F. T. Marinetti, 1914)<sup>39</sup>*

Il passo appena citato, tratto dal Manifesto Futurista, predispone ad una ulteriore riflessione: quando le possibilità di interconnessione, e le relative possibilità di conversazione remota, offerte oggi da Internet e non solo, erano solo oggetto di avveniristiche previsioni di brillanti scrittori di fantascienza, i futuristi, in particolare l'iniziatore del Movimento, Filippo Tommaso Marinetti, promuovevano l'utilizzo ("in libertà"), da parte del narratore, dei caratteri tipografici per esprimere la propria mimica facciale e gestualità. In pratica, tutto ciò che oggi avviene attraverso le emoticons. Ma le capacità "profetiche" di Marinetti non si

---

38 Tratto dal sito <http://www.emoticonart.net>

39Estratto da *"Lo splendore geometrico e meccanico e la sensibilità numerica"* – Prima parte del Manifesto del Futurismo - Filippo Tommaso Marinetti -pubblicato su Lacerba anno II, n. 6 (15 marzo 1914). Marinetti aveva scelto, tuttavia, un prestigioso giornale di Parigi, Le Figaro, per lanciare, nel 1909, il Manifesto del Futurismo, che sancisce in modo ufficiale la nascita del movimento stesso.

esauriscono alla, seppure non volontaria, previsione della presenza degli smileys nelle conversazioni online dei giovani della nostra epoca. Infatti, lo stesso autore promuoveva anche una *rivoluzione tipografica (ibidem)*, una destrutturazione del periodo, della sintassi e della punteggiatura dei testi. È quello che, oggi, gli utilizzatori dei programmi di messaggistica istantanea, della chat rooms, dei social network e degli SMS inviati dai telefoni cellulari, sistematicamente fanno<sup>40</sup>, semplificando e modificando la grammatica tradizionale, l'ortografia, la morfologia, attraverso sostituzioni ed abbreviazioni<sup>41</sup>: *«L'Instant Messaging è caratterizzato dalla sintesi, che porta a ridurre le parole a sillabe, e ad associarle direttamente, riducendo le connessioni sintattiche [...] È ciò che oggi fanno i teenager nelle scritture policrome, pittografiche e animate dei social network. Ovviamente aiutati dalla tecnologia digitale, che offre possibilità creative alla scrittura inimmaginabili al tempo di Marinetti.»* (fonte: EmoticonArt.net)

Il Futurismo è, inoltre, definibile, un'avanguardia multimediale (*ibidem*) e, sotto certi aspetti, tecnologica:

*«Poesia+Pittura+Scultura+Musica!*

*Plasticità complessa rumorista -pittorica-psichica»*

(F. T. Marinetti, 1909)

---

40 Spesso per questioni di “economicità”, legate al numero massimo di caratteri inseribili in ogni messaggio inviato.

41 Ad esempio, “perché” viene sostituito e abbreviato con “xké”.

Quella proposta dal Futurismo è una sorta di multimedialità e “multisensorialità” dell’arte: i Futuristi promuovono sia la convergenza di testi, immagini e suoni in un unico linguaggio (realizzatasi ai giorni nostri con l’avvento del *World Wide Web*) che la multisensorialità del mondo dell’arte, oggi possibile grazie alla tecnologia della realtà virtuale e alle, già discusse, modalità di utilizzo delle emoticons. Inoltre, gli stessi Gualtierio e Roberto Carraro sottolineano che *«la tecnologia dei social network si sviluppa nella stessa direzione, fornendo ai teenager una piattaforma di scrittura multimediale, che viene utilizzata con grande coinvolgimento e creatività»*.(fonte: EmoticonArt.net)

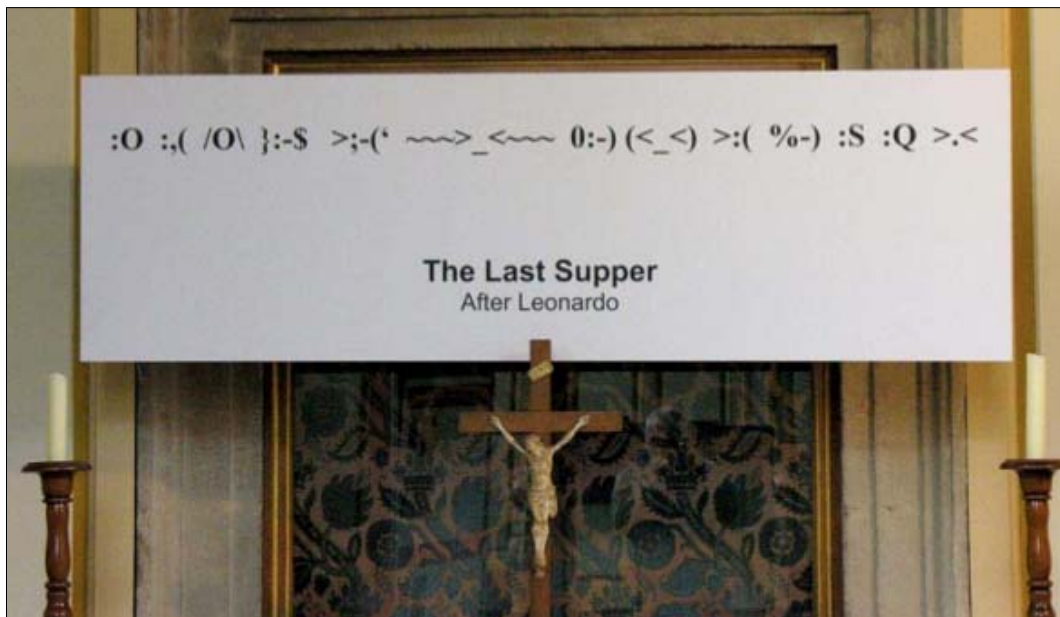
In questi mondi ri-creati, sia quelli virtuali che quelli definiti dai Social Network, le simulazioni della faccia (e del corpo) contribuiscono alla definizione e allo sviluppo degli appena discussi aspetti multisensoriali e multimediali della comunicazione e, in particolare, del linguaggio utilizzato nelle conversazioni online.

### 3.4 Emoticons “Sacre”

Fino a questo punto, mi sono limitato a descrivere le emoticons, il loro utilizzo e il loro “comportamento”, quando queste -potremmo dire- “giocano in casa”, ovvero, quando sono utilizzate dagli utenti della rete Internet come supporto emozionale alla comunicazione *on-line*. Ma, per così dire, c'è dell'altro! Effettuando, infatti, un'approfondita ricerca sulla rete, è stato possibile scovare ulteriori utilizzi degli smileys in ambito artistico, i quali, come vedremo, a volte travalicano l'interconnesso territorio “profano”, per sconfinare, sorprendentemente, in ambiti sacri.

Sicché, visitando l'*University Church of St Mary the Virgin* di Oxford, è possibile ammirare un'opera d'arte molto particolare, che ingloba in sé Sacro e Profano, caratteristiche dell'arte pittografica e di quella *elettronica*.

Sto parlando dell'opera d'arte “*The Last Supper, After Leonardo*”, realizzata da Angela Palmer e corrispondente a una raffigurazione “in emoticons” dell'*Ultima cena*:



Angela Palmer, *The Last Supper, After Leonardo*

L'artista, al fine di realizzare l'opera, ha analizzato, in collaborazione con Brian Mountford, le emozioni espresse dagli apostoli nel celebre dipinto di Leonardo, attraverso la disamina dello stesso dipinto e di quanto riportato in merito nei testi dei Vangeli. Il risultato di questo lavoro è la trasmutazione elettronica delle espressioni degli apostoli, attraverso l'utilizzo di emoticons "classiche" e la creazione *ex novo* di ulteriori rappresentazioni "emozionali", laddove la cosa si è resa necessaria per raggiungere i prima citati fini espressivi (come, ad esempio, tre più (+ + +) per la crocifissione e due slash e due asterischi (\\*\*/) per una corona che indicasse l'essere re).

Lo stesso Brian Mountford afferma che, attraverso quest'opera, è come se «*il processo di comunicazione scritta avesse chiuso il*

*cerchio*», in quanto l'utilizzo di codici simbolici, quali quelli pittografici, ideografici o geroglifici, richiama modalità di espressione scritta caratteristiche delle società che ci hanno preceduto. Queste riappaiono oggi in forma elettronica, come immagini tipografiche prodotte dalla tastiera di un computer.

Successivamente a questo lavoro, i due autori hanno deciso di riconfigurare attraverso le emoticons altri importanti eventi della Passione di Cristo raffigurati in dipinti di grandi artisti di ogni epoca, come, ad esempio, la Resurrezione. Tuttavia, l'Ultima cena, data la sua "natura" di rappresentazione rettilinea, è risultata essere l'opera più adatta a questo tipo di trasformazione.

*L'ultima cena*

:O :,( /O\ }:-\$ >;-( ' ~~~>\_<~~~ 0:-) (<\_<) >:( %-) :S :Q >.<

*Da sinistra a destra:*

**Bartolomeo**, un israelita nel quale non c'era alcun inganno, è turbato :O

**Giacomo**, il Minore, sta versando una lacrima :,(

**Andrea**, un rude pescatore, è profondamente scosso /O\

**Giuda**, che tradirà Gesù per trenta monete d'argento, porta le

corna del diavolo ed il denaro negli occhi }:-\$

**Pietro**, impetuoso e testa calda, è infuriato >:-('

**Giovanni**, il discepolo amato, piange ~~~>\_<~~~

**Gesù** con l'aureola 0:-)

**Tommaso**, conosciuto per avere dubitato, è scettico (<\_<)

**Giacomo Maggiore**, figlio di Zebedeo, chiamato “figlio del tuono”, è disturbato e depresso >:(

**Filippo**, che chiese a Gesù, “Mostraci il padre”, è confuso %-)

**Matteo**, il pubblicano, è indignato :S

**Giuda Taddeo**, “patrono delle cause perse”, è pieno di dubbi :Q

**Simone**, lo Zelota che desiderava la ribellione contro Roma, è deluso >.<



### 3.5 Rapporto arte primitiva, infantile e “moderna”: le *Stick*

#### Figure

La storia dell'uomo è stata, ed è, da sempre, caratterizzata da una continua risurrezione dalle loro ceneri di mode, tendenze e sistemi di scrittura. Le stesse emoticons, infatti, fanno risplendere, nell'ambito della società dell'informazione, antichi linguaggi, appartenuti ad altrettanto antiche civiltà. Infatti, *«spesso si scopre - scrivono Gualtiero e Roberto Carraro sul sito del movimento artistico “Emoticon Art” - che i codici segnici creati dagli artisti moderni hanno precisi riferimenti ai sistemi pittografici delle antiche civiltà. Alle scritture extra alfabetiche degli Egizi, dei Sumeri, dei Maya, dei Cretesi, è possibile associare i codici pittorici di Matisse, Max Ernst, Mirò o Picasso. Le avanguardie, cercando di andare oltre la civiltà occidentale trasgrediscono il suo tradizionale sistema di scrittura, l'alfabeto, sperimentano nuove scritture visive ed espressive. E riscoprono un linguaggio antico come l'uomo, la pittografia. Come oggi fanno i teenager con le Emoticon.»*

In questo modo, secondo gli autori, viene a generarsi un movimento artistico globalizzante che, alla ricerca del *«segno primario dell'arte moderna»*, evidenzia le relazioni esistenti tra l'arte infantile, la pittografia antica, l'arte moderna e, più recentemente, quella che potremmo definire l'arte digitale che scaturisce dall'uso delle emoticons.

Tali relazioni raggiungono, probabilmente, il massimo livello di “connessione” nelle cosiddette *Stick Figure*. Queste, sono rappresentazioni essenziali, ottenute attraverso linee e punti<sup>42</sup>, di figure umane o animali. Ciò che rappresenta una testa nella raffigurazione in stick figure di un essere umano, corrisponde, nei fatti, a quella che oggi è un emoticon grafica. Tuttavia, sia le elementari stilizzazioni della figura umana realizzate dai bambini in età prescolare, sia la “semplicità” dei pittogrammi dell’era paleolitica, le tendenze artistiche seguite da pittori moderni come Matisse, Mirò e Picasso e le più recenti rappresentazioni digitali della faccia, presentano delle similitudini con questa forma d’arte, che trova la sua naturale origine nell’arte preistorica, egizia e cinese.

*«La ricerca antropologica - proseguono Gualtiero e Roberto Carraio - ha da tempo identificato anche nelle più antiche pitture rupestri delle vere e proprie frasi, con soggetto, verbo, complemento, e attributi [...] Il Paleolitico ha sviluppato un codice globale di pittogrammi con un alfabeto e una sintassi comuni in tutto il mondo. Lo stesso alfabeto e la stessa sintassi universale su cui si basa il successo delle emoticon».* Le emoticons portano avanti la rivoluzione del linguaggio, in un certo senso, seguendo modelli già appartenuti a civiltà antiche. Del resto gli antichi, attraverso le pitture rupestri, già mettevano in atto ciò che, oggi, fanno gli utilizzatori di emoticons: utilizzare l’alfabeto non solo per riprodurre i

---

<sup>42</sup> In questo aspetto è sicuramente fortissimo il legame con l’opera di Vasilij Kandinskij.

suoni della lingua, ma anche per una rappresentazione visiva della stessa, che travalica i canonici limiti fonetici, imposti dal linguaggio. Tuttavia, ciò che differenzia le odierne scritture pittografiche da quelle più antiche, è la natura del supporto su cui queste vengono realizzate. Abbiamo assistito, infatti, al passaggio dall’“immobilità” della roccia all’ubiquità della tecnologia del computer. Tale ubiquità comporta delle conseguenze, di non poco conto, sulle dinamiche di realizzazione e di fruizione dei testi, nonché sulla definizione di nuovi alfabeti mediali, quale può essere considerato, a pieno titolo, quello delle emoticons. Un alfabeto globale, universalizzante, che, grazie alla sua immediatezza, può veicolare messaggi comprensibili da tutti gli interlocutori. Inoltre, la possibilità, potenziale, offerta agli utenti di creare *ex novo*, attraverso l’utilizzo di *software* specifici, nuove rappresentazioni delle proprie emozioni (oltre a quelle presenti di *default* negli ambienti conversazionali virtuali) fa sì che questi possano definire un proprio alfabeto personale, alternativo, ma, anche, in un certo senso, *parallelo*, in uno sforzo artistico che “rafforza” la dimensione “autoriale” degli utenti della rete.

## **Capitolo 4**

### **Rapporto individuo emoticons**

*“La vita è un insieme di luoghi e di persone  
che scrivono il tempo. Il nostro tempo”*

*Alessio Boero<sup>43</sup>*

#### **4.1 I luoghi delle emoticons**

In questo paragrafo cercherò di descrivere i *luoghi* in cui le emoticons sono utilizzate dagli utenti della rete e le dinamiche sottostanti a tale utilizzo, cercando di mettere in evidenza il rapporto che l'individuo stabilisce con gli smileys nell'ambito dell'atto comunicativo. Come già accennato nel § 3.1, gli individui, oggi, stimolati dalla possibilità di creare delle relazioni con l'altro, completamente o, comunque, potenzialmente “anonime”, “affollano” le *stanze virtuali* presenti in rete, privilegiando, nella maggior parte dei casi, questi tipi di relazioni *a distanza*, alle tradizionali interazioni comunicative con i propri simili. *Chat rooms*, *Social Network* e *software* di messaggistica istantanea, sono nuovi luoghi di incontro, *piazze virtuali* del “villaggio globale” Internet, in cui gli “abitanti” sperimentano e definiscono nuovi linguaggi di

---

<sup>43</sup> <http://www.pensieriparole.it/poesie/poesie-personali/poesia-83022>

comunicazione, come, ad esempio, quello caratterizzato dall'oggetto del presente lavoro, ovvero dalle emoticons. La rivoluzione della scrittura, scaturita dall'avvento delle tecnologie digitali e, in particolare, della possibilità, offerta dai media interattivi, di "costruire" percorsi ipertestuali nei testi digitali, è solo uno dei tanti aspetti caratterizzanti le nuove forme di linguaggio oggi sperimentabili. La dimensione ipertestuale fa sì che il supporto in cui si sviluppi questa innovativa modalità di redazione dei testi, si costituisca, a sua volta, come luogo, come uno spazio in cui l'utente può muoversi a suo piacimento, senza più i vincoli imposti dalla tradizionale scrittura lineare. Le stesse conversazioni degli utenti nei nuovi ambienti conversazionali prima citati, definiscono nuove modalità dialogiche di costruzione del testo, in cui, sotto certi aspetti, si stabilisce una conversazione a tre, *utente-testo-utente, dove entrambi sono reciprocamente mittente e destinatario*<sup>44</sup>. Ciò significa che la prima interazione dell'utente avviene con il testo visualizzato sullo schermo, prima ancora che con l'altro individuo impegnato nella conversazione. In questo modo, il mittente del messaggio, leggendolo a video, diventa il primo destinatario dello stesso, in una struttura del tutto simile ad altre modalità comunicative del tipo *mittente-messaggio-destinatario, con la sola differenza che, in questo caso, la percezione dei due utenti è la stessa di una conversazione tu-per-*

---

<sup>44</sup> Debora Leonardi su <http://antonietta.philo.unibo.it/blog/?p=624>

*tu, diretta, mentre l'interazione che avviene realmente è quella dell'utente con il programma, il quale dà una sua risposta (l'immagine a video di ciò che viene scritto) e poi veicola la risposta dell'altro utente*<sup>45</sup>.

Nella definizione di questa relazione, come abbiamo visto nei capitoli precedenti, le emoticons giocano un ruolo fondamentale. In particolare, nelle conversazioni *on-line*, le faccine risultano essere funzionali all'obiettivo della ri-creazione delle condizioni della comunicazione "in presenza", soprattutto grazie al contenuto emozionale che veicolano e trasmettono alla conversazione stessa.

Come afferma Agnese Camellini nel suo libro "Dal romanzo alle reti, la scrittura digitale come forma romanzo", «*l'autore diventa, dal punto di vista procedurale, qualcuno che è capace di utilizzare il linguaggio e di imprimerlo su un'interfaccia digitale*». Quindi, l'utente impegnato in una comunicazione viene, così, visto come un artista impegnato nella redazione di un'opera, per la realizzazione della quale necessita di specifiche competenze procedurali, quali, ad esempio, la capacità di utilizzare il mouse (strumento "principe" di "esplorazione" dei *luoghi* della rete) e la tastiera.

Come ho precedentemente accennato, la possibilità di restare anonimi è una delle principali cause del successo della comunicazione remota. L'instant messaging, ad esempio, permette, attraverso finestre (o

---

<sup>45</sup> *Ibidem*

stanze) di conversazioni private, un dialogo “intimo” dei partecipanti, creando delle dinamiche che si definiscono come un “ibrido” tra una telefonata e un dialogo epistolare. Ovviamente, a rafforzare questo sentimento di “intimità”, intervengono le emoticons, le quali, “colorando” di emotività il dialogo stesso, sopperiscono all’assenza di quanto, nella conversazioni reali, viene veicolato dalla fisiognomica, dalla gestualità, dal tono dalla voce, ovvero da tutti gli aspetti prettamente paralinguistici. Queste finestre di conversazione vengono “trattate” dagli utenti sempre più come delle vere e proprie “stanze”, tant’è che questi usano spesso personalizzarle, con sfondi, font del carattere particolari, video, audio, etc.. Un processo simile a quello che porta gli stessi teenagers ad attaccare posters, foto ed altro sui muri della propria camera da letto.

Inoltre, questi *software* di messaggistica istantanea, permettono agli utenti di “scrivere in immagini”. È possibile, infatti, associare a un determinato pittogramma una specifica parola per richiamarlo a video. Ad esempio, l’utente può associare ad un pittogramma (animato), raffigurante una mano che si muove in segno di saluto, la parola “ciao”, in modo tale che, quando questi scriverà “ciao”, verrà visualizzato il pittogramma prima citato. La dimostrazione che un linguaggio così strutturato sia, tendenzialmente, universalizzante, è estremamente semplice: un inglese, ad esempio, assocerà allo stesso pittogramma la

parola della sua lingua corrispondente a “ciao”, ovvero “hi” (o “good bye”, “bye bye”). Nonostante la differenza esistente tra le due lingue, qualunque sia la lingua madre del destinatario di un messaggio così strutturato, la comunicazione andrà a “buon fine” e questi capirà, in modo estremamente intuitivo, che il mittente intende salutarlo.

La mediazione dello schermo del PC crea dinamiche di mascheramento della propria identità, che, tuttavia, stanno venendo meno a causa dell’esplosione di una nuova forma di *luogo* di incontro *on-line*: i Social Network. Dal Social Network in poi, è diventato difficile “nascondersi”, se non, addirittura, impossibile! La “filosofia” su cui sono fondate queste comunità, infatti, si basa sull’appiattimento del confine tra vita pubblica e privata dei partecipanti. La “pubblicizzazione”, sulla “bacheca” personale, di tutti gli eventi della propria vita, sia quelli banali (ad esempio, “Mario va a farsi una doccia”) che quelli più importanti (ad esempio, “Mario ha un colloquio di lavoro”), diventa il motore portante di tutta l’attività sociale in rete. Il celebre “*quarto d’ora di celebrità*” descritto da Andy Warhol, fondatore della Pop Art, sembra non bastare più a nessuno. Ciò che si avverte, è quasi una necessità antropologica di essere perennemente in vetrina, sempre e comunque sulla scena mediatica, in una continua *messa in scena* - per dirla alla Garfinkel - “etnometodologica” della vita privata.

## *Conclusioni*

*“Digito ergo sum”*<sup>46</sup>. Digito dunque esisto. Sembra essere questa l’attuale filosofia degli utenti della rete. La *parafrasi* dell’originale locuzione cartesiana *“Cogito ergo sum”* (Penso dunque esisto), ben esprime la tendenza dell’individuo postmoderno a determinare la propria identità attraverso l’“esistenza” in rete. *“Sono connesso? Allora esisto”*, *“non sono connesso? Allora non esisto”*; *“Ho un account su Facebook? Allora ho degli amici”*, *“Non ho un account su Facebook? Allora sono isolato dal mondo”*. Ed è interessante rilevare che questa cosa viene fomentata dagli stessi sviluppatori di Social Network. Mi spiego meglio attraverso una mia esperienza personale. Mi è capitato, per varie ragioni, di decidere di disattivare il mio account di Facebook. Nella pagina dedicata a tale operazione, i creatori del Social Network probabilmente più famoso al mondo, hanno ben pensato di inserire un sistema automatizzato che riporta, nella parte alta della pagina, cinque foto che ritraggono alcuni amici dell’utente in questione (ovviamente, in sua compagnia), con, su ognuna, annessa dicitura, del tipo: *“Tizio sentirà la tua mancanza!”*, *“Caio non potrà più contattarti!”*. Emblematico. Se hai Facebook esisti ed hai amici, in caso contrario sei “irrimediabilmente

---

<sup>46</sup> L’origine di questo simpatico “motto” si perde nei “meandri” della rete. Una ricerca su google.it con query “digito ergo sum” restituisce 22.800 risultati, tra cui blogs, concorsi fotografici, web agency, libri e tanto altro, tutti accomunati dall’utilizzo della *parafrasi* dell’originale locuzione cartesiana *“Cogito ergo sum”*.

solo”. Ho rilevato tale impostazione di marketing (perché di marketing si tratta), anche in alcune strategie di una famosa compagnia telefonica italiana di telefonia mobile. In particolare, quando il credito residuo sta per esaurirsi, il sistema invia in automatico un SMS all’utente con la seguente dicitura: “*Il tuo credito sta per terminare. Ricarica per non rimanere senza parole*”. “Senza parole”? Proprio così. La direzione della nostra società è proprio questa. Bisogna avere una connessione e un credito per poter *digitare*. Che lo si faccia sulla tastiera di un computer o di un telefono cellulare, l’importante è farlo per esistere.

Ovviamente, tutto ciò favorisce lo sviluppo della comunicazione emozionale oggetto di questo lavoro, se non altro perché aumenta esponenzialmente le occasioni di utilizzo delle *faccine*, ovvero le occasioni in cui ciò si rende realmente necessario. È così che ci troviamo a digitare “duepunti\_parentesichiusa” per sorridere, “puntoevirgola\_parentersichiusa” per strizzare l’occhio e così via. Oppure, in alternativa, utilizziamo le più evolute emoticons iconografiche ed animate. La loro gamma è in continua evoluzione, soprattutto grazie alla creazione delle stesse direttamente da parte degli utenti. Una personalizzazione che è molto significativa: qualsiasi utente con un minimo di capacità tecnico-grafica, ha la possibilità di “costruirsi” una personale rappresentazione di un suo particolare stato d’animo, al fine di mostrarlo e dividerlo, successivamente, con gli altri utenti

della rete.

Da ciò scaturisce una sorta di proliferazione di nuove figure della retorica delle emoticons, i cui strumenti sono traslati dall'*agorà* - luogo principe di utilizzo dell'arte oratoria - a Internet, dove, ogni giorno, nascono e si sviluppano nuove piazze virtuali per la ridefinizione, in formato digitale, dei linguaggi. Paradossalmente, l'*orale* arte oratoria - che, in Platone ed altri influenti autori, criticava, alcuni aspetti dei supporti alla memoria, quali, ad esempio, la scrittura<sup>47</sup> - nella sua versione tecnologica si ritrova ad essere memorizzata in supporti *spaziali*, come gli *hard disk*, che ri-definiscono, a loro volta, le dinamiche di conservazione e fruizione dei testi scritti.

Sugli stessi *software* di messaggistica istantanea come, ad esempio, MSN messenger, gli utilizzatori hanno, oggi, la possibilità (tecnica) di memorizzare le loro "conversazioni" con gli altri utenti. In questo modo, se, da un lato, le emoticons ristabiliscono, o, comunque, contribuiscono a ristabilire le condizioni della conversazione *vis-à-vis*, dall'altro, attraverso il loro contributo all'aspetto emozionale della stessa, grazie anche alla possibilità tecnica di memorizzazione delle conversazioni, dotano le stesse di una particolare "plasticità" nonché di una fallacità preliminare che, di fatto, le distacca nuovamente dalla comunicazione faccia a faccia.

---

<sup>47</sup> Per un approfondimento sull'argomento si veda Platone, *Il Fedro*, 275 b.

La scrittura multimediale espressa dalle nuove generazioni attraverso le emoticons, corrisponde, inoltre, ad un allontanamento e ad una trasgressione dei tradizionali canoni della cultura ufficiale e scolastica. È lecito chiedersi, se questi che, oggi, sono principalmente degli stratagemmi narrativi utilizzati dai più giovani, potranno, nel prossimo futuro, evolversi come linguaggio globale e, perché no, ufficiale, magari anche in ambito scolastico/accademico. Tuttavia, evitando qualsiasi tipo di previsione e/o di giudizio, positivo o negativo che sia, in merito, vorrei concludere ricordando che le emoticons, al di là di quanto esposto nel presente lavoro, non sono altro che una risposta dell'uomo alla necessità antropologica di comunicare, a prescindere da *dove* e *come* questa comunicazione ha luogo, e del tentativo di farlo, tuttavia, in modo veramente *significativo*.

## **Bibliografia**

**Augè, M., (2005)**

*Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*,  
Elèuthera, Milano

**Benjamin, W., (1966)**

*L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi,  
Torino.

**Blumer, H., (1969)**

*Symbolic Interactionism*, Berkeley, University of California.

**Bolter, J.D., (2002)**

*Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della  
stampa*. Vita e Pensiero, Milano.

**Camellini, A., (2007)**

*Dal romanzo alle reti, la scrittura digitale come forma romanzo*, Aracne

**Caroli, F., (2002)**

*“Storia della fisiognomica. Arte e psicologia da Leonardo a Freud”*,  
Mondadori Electa

**Costa, M., (1999)**

*L'estetica della comunicazione. Come il medium ha polverizzato il  
messaggio. Sull'uso estetico della simultaneità a distanza*, Castelvechi  
(Collana “Contatti”).

**Frye, N., (2000)**

*Anatomia della critica*, trad. it. Paola Rosa-Clot e Sandro Stratta, Torino, Einaudi. Edizione originale *Anatomy of Criticism: Four Essays*, Princeton, Princeton University Press, 1957.

**Garfinkel, H., (1967)**

*Studies in ethnomethodology*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.

**Gensini, S., (2002)**

*Elementi di semiotica*, Carocci (collana Le Bussole)

**Goffman, E., (1969)**

*The presentation of self in everyday life*, trad. it. A cura di Margherita Ciacci *La vita quotidiana come rappresentazione*, collana Biblioteca, il Mulino.

**Hall, E.T., (2001)**

*La dimensione nascosta*. Bompiani. Trad. It. a cura di Bonfantini M..

**Leonardo da Vinci**

*Trattato della pittura*, Carabba editore.

**Manovich, L., (2002)**

*Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano

**Marinetti, F. T., (1909)**

*Manifesto del Futurismo*, quotidiano Le Figaro, Parigi

**McLuhan, M., (1976)**

*Galassia Gutemberg. Nascita dell'uomo tipografico*. Armando, Roma

**Moscovici, S., (2005)**

*Le Rappresentazioni Sociali*, il Mulino, (Collana "Introduzioni").

**Pecchinenda, G., (2003)**

*Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game"*,  
Editori Laterza, 2003.

**Scalmonti A.C., Pecchinenda G. (a cura di) (2001)**

*Sociologia della comunicazione, media e processi culturali*, Ipermedium  
libri

**Sloane, T.O., (2006)**

*Encyclopedia of Rethoric*, Oxford University Press

**Watzlawick, P., Beavin, J.H., (1971)**

*Pragmatica della comunicazione umana, Studio dei modelli interattivi  
delle patologie e dei paradossi*, Astrolabio - Ubaldini (Collana: Psiche e  
Coscienza)

## **Sitografia**

[http://www.umbertotorelli.com/documents/163\\_2007\\_De\\_Kerckhove.pdf](http://www.umbertotorelli.com/documents/163_2007_De_Kerckhove.pdf)

[http://www.ariannaeditrice.it/articolo.php?id\\_articolo=25355](http://www.ariannaeditrice.it/articolo.php?id_articolo=25355)

<http://fabiomontermini.blogspot.com/2009/03/contro-le-faccine-per-la-liberta.html>

<http://fabiomontermini.blogspot.com/2009/03/lingua-e-faccine-ii.html>

[http://www.ocula.it/02/fg\\_02b.htm](http://www.ocula.it/02/fg_02b.htm)

<http://www.emoticonart.net>

<http://www.cnn.com/2007/TECH/09/18/emoticon.anniversary.ap/index.html>

<http://it.wikipedia.org/wiki/Maschera>

<http://fisiognomica.leonardo.it/blog/tag/FISIOGNOMICA>

<http://www.pensieriparole.it/poesie/poesie-personali/poesia-83022>

<http://antonietta.philo.unibo.it/blog/?p=624>