



“LUDENS IN ORBE TERRARUM...”

Il gioco dei segni nel mondo

COSIMO CAPUTO
UNIVERSITÀ DEL SALENTO

Il gioco del fantasticare

In questo contributo non ci addentreremo in nessuno dei vari campi disciplinari che tematizzano il gioco ma risaliamo più a monte, alla sua connotazione semiotico-filosofica, o fondativa legata alla natura della semiosi globale e della semiosi umana. Il gioco, dunque, come metafora della vita del mondo: una metafora cosmica del comparire e scomparire delle cose. Ci basiamo su un'interpretazione ampia della nozione di “gioco” derivante dal Wittgenstein delle *Ricerche filosofiche* (1953), che attraverso l'idea delle “somiglianze di famiglia” elude il problema delle categorizzazioni rigide: il gioco come uso linguistico, o evento semiotico.

«Ludens in orbe terrarum», come dice il nostro titolo, è un'espressione tratta dalla *Bibbia*, e segnatamente dal libro dei *Proverbi* (8: 31), ed è anche il titolo del primo capitolo del libro di Thomas A. Sebeok (1920-2001) *The Play of Musement* (1981). La chiave di questo titolo – dichiara il suo autore – si trova in uno studio del filosofo pragmaticista¹ statunitense Charles Sanders Peirce (1839-1914) sul concetto di gioco in Friedrich Schiller (1759-1805) (cfr. Sebeok 1981, trad. it. p. 11).

Il 23 dicembre 1908, Peirce, rispondendo a una lettera di Lady Victoria Welby, scriveva che la sua nozione di gioco era rimasta profondamente influenzata da quella del filosofo tedesco.

Nelle sue *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1794-95), Schiller – scrive ancora Sebeok – fornì un'analisi dei tre fondamentali ‘impulsi’ della natura umana: *Stofftrieb* [impulso materiale], la pulsione alla diversità, che sempre lotta per il

¹ Il “pragmaticismo” collega il significato di un pensiero alla sua interpretazione, cioè alla sua natura di segno. Il termine ‘pragmaticismo’ venne usato da Peirce per designare la propria filosofia e distinguerla dal “pragmatismo” di William James che aveva orientato in senso psicologico il concetto di esperienza. «Il pragmaticismo non è un sistema filosofico. È solo un metodo di pensiero», scrive Peirce in una lettera a Mario Calderoni nel 1905, pubblicata per la prima volta da Max Fisch e Christian J. W. Kloesel nell'articolo «Peirce and the Florentine Pragmatists: His Letter to Calderoni and a New Edition of His Writings», *Topoi: An Internationale Review of Philosophy*, I, 1982, pp. 68-73, ora in Peirce 1989, pp. 117-134, p. 117, e in Peirce 2003, pp. 1261-1270, p. 1261.

cambiamento, in contrasto con il *Formtrieb* [impulso all'unità della forma], l'esigenza di 'forma' in astratto, estranea al tempo, e in opposizione quindi al cambiamento [...], più una terza componente che egli stesso chiamò *Spieltrieb* [impulso al gioco], ovvero gioco [...] – la tendenza estetica che media e riconcilia armonicamente senso e ragione a livello delle facoltà sia individuali (microcosmo, il particolare) che sociali (macrocosmo, ciò che è superiore) (*ibid.*).

Sebeok, linguista e semiotico ungherese trasferitosi negli Stati Uniti negli anni Trenta, tiene inoltre presente un articolo di Peirce «A Neglected for the Reality of God», pubblicato nel vol. 7, 1908, dell'*Hibbert Journal*. Qui Peirce distingue tre «Universi dell'Esperienza»: 1) l'Universo delle *Idee pure*; 2) l'Universo della «Bruta Effettività di cose e fatti»; 3) l'*Universo semiotico*, «il cui essere consiste nel potere attivo di stabilire connessioni tra oggetti differenti, specialmente tra oggetti di differenti Universi. *Tale* è ogni cosa che è essenzialmente *un Segno*; non il mero corpo del Segno, [...] ma, [...] l'Anima del segno, *che ha il proprio Essere nella propria capacità di servire come intermediaria tra il suo Oggetto e una Mente. Tale è anche una coscienza vivente*, e così la *vita*, la capacità di crescere, di *una pianta. Tale è una costituzione vivente* – un giornale quotidiano, una grande fortuna, un “movimento” sociale» (Peirce 1908, trad. it. pp. 1239-1240; 6.455; cors. ns.).

Questa posizione si può definire “cosmosemiosi”. L'intero Universo è pervaso di segni, se non addirittura esclusivamente composto di segni: è un grande segno la cui unica legge è la legge di continuità collega in un solo movimento il cielo e la terra, la mente dell'uomo e la mente della natura. La categoria del segno, infatti, abbraccia tutto l'Universo che, proprio come nei giochi, è un incessante fare e rifare, comporre e scomporre segni, che altro non sono che tappe del fluire continuo della mente-materia universale, la cui funzione è quella di produrre *credenze* o *abiti di azione*, in cui momentaneamente essa si riposa. Che cos'è la credenza? Scrive Peirce:

Non appena la credenza placa l'irritazione del dubbio, che è ciò che muove il nostro pensiero, il pensiero si rilassa: quando si raggiunge la credenza il pensiero viene per un momento a riposo. Ma dato che la credenza è una regola per l'azione, la cui applicazione comporta ulteriori dubbi e ulteriori pensieri, la credenza, nel medesimo tempo in cui è un punto di arrivo, è anche un nuovo punto di partenza per il pensiero. È per questo che mi sono permesso di chiamarla pensiero in riposo, benché il pensiero sia essenzialmente un'azione (Peirce 1877, trad. it. p. 382; 5.397).

E poco sotto aggiunge: «L'essenza della credenza è lo stabilirsi di un abito» (*ibid.*; 5.398), di una regola, o legge generale d'azione. In questo quadro le "ideologie" sono abiti di pensiero.

L'abito, o meglio l'abitudine non ha nulla di psicologico, non è basata comportamentisticamente su una risposta sempre identica, bensì su un nesso *Grund/Folge*, o su una disposizione (premessa), o domanda a cui seguono varie risposte (conseguenze), non necessariamente coscienti o autocontrollate, come non lo sono i sentimenti, che sono abiti istintivi, il *guessing*² (cfr. *infra*, § 5), il linguaggio, che risultano dalla nostra "prima natura". Anche le piante assumono abitudini. «Il corso d'acqua che si erode da solo un alveo sta formando un abito»³. Il fiume è un "agente semiotico", un "quasi-soggetto", che si crea un abito, ovvero una disposizione al proprio comportamento futuro. Certo, siamo al minimo grado di agenzia semiotica poiché non possiamo attribuire al fiume la volontà di un soggetto semiotico, né la capacità di compiere alcuna altra interpretazione. Tutta la vita è fatta di abitudini non necessariamente connesse a un cervello, è fatta cioè di pensieri, o meglio di *Quasi-menti* o di «qualcosa-come-una-mente» (Fadda 2013, p. 175), persino nei cristalli, dice Peirce.

L'essenza della vita, o l'istinto della natura vivente – come ribadisce la biosemiotica -, è il continuo protendersi verso l'altro o la continua esplorazione del suo intorno per "sapere", nel significato sensistico di tale termine, se possa ostacolare o facilitare la sua continuità; sono invece le condizioni accidentali, storiche che alimentano abiti specifici che mediano tale istinto verso forme differenti. Gli abiti, pertanto, non sono tutti uguali fra i non umani, fra umani e non umani, fra gli stessi umani, il che spiega, la pluralità delle forme di vita, e, a un livello più ampio, la pluralità e la diversità delle culture.

«L'abito del pensiero - scrive Rossella Fabbrichesi Leo (1989, pp. 19-20 – è "fatto" di esperienza. Il che significa che è intessuto di una trama di segni, interpretazioni, concetti, ma anche di pure sensazioni, *feelings*, opposizioni e brute reazioni. Che insomma è tutt'uno con il mondo, così come ci appare: come mondo compreso e mondo di differenze, mondo-della-vita e mondo misterioso dell'Altro».

L'abito – diremmo dal punto di vista della "semiotica glossematica" – è una "forma di sostanza", o "forma/segno": una forma che si coglie in

² «La nostra capacità di indovinare corrisponde all'abilità sonora e aeronautica di un uccello; vale a dire che è per noi, come il canto e il volo sono per gli uccelli, la più elevata delle capacità puramente istintive» (Peirce 1929, trad. it. p. 1012; 7.48).

³ Così scrive il filosofo americano nella terza stesura (1907) di una lettera-articolo per *The Nation*, rimasta però inedita, sul pragmatismo poi pubblicata dai curatori dei *Collected Papers* col titolo *A Survey of Pragmatism*, ora tradotta quasi interamente, col titolo *L'interpretante logico finale*, in Peirce 2003, pp. 255-277, p. 275; 5.492.

interdefinizione col suo contenuto: forma che “sta per” altro, sta per qualcosa che non è proprio, o non interamente quella cosa; forma che è un costruito⁴.

«Una cosa non può essere relata a un'altra, senza che esse vengano unite da qualche rappresentazione mediatrice o ragione», afferma Peirce (1989, p. 48); ciò che opera una mediazione, che mette in contatto e in continuità è «Mente o rappresentazione» (ivi, p. 50); è *segno*; produzione di segni o semiosi. L'abito è «una generalizzazione, cioè un generale, cioè un continuum o una continuità. Esso deve pertanto trarre origine dall'originaria continuità che risulta inerente alla potenzialità» (ivi, p. 91). L'unità originale, il “primo” è multiforme. «Per essere multiforme non deve essere immutabile, ma nuovo» (ivi, p. 50). E soprattutto: «La tendenza a formare abiti o la tendenza a generalizzare è qualcosa che si sviluppa in virtù della propria stessa azione, per l'evolvere dello stesso abito a prendere abiti» (ivi, p. 80).

Ci sono piccoli spazi fra gli abiti, che creano flessibilità, “fanno gioco” nel loro movimento, come si dice comunemente. Il movimento di uno o più elementi di un congegno, o di più organi collegati insieme, all'interno o a contatto di altri elementi, si dice che “fa gioco”: il “gioco di una chiave nella serratura”, il “gioco degli ingranaggi”; analogamente, nel corpo umano (o animale): il “gioco delle articolazioni”; e ancora, in senso figurato, il “gioco delle forze che agitano il mondo”, come attesta il Dizionario Treccani⁵.

L'abito nella natura di un *generale* è un segno e una *legge*, una regola di collegamento o continuità, una *forma di sostanza*. Il *lógos*, come vedremo, è il luogo e il motore del tenere insieme, o, nel termine usato da Peirce, è *sinechismo* (continuità): il *lógos* è “sintattica” e la pertinenza della logica è data dalle leggi generali (abitudini) del pensiero, o delle condizioni generali per cui un segno è un segno; la semiotica ha quindi la sua ragion d'essere nella logica (*lógos*), ovvero la capacità sintattica è capacità semiotica; in breve: *la logica è semiotica*. La logica (il funzionamento) dell'Universo «procede dalla domanda alla risposta – dal vago al definito» (Peirce 1989, p. 84), o dall'astratto al concreto, in un succedersi di eventi segnifici o semiosi, in *un gioco di segni*, in cui il significato di un'idea è determinato dal futuro, dall'idea successiva, in quanto non può essere ritrovato nella sua conformità a un fatto antecedente o presente. È questo il

⁴ Ci sia consentito il rinvio a Caputo 2022, 2023.

⁵ “Gioco”: <https://www.treccani.it/vocabolario/gioco/> (consultato il 13 marzo 2024).

significato della *massima pragmatica* che costituisce il nocciolo del pragmaticismo peirceano⁶.

In questo percorso si è delineata una “semiotica generale” ma anche una “semiotica globale”.

L'anima del segno e del processo di produzione segnica o semiosi è la capacità di porre in atto relazioni fra diversi, la capacità e l'azione di interpretare, di “essere tra” il mondo della natura e il mondo della cultura. È questa la peculiarità di ogni essere vivente, della vita in tutte le sue forme; è, in altri termini, il lavoro costitutivo della vita. Tutto l'universo vivente è un processo semiosico. Quando la semiosi si ferma subentra la morte: ciò vale per gli individui e per la vita del mondo. La semiosi comincia e finisce con l'inizio e la fine della vita, ragion per cui la scienza dei segni (la semiotica) e la scienza della vita (la biologia) sono inevitabilmente in un rapporto di reciproca implicazione.

La semiotica globale, o semiotica della vita mostra che la semiosi umana (e in essa la semiotica in quanto metasemiosi, possibile soltanto per l'essere umano, specie-specificamente dotato della capacità metaformativa e riflessiva, come vedremo) è parte di una più ampia semiobiosfera, o del gioco universale dei segni, come si è visto, dalla cui rete ogni essere vivente non può uscire, pena la morte.

La ricerca delle condizioni necessarie affinché un'entità possa essere considerata come segno, e affinché si possa parlare di semiosi e della semiosi, rientra nella semiotica generale⁷, risultante dalla capacità tutta umana di categorizzazione, ossia dal sostrato bio-antropico. La semiotica generale, pertanto, non può prescindere dalla semiotica globale e viceversa, pur non identificandosi perfettamente: quest'ultima, infatti, è “globale” perché rivolge il suo interesse a tutto il vivente e oltre, anche alla semiosi oltre la vita umana, riguarda la *bio-zoo-antropo-cibersemiosi*, come sostiene Sebeok nella scia di Peirce, mentre la semiotica generale può

⁶ «Per sviluppare il significato di qualsiasi cosa dobbiamo perciò semplicemente determinare quali abiti produce, perché ciò che una cosa significa è semplicemente l'abito che comporta. Ora, l'identità di un abito dipende da come può indurci ad agire, non solamente nelle circostanze che probabilmente si daranno, ma anche in quelle che potrebbero darsi, a prescindere dalla loro improbabilità. L'essenza di un abito dipende cioè dal *quando* e dal *come* ci farà agire. Riguardo al *quando*, ogni stimolo all'azione è derivato dalla percezione; riguardo al *come*, ogni scopo dell'azione è produrre qualche risultato sensibile» (Peirce 2003, p. 383; 5.400). Il metodo dei pragmatisti «per accertare i significati delle parole e dei concetti» non è altro che il metodo sperimentale delle scienze, il quale «non è poi nient'altro che una particolare applicazione di una regola logica più antica: “Li conoscerete dai loro frutti”» (Peirce, *L'interpretante logico finale*, cit. alla nota 3, p. 255). Si tratta, in realtà, di parole del Vangelo di Matteo, 7, 16.

⁷ Citando Hjelmslev (1943, trad. it. p. 19): «Una teoria deve essere generale, nel senso che ci deve fornire gli strumenti per comprendere non solo un dato oggetto, o gli oggetti di cui si è avuta fino ad ora esperienza, ma tutti gli oggetti concepibili per i quali si sia specificata una certa natura».

essere definita globale soltanto dal punto di vista metodologico, poiché è limitata all'antroposemiosi, come nel caso di Hjelmslev.

Meditando sui tre Universi d'Esperienza, che per Peirce costituiscono il Mondo, si arriva «all'ipotesi e infine alla credenza» che essi «hanno un Creatore indipendente da loro, che ho chiamato A. T.» [Argomento Trascurato], scrive ancora nel saggio del 1908, un «“umile” argomento», vale a dire «un vivente corso di pensiero di forme molto varie»⁸. Si tratta del «primo stadio di un'indagine scientifica sull'origine dei tre Universi; ma di un'indagine che non produce solamente credenza scientifica – che è sempre provvisoria –, bensì anche una credenza vivente» (ivi, pp. 1252-1253; 6.483, 6.484, 6.485, *passim*). L'argomento umile è alla portata di qualsiasi uomo con capacità intellettive ordinarie, l'esperienza che in esso viene descritta è il *musement*, di cui Peirce parla in questi termini:

Vi è una piacevole occupazione della mente che [...] se vi si indulge con moderazione – diciamo dal cinque al sei per cento del proprio tempo, magari durante una passeggiata – è abbastanza riposante da ripagare lo sforzo. Poiché non richiede nessuno scopo eccetto quello di mettere da parte ogni scopo serio, talvolta sono stato quasi incline a chiamarla fantasticheria [...]. Di fatto, è Puro Gioco [...]. Il Puro Gioco non ha regole, eccetto [...] la legge di libertà. Soffia dove è portato. Non ha scopo tranne la ricreazione. La particolare operazione che intendo – un giocherellare con gli Universi – può assumere la forma della contemplazione estetica, o di costruzione di castelli dell'immaginazione [...], o quella di considerare una qualche meraviglia in uno degli Universi, o qualche connessione fra due dei tre, con speculazione riguardo alla sua causa. È quest'ultimo tipo – lo chiamerò “Musement” in generale – che raccomando particolarmente, perché a suo tempo sboccherà nell'A. T. (ivi, pp. 1240-1241; 6.458).

Il Puro Gioco opera in assenza di scopi, come ci ha detto Peirce; non si riferisce a niente; è fine a se stesso; apre il campo del senso (un senso *ottuso*: Barthes); è un operare infunzionale, improduttivo; è deriva, differimento, spreco (*dépense*: Bataille) che caratterizza anche l'inventività nella scienza, nell'arte, nella *detection*. Esso inizia in modo passivo con l'assorbire

le impressioni di un qualche angolo di uno dei tre Universi. Ma le impressioni presto divengono osservazione attenta [...]. Se si consente alle proprie osservazioni e riflessioni di specializzarsi troppo, il Gioco si trasformerà in studio scientifico, ed esso non può essere praticato nei ritagli di tempo (ivi, p. 1241; 6.459).

⁸ Peirce (1998, trad. it. p. 1240; 6.456) distingue l'Argomento, che è «qualsiasi processo di pensiero che tende ragionevolmente a produrre una credenza definita» dall'Argomentazione, che è «un Argomento che procede in base a premesse definitamente formulate».

1. La trascendentalità semiotica

Estetica e scienza appartengono dunque a uno stesso movimento nel quale la scienza (o la conoscenza in generale) ha bisogno dell'aiuto dell'estetica. Si stabilisce in questo modo un legame essenziale fra la biosfera e la semiosfera esprimibile nel termine greco *lógos*, nel quale, oltre alle accezioni di linguaggio, discorso,

c'è il fondamento etimologico di due processi mentali complementari: "selezione" e "combinazione", che sono propri della radice indeuropea **leg-* "scegliere" e "mettere insieme, legare, collegare" (cfr. gr. *lego* "io parlo" e lat. *lego* "io leggo", verbi che rappresentano a loro volta atti di selezione e combinazione per antonomasia) (Silvestri 2003, p. 274)⁹.

Ancora più proficuo e interessante è quanto il glottologo aggiunge subito dopo:

**leg-* (presente in gr. *lego*) e il suo corrispettivo apofonico **log-* (presente in gr. *logos*) marcano rispettivamente l'atto [o l'attuazione] e il fatto [la potenzialità] di "parlare" [...]. Ma se il nucleo designativo **leg-/log-* designa gli atti e i fatti [le potenzialità] complementari dello "scegliere" e del "mettere insieme, legare, collegare" non è chi non vedrà la profondità esperienziale di questa condizione mentale prototipica, [...] infinitamente replicata fino al suo astrarsi e al suo fissarsi nella designazione della trama architeturale di una piena facoltà del linguaggio, che è appunto simultaneamente "istanza di selezione" e "istanza di combinazione" (ivi, pp. 274-275).

Si tratta di un tutt'uno o di una *omologia*, vale a dire una somiglianza profonda, di struttura, non una semplice *analogia*, ossia una somiglianza estrinseca e superficiale.

Questo *lógos*, o universale principio di formazione, prima che di comunicazione, è capacità di costruzione e decostruzione, o di composizione e scomposizione che produce i significati e i segni, trasponendosi in sostanze-materie diverse, questa *capacità sintattica o semiotica* crea una rete di relazioni ed è in grado anche di rivolgere lo sguardo su se stessa, esercitando un'azione metalinguistica o metasemiotica. La *biosemiotica* parla a tal riguardo di una "ermeneutica naturale", di una "cultura della natura", di "basi materiali della significazione", di "significato naturale" prodotto dal contatto o dall'interazione di due entità materiali che si adattano reciprocamente, come

⁹ Il gioco delle composizioni che fanno i bambini, magari mentre parlano, ha il nome commerciale di *Lego*. Ma anche "eletto", "elezione" hanno la radice **leg-*: "scegliere", "mettere insieme", eleggere un'assemblea, o un rappresentante di una comunità.

l'ordine che si instaura dall'incastro di una chiave con la "sua" serratura che legge (interpreta, o riconosce) la chiave come significativa per sé: la chiave diventa significativa in questa specifica relazione (cfr. Prodi 2021 [1977], pp. 45-47). Il segno «compare come un prolungamento della logica naturale dell'interazione», esso comprende anche i segni precedenti, la "preistoria dei segni": «non ce li ha alle spalle, ma dentro» (ivi, p. 151); l'ermeneutica umana è una complessificazione dell'ermeneutica naturale, ovvero nella semiosi umana si prolunga la *bio-zoosemosi*.

Questa trascendentalità materiale data dal (Puro) Gioco del Fantasticare è una condizione non ancora linguistica ed è radicata nelle profondità della materia organica e inorganica, nella *fisiosemosi* o nella profondità della vita illimitata dei mondi di lucreziana memoria (*cosmosemosi*). È la "base primaria della modellazione" semiotica, o il fondo su cui giocano i segni della vita del mondo in tutte le sue pieghe.

2. Modellazioni

La modellistica semiotica distingue poi altri due tipi di modellazione che hanno come presupposto la *modellazione primaria* poco sopra menzionata, condizione «dei processi rappresentazionali di replica, simulazione, imitazione e indicazione» (Danesi 1998, trad. it. p. 43) che ogni organismo vivente impiega. Si tratta della *modellazione secondaria*, ossia del «sistema mentale che sta alla base della estensione o proiezione dei modelli primari in campo astratti del significato; le forme linguistiche, per esempio, [...] perché trasforma i segni primari (suoni imitativi, interiezioni ecc.) in parole, frasi ecc.» (ivi, pp. 43-44). In questo tipo di modellazione è allocata la capacità semiotica di cui si diceva o la facoltà di linguaggio che è alla base delle lingue storico-naturali o lingue verbali e delle lingue (segni) non verbali. La si può chiamare più semplicemente "linguaggio" o, appunto, "capacità semiotica", come preferiamo, perché include la produzione di tutti i segni. Diciamo, allora, con Marcel Danesi (ivi, p. 29), che il "linguaggio" (così inteso) è «lavoro della mente», mentre il "parlare" è «lavoro dell'orecchio e della bocca», aggiungendovi che il comunicare del sordo-muto è "lavoro della mano".

L'umano ha la sua peculiarità nel possesso del "linguaggio" e non del "parlare": gli infanti, i sordo-muti non parlano, ma ciò non significa che non hanno il linguaggio o la capacità formativa, la *facultas signatrix*. Gli animali non umani non sono dotati né del linguaggio né del parlare ma ciò non vuol dire che essi non comunicano. Questa differenza non dice di una netta separazione fra l'umano e il non umano, dice, al contrario, di una continuità

e discontinuità in pari tempo. La continuità sta in un comune sfondo bio e zoosemiosico (la comunicazione non verbale e la costituzione vitale umana, infatti, rivelano tratti bio-zoosemiosici), mentre la discontinuità è data proprio dal linguaggio-sintattica.

Questo legame profondo evidenzia condizioni biologiche «variamente specificate nell'*intelligenza umana* e nella "intelligenza non specifica" degli animali, vale a dire nelle *specifiche intelligenze animali non umane*» di cui la capacità semiotica e le lingue verbali sono una proiezione e una specificazione (Garroni 1977, pp. 34-35).

La specificità dell'intelligenza umana non sta in operazioni osservabili, eseguite solo per fini immediati e che si esauriscono nell'azione stessa, o in un «comportamento in senso 'comportamentistico'», bensì in una «*componente metaoperativa, come tale non osservabile*». Gli animali non umani, invece, «'operano' senza dubbio, e talvolta in modo sofisticato e notevolmente 'intelligente' [...]. Ma non sembra che finora si sia mai osservata la 'fabbricazione di uno strumento per fabbricare uno strumento', cioè un comportamento che potremmo definire metaoperativo [...]. Il comportamento operativo non umano è insomma unidimensionale» (ivi, pp. 70-71), adattativo e puramente meccanico e istintivo. L'animale non umano opera fisicamente, reagisce, non astrae, non si stacca dal contatto usurante con l'ambiente, la sua è una mente segnaletica. Per contro, l'animale umano, oltre a reagire, prende posizione in base a scopi ben precisi, talvolta in base a pregiudizi, la sua è una mente semiotica, o simbolica, in quanto costruttrice di strumenti per costruire altri strumenti, strumenti intellettuali (concetti), "meta-fisici", e opera anche in assenza di oggetti concreti, distanziandosi dall'ambiente.

È la *metaoperatività* che fonda quella proprietà specifica del *lógos* umano qual è la *capacità metalinguistica riflessiva* (cfr. De Mauro 1984, 2002, 2008) e che è esclusiva delle lingue verbali. Spesso, come nell'analfabeta o nel parlante comune, tale capacità è spontanea, si esercita in forme intuitive e immediate basate sul *sentimento linguistico* che il parlante segue istintivamente (cfr. Fadda 2017). Wittgenstein direbbe che questa metalinguisticità spontanea o "epilinguistica" si attua tramite giochi linguistici. Si tratta della capacità che continuamente fa produrre parole che spiegano altre parole, sopperendo al permanente stato di afasia dell'umano, che consente alla lingua di esercitare un'attività autoptica, garantendone la flessibilità, la creatività e la chiarificazione senza uscire da se stessa, contrariamente a quanto accade ai linguaggi limitati delle scienze della logica. La metalinguisticità riflessiva è il motore dell'illimitatezza delle lingue storico-naturali, della loro incompatibilità e vaghezza, quindi della loro apertura a nuovi metalinguaggi, nuovi approfondimenti e a rinforzi di abilità

e conoscenze a tutti i livelli del sistema, ma è anche indice della sua capacità onnitraduttiva. Se non si evidenzia questo aspetto del *lógos* umano come attività libera, giocosa e infunzionale, o come attività teorica e creatrice, non meramente pratica, non è possibile la sua differenziazione qualitativa dal *lógos* animale.

Quando l'esercizio della metalinguisticità diventa consapevole si entra nella *modellazione terziaria* che «sta alla base dell'estensione o proiezione di modelli primari o secondari in campi sempre maggiori di significato astratto; i simboli culturali di ogni tipo [ne] sono esempi» (Danesi 1998, p. 44; cfr. anche Sebeok, Danesi 2000). Questa è la modellazione delle scienze, delle arti, della filosofia. Citando ancora Danesi:

una volta che i sistemi simbolici astratti sono diventati altamente funzionali in una cultura, allora le forme secondarie e terziarie di modellazione tendono ad essere usate indipendentemente dalle strategie di modellazione primaria, generando così nuovi simboli o direttamente (come nel caso dei sistemi matematici, computazionali, scientifici, artistici, ed altri tecnologicamente avanzati, di creazione simbolica) o indirettamente (cioè, in combinazione o in contrasto con simboli esistenti), il tutto per rispondere ai bisogni sempre più astratti della cultura (*ibid.*).

3. Creatività

Il Gioco del Fantasticare, il Puro Gioco è creatività, invenzione di mondi possibili o di nuovi livelli di realtà¹⁰, ma non si tratta di una creatività romantico-idealistica, o mistica, avulsa da ogni regola e contesto. I giochi sono regolati, e tuttavia la loro creatività non è totalmente governata da regole. Le regole sono la condizione necessaria (ma non anche la condizione sufficiente) e generale che

non contiene in sé analiticamente il particolare. [...] La verità di questa affermazione risulta a colpo d'occhio se si guarda per esempio al linguaggio verbale (le cui regole non impongono mai ciò che si deve dire in una situazione data) e ad un gran numero di giochi, i più interessanti in quanto giochi: dagli scacchi al gioco del calcio (Garroni 2010 [1978], p. 106).

¹⁰ Dal punto di vista semiotico la realtà è una rete di abiti interpretativi che una comunità accetta come modelli-guida per stare nel mondo. Greimas ha dimostrato come tutta la comunicazione sia una operazione, o un gioco, diremmo, di creazione e produzione di "effetti di realtà e di senso" che altro non sono che costruzioni discorsive.

La regola rivela sempre un'assenza, uno spazio vuoto che viene riempito dall'uso o dalla pratica che la adatta fino, talvolta, a cambiarla o a riscriverla. Non solo, pertanto, una "creatività governata da regole" ma anche una "creatività che cambia le regole". Il continuo "fare diversamente" è indice della capacità dell'essere umano di colmare le insufficienze del suo essere un vivente neotenico, arrischiando creativamente o abduktivamente soluzioni di adattamento all'ambiente e a superare l'*insecuritas* cui sempre è esposto.

L'attitudine abduktiva esercita la tendenza al *guessing* (indovinamento) che pervade tutte le forme della vita.

Quando l'animale umano si trova di fronte a eventi contrari alle sue aspettative cerca di esplorare nuove soluzioni, basandosi su quanto già sa, e laddove le conoscenze precedenti risultino carenti tira a indovinare, mette in atto una logica combinatoria e la sua capacità di progettare, immaginare "cose" che (ancora) non esistono nel mondo. Nel mutamento della scienza e della conoscenza in genere questo *gioco della mente* «ha lo stesso ruolo che le variazioni riproduttive hanno nell'evoluzione delle forme biologiche» (Peirce 1929, trad. it. p. 1004; 7.38). Il procedere della scienza sembra omologo al procedere della natura e della creazione; sembra, anzi, che il Creatore si avvalga delle sue creature, di chi cerca le leggi della natura per conformare ad esse opere nuove: la creatura umana collabora al gioco del Creatore in una pratica che ha un sapore religioso¹¹.

Su quale base si tira a indovinare? Non per puro caso ma sulla base di una inclinazione naturale biologicamente radicata e accumulata nell'uomo nel corso della sua storia, che Peirce chiama *lume naturale*.

La natura umana si è sviluppata sotto l'influenza delle leggi naturali e per questo motivo l'uomo pensa «in una certa misura secondo il modello della natura». Non è solo per fortuna che «Galileo e gli altri maestri della scienza abbiano raggiunto teorie vere dopo pochi tentativi sbagliati. Questa capacità di divinare la verità della fisica [...] è sicuramente un prolungamento dell'istinto di procurarsi del cibo», scrive Peirce (*ibid.*; 7.39).

Unitamente al "lume naturale", quando si tira a indovinare opera anche il *lume culturale*. Peirce non adopera questa espressione ma l'influenza della cultura la si può dedurre dal suo saggio *Il fissarsi della credenza* (1877).

Quando procedono all'indovinamento gli uomini si trovano a essere guidati da visioni sistematiche e complessive della realtà, o concezioni filosofiche più o meno consapevoli che stabiliscono *abiti profondi* che determinano gli orientamenti dei giudizi e nei quali sono sedimentate

¹¹ Su questo aspetto del pensiero di Peirce si veda anche Fadda 2013, pp. 214-222.

conoscenze e acquisizioni di secoli e che costituiscono la memoria culturale proveniente da estesissime pratiche sociali (cfr. Bonfantini 2003, pp. 304-305).

Siamo di nuovo al legame essenziale tra biosfera e semiosfera che caratterizza il *lógos* o il (Puro) Gioco della combinazione e ricombinazione della mente vivente, gioco che – come abbiamo visto – inizia assorbendo passivamente le impressioni di uno dei tre Universi dell’Esperienza e che dall’instabilità del flusso percettivo procede alla sua stabilizzazione in abiti mentali: una sedimentazione di senso che si tipizza, divenendo sostrato delle successive esperienze o determinazioni dell’esperienza.

Non c’è dunque un taglio netto tra “lume naturale” e “lume culturale”, così come non c’è frattura tra l’uomo, il «Praticante del *Musement*», e il *Musement* di per sé, come si legge nell’Argomento Trascurato (Peirce 1908, trad. it. p. 1241; 6.458) nel quale traspare l’idea di Dio, il Giocatore Massimo che non coincide perfettamente con i giocatori individuali: un *Dio non-persona*.

4. Il gioco di Dio: la linea sulla lavagna

Mettiamo – si legge negli appunti di una serie di lezioni tenute da Peirce a Cambridge (Massachusetts) nel 1908 (ora tradotti in parte in Peirce 2003 con il titolo *La logica della continuità*) – che una

lavagna sia una specie di diagramma della vaga originale potenzialità, o comunque di un qualche stadio iniziale della sua determinazione. [...] Questa lavagna è un continuum a due dimensioni, mentre ciò per il quale sta [o di cui è segno] è un continuum con una indefinita molteplicità di dimensioni. Questa lavagna è un continuum di punti possibili, mentre quello è un continuum di possibili dimensioni di qualità [...]. Non vi sono punti su questa lavagna. Non vi sono dimensioni in quel continuum. Traccio una linea di gesso sulla lavagna. Questa discontinuità è uno di quegli attributi attraverso i quali solamente la vaghezza originale potrebbe aver fatto un passo verso la definitezza (ivi, trad. it pp. 1177-1178; 6.203).

La linea di gesso sulla lavagna è di per sé continua, ma rappresenta una discontinuità rispetto alla continuità, di grado superiore, della lavagna; questa discontinuità è replicabile in un numero infinito di dimensioni per cui qualsiasi continuo può rappresentare una discontinuità, o determinatezza, o un orizzonte di senso rispetto a un continuo di generalità maggiore, o ad altri orizzonti di senso “indeterminati” esterni alla relazione che corrispondono ad altre, infinite determinazioni non ancora attualizzate. Ad

ogni esperienza determinata è contiguo un esperire infinito, o non-finito, è contigua un'esperienza vuota e un senso indeterminato che corrisponde alla profondità della vita illimitata dei mondi, come si è detto, in quanto inesauribile "residuo di senso" non ancora tematizzato. Ad ogni percezione, impressione singola, o complesso di percezioni o impressioni è sempre connessa un'impressione ulteriore che sfugge, o una trascendenza di senso.

«Ora, la logica delle relazioni mostra che la continuità non è altro che un tipo più elevato di quello che noi conosciamo come generalità. È *generalità relazionale*», scrive Peirce (ivi, p. 1174; 6.190; cors. ns.). La continuità (*sinechismo*) infatti non può essere espressa da individualità, ma solo da un precetto, una legge, cioè da una generalità, irriducibile a un insieme di individui, e che è qualcosa di diverso da questi. Il percorso delle forme, «aventi una moltitudine di dimensioni», inizia con «l'assoluta vaghezza della potenzialità completamente indeterminata e senza dimensioni» (ivi, p. 1175; 6.193, 6.196). Possiamo supporre che le qualità sensibili che esperiamo: «colori, odori, suoni, sentimenti di qualsiasi descrizione, amori, sofferenze, sorprese, siano solo i resti di un antico continuum di qualità in rovina, simili a qualche colonna rimasta in piedi qua e là, a testimonianza di un antico foro». Analogamente il cosmo delle qualità sensibili, come i resti di quel foro, «aveva in uno stadio antecedente di sviluppo un essere più vago, prima che le *relazioni delle sue dimensioni* diventassero definite e contratte» (*ibid.*, 6.197; cors. ns.). Lo diremmo un sostrato semiotico o pre-semiotico vago e fluido, o una continuità che si esprime e condensa nel segno che si costituisce ricostruendosi ogni volta.

Una *dimensione*, ci sta dicendo Peirce, è una relazione in cui le determinatezze, da quelle più ampie e vaghe a quelle più ristrette si compenetrano. Da un altro versante teorico, quello glossematico della "sublogica del segno" (cfr. Caputo 2010, pp. 95-96; 2015, pp. 69-71, 99-104; 2022, pp. 119-125), le determinatezze e le determinatezze delle determinatezze sono in simultaneità, in una polarità tensiva e inclusiva fra una determinatezza più estesa, con all'inizio una estensione massima, e una determinatezza che la intensifica e nella quale è presente la determinatezza più ampia, delineando un processo sinechistico di piegature o intensificazioni che non esauriscono mai l'estensione massima che non è determinata (intensificata) rispetto a nessun'altra determinazione/intensificazione. Il massimo del continuo che partecipa di tutte le determinazioni, eccedendole al contempo, è ciò che può essere chiamato Dio, o forse meglio il "divino". Determinatezza e indeterminatezza vengono a coesistere e a con-crescere: la creazione non è in un'origine ignota ma "qui e ora", in un'evoluzione creatrice anch'essa continua: il gioco

della vita del mondo, un gioco il cui scopo non è la vittoria ma il gioco stesso, la sua incessante riproposizione che consente al cosmo di funzionare e vivere.

Ma, lungo la strada che dai graffiti sulle pareti delle grotte primitive arriva alle contemporanee conquiste della tecnica, si tratta sempre della stessa capacità creativa? O nel tempo essa si è modificata al punto da non essere più la stessa, rovesciandosi nel suo contrario, in omologazione di massa, potenza distruttiva?

L'universale capacità creativa dell'umano è mutata e muta nel corso del tempo in base a fattori ambientali, sociali, economici, strumentali. Una volta il creativo era un soggetto isolato, appartato dagli altri e l'atto di creazione ripeteva (o assomigliava imperfettamente a) quello divino. Nel passaggio alla modernità, però, all'epoca della riproducibilità tecnica, la creazione si serializza e occupa l'intero scenario mondano: diventa merce, oggetto di moda e di consumo, gioco elettronico o dispositivo digitale, corrispondentemente il creatore diventa operatore del web, blogger, pubblicitario, esperto di marketing. Il gioco del mondo che ha se stesso come scopo, come si diceva, non è più un gioco cooperativo, ma, piegato all'individualismo economico, diventa competizione per la vittoria, per l'acquisizione di vantaggi rispetto agli altri. Nella società dello spettacolo di massa l'innovazione si rovescia nel suo contrario, nell'omologazione, o nell'alienazione in un mondo dominato dagli oggetti in cui si "cosifica" e a cui è subordinato il "Gioco del Fantasticare". Il soggetto viene inghiottito in una neutralità (totalità) impersonale. È «materialismo», direbbe Emmanuel Lévinas, quel materialismo che «non sta nella scoperta della funzione primordiale della sensibilità, ma nel primato del Neutro» (Lévinas 1961, trad. it. p. 307).

Il gioco dei segni nel mondo è una procedura modellizzante, una continua attività sintattica o *scrittura* antecedente ogni forma fonica e grafica, indipendente dalla funzione comunicativa della (tra)scrizione: "scrittura prima della lettera", che eccede ogni determinato pensiero e ogni determinata espressione (il riferimento è qui a pensatori come Lévinas, Derrida e ai già citati Barthes e Bataille¹²), un gioco incompatibile, simile al movimento di una nuvola (l'elemento più vagabondo e inafferrabile del mondo) che va ovunque, non in una sola direzione. *Dépense*, abbiamo detto, con Bataille (1967), gioco insensato, ma anche parte maledetta in cui si dispiegano forme di spreco abiette, irragionevoli. Bataille vi include la guerra che è il massimo dell'eccedenza e della dilapidazione di energia che

¹² Cfr., ad esempio, Ponzio 2008 e 2011.

la storia umana conosca, realizzando la dimensione seriale dello spreco di sapere e di forze produttive indirizzate alla distruzione: *giochi di guerra*.

5. Semiotica, linguaggio e inventiva

Quella umana è l'unica specie capace dell'*esperienza del possibile*, del non rinchiudersi in un ambiente determinato: la capacità sintattica (linguaggio) dischiude vie impreviste. Biologicamente l'animalità umana non ha una sola forma di vita predeterminata davanti a sé, ma può sperimentare esistenze diverse. Il Puro Gioco – lo abbiamo visto – non ha altro scopo se non quello di essere senza scopo: è capace di ritrarsi dalla scena, essere infunzionale o improduttivo, fuoriuscire dall'omologazione. In quanto dotato di quel congegno di modellazione specie-specifico qual è la capacità sintattica l'essere umano è capace di prese di coscienza, di distanza, sospendendo l'azione e la reazione immediate; è capace di critica. Il "semiofilosofo" statunitense Charles Morris (1901-1979), prosecutore della ricerca di Charles S. Peirce e maestro di Thomas A. Sebeok, qui da noi ampiamente citati, scrive che «l'uomo è l'essere che continuamente si ricostruisce, il costruttore di sé, [...] è egli stesso il materiale per la sua stessa creazione» (Morris 1948, trad. it. p. 51). E ciò è possibile grazie ai segni, verbali e non verbali, che consentono all'essere umano di non limitarsi a reagire ai segni forniti dal suo corpo, dall'ambiente fisico e dal corpo sociale, ma di produrre segni egli stesso, *segni di segni* (metasemiotica), capaci di sottrarlo alle strategie di manipolazione della comunicazione e delle menti, per dominare i segni anziché esserne dominato. «Mentre gli altri organismi – osserva ancora Morris – si orientano tramite i segni che il mondo procura, l'essere umano cambia [modella] se stesso e il mondo tramite i segni che egli stesso produce» (ivi, p. 115). Questa è la ragione «per cui *lo studio dei segni non è una moda*» (ivi, p. 118; cors. ns.).

Ad esempio: confondiamo costantemente "cose", "segni" e "segni di segni";

crediamo di parlare di cose ed invece stiamo parlando di segni. [...] Quindi è facile ingannarsi, è facile confondere le parole con le cose, è facile credere che ovunque ci sia una parola venga evocata una cosa. Nei casi estremi siamo vittime di una *magia segnica*; in quelli meno estremi siamo colpevoli di *confusione segnica* (ivi, pp. 122-123; cors. ns.).

Bisogna inoltre guardarsi dalla trappola della *comunicazione perfetta*, cioè dalla presunzione secondo cui il fatto che si parli la stessa lingua comporti che ci si intende completamente.

Non tutti coloro che usano le parole 'democrazia', 'libertà', 'liberalismo', 'comunismo', 'fascismo', intendono precisamente le stesse cose con queste parole; e in alcuni casi il comune nucleo di significato è davvero assai ristretto (ivi, p. 132).

E dobbiamo cercare di sfuggire alla trappola della *credulità* indagando sull'affidabilità di ciò che si dice non solo da parte di altri ma anche da parte nostra. «I segni dispongono ad agire in certi modi, e se non stiamo attenti ci manovrano come dei burattini» (ivi, p. 134).

Quando nel 1948 Morris pubblicava *L'io aperto* era appena finita la Seconda Guerra Mondiale e l'umanità si apprestava ad entrare nella Guerra Fredda avendo già sperimentato la potenza apocalittica dell'arma nucleare. Da questa situazione egli guarda alla società statunitense evidenziandone e criticandone la tendenza alla chiusura e il temperamento dominante che mette in pericolo l'orientamento verso «una società aperta di io aperti» (ivi, p. 256; cors. ns.) che ritiene il carattere specifico degli Stati Uniti, «l'idea nuova e originaria della tradizione americana» (ivi, pp. 256-257).

Bisogna evitare la trappola della magia segnica, ha ammonito Morris. Non possiamo pertanto tacere queste sue parole scritte nel 1948 ma che sono attuali nel mondo di oggi: «'Democrazia' è diventata una parola fortemente apprezzativa, non chiara dal punto di vista designativo»¹³ (ivi, p. 256). L'uso inevitabile e inflazionato di 'democrazia' è diventato oggi insignificante, il suo spessore semiotico e il suo senso sono migrati altrove, come stiamo per leggere ancora nel testo morrisiano.

Da chi dovrebbe sapere ci è stato detto che *quando il fascismo conquisterà l'America lo farà in nome della democrazia*. Infatti, qualsiasi cosa si faccia ora in America – o altrove sulla terra – [...è fatta] in nome della democrazia. Sicché abbiamo bisogno di parlare in modo concreto. Nessuna delle etichette grandiose che sbandieriamo oggi vale granché. Non risolviamo i problemi effettivi del mondo contemporaneo invocando parole sfruttate come 'individualismo', 'socialismo', 'capitalismo', 'liberalismo', 'comunismo', 'democrazia'. Questi termini sono fortemente apprezzativi. Ogni cultura, e ogni gruppo, li adopererà a

¹³ I segni svolgono una "funzione designativa", ci informano cioè di qualcosa, ad esempio «il numero dell'autobus che indica il percorso e la destinazione»; influenzano le nostre credenze e preferenze, «a scegliere o a respingere una cosa piuttosto che un'altra» con la loro "funzione apprezzativa"; ci ordinano cosa fare con la loro "funzione prescrittiva": la nota per il lattaio o per il salumiere gli dice cosa deve fare; allo stesso modo diamo un comando a noi stessi quando facciamo un elenco di cose da fare (ivi, pp. 120-122; per un approfondimento cfr. Morris 1946, trad. it. pp. 66-93).

proprio vantaggio. Se usassimo il termine 'democrazia' in senso designativo sarebbe sinonimo dell'espressione "società aperta di io aperti". Ma poiché disponiamo di quest'ultima espressione più precisa, e poiché nessuna etichetta è sacra né indispensabile, possiamo fare a meno della parola 'democrazia' (*ibid.*)¹⁴.

La società chiusa è una società rigida, inflessibile, possessiva, monodimensionale. E ancora un ammonimento:

Abbiamo di recente fatto esperienza dell'ascesa e della caduta di una forma di chiusura sociale presentatasi nelle società totalitarie della Germania, del Giappone, e dell'Italia. Abbiamo dimenticato che la loro alleanza per poco non ha comportato il dominio sul mondo intero? [...] Non possiamo approfittare in questo modo della fortuna per un tempo indeterminato. [...] I poteri oscuri della possessività lavorano il livello sia sociale sia individuale. E attualmente essi si impadroniscono per il loro uso degli strumenti che gli uomini hanno costruito per la loro stessa liberazione – il potere atomico, i mezzi di comunicazione di massa, il patriottismo (ivi, pp. 240-241).

Ciò che è successo altrove può, in un modo particolare, accadere qui, in America (ivi, p. 244).

Una società aperta, al contrario, è una società poliedrica, esprime la poliedricità degli esseri umani con le loro differenze, la cui ammissione – afferma ancora Morris - «non richiede la negazione delle similarità sotto altri aspetti. Un multiverso è pur sempre un universo», scrive Morris (ivi, p. 203).

Non resta, in conclusione, che fare ancora affidamento sul *gioco dell'inventività* umana all'interno della tecnica e accanto alla tecnica, mirando non a una negazione assoluta ma a colmare vuoti, illuminare aspetti lasciati in ombra, esercitando la domanda più semplice, naturale e originaria, la domanda filosofica sul senso.

*Ludens in orbe terrarum
et deliciae meae esse cum filiis hominum*

¹⁴ Il connubio di potere e ansia è il «pericolo mortale» per l'America, spingono a cercare sollievo nella chiusura totale. Qualche pagina più avanti scrive: «Potremmo semplicemente diventare un popolo sconfitto, sterile, possessivo, incapace, assorbito da tensioni interne – un'America "catatonica", "semipsicotica", bloccata nella sua incapacità di considerare le sue molteplici risorse. Potremmo replicare a modo nostro le recenti versioni della società totalitaria, reprimendo i nostri problemi invece di incontrarli, estendendo il nostro potere sul mondo per diventare *una Roma moderna odiata e temuta*» (ivi, pp. 269-270; cors. ns.).

Bibliografia

- Bataille, G. (1967). *La part maudite*, précédée de *La notion de dépense*, Minuit, Paris; tra. it. di F. Serna, *La parte maledetta*, preceduto da *La nozione di dépense*, Torino: Bollati Boringhieri, 1992.
- Bonfantini, M.A. (2003). Peirce e l'abduzione, in Peirce 2003 (vol. II, *Epistemologia. Le leggi dell'ipotesi*), pp. 289-305.
- Caputo, C. (2010). *Hjelmslev e la semiotica*, Roma: Carocci.
- Caputo, C. (2015). *Tra Saussure e Hjelmslev. Ricerche di semiotica glossematica*, Roma: Carocci.
- Caputo, C. (2022). *Nel segno. Percorsi di semiotica generale*, Lecce: Pensa MultiMedia.
- Caputo, C. (2023). *Semiotica italiana. De Mauro, Garroni, Rossi-Landi*, Lecce: Pensa MultiMedia.
- Danesi, M. (1998). *The Body in the Sign: Thomas A. Sebeok and Semiotics*, Thomas A. Sebeok monograph series, vol. I, New York-Ottawa-Toronto: Legas; (trad. it. Thomas A. Sebeok e la semiotica. In Danesi M., Petrilli S., Ponzio A., *Semiotica globale. Il corpo nel segno: introduzione a Thomas A. Sebeok*, Bari: Graphis, 2004, pp. 3-86).
- De Mauro, T. (1984). *Ai margini del linguaggio*, Roma: Editori Riuniti.
- De Mauro, T. (2002). *Prima lezione sul linguaggio*, Roma-Bari: Laterza.
- De Mauro, T. (2008). *Lezioni di linguistica teorica*, Roma-Bari: Laterza.
- Fadda, E. (2013). *Peirce*, Roma: Carocci.
- Fadda, E. (2017). *Sentimento della lingua. Per un'antropologia linguistica saussuriana*, Alessandria: Edizioni dell'Orso.
- Garroni, E. (1977). *Ricognizione della semiotica*, Roma: Officina.
- Garroni, E. (2010). *Creatività*, Macerata: Quodlibet (1^a ed. 1978, come voce dell'*Enciclopedia Einaudi*).
- Hjelmslev, L. (1943). *Omkring sprogteoriens grundlæggelse*, Copenhagen: Munksgaard (trad. it. di G.C. Lepschy, dall'ed. inglese, F.J. Whitfield [ed.], approvata dall'autore [*Prolegomena to a Theory of Language*, University of Wisconsin, Madison 1961], *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Torino: Einaudi, 1968).
- Fabbrichesi Leo, R. (1989). Introduzione. In Peirce 1989, pp. 15-27.
- Lévinas, É. (1961). *Totalité et infini*, Nijhoff, La Haye (trad. it. di A. Dell'Asta, *Totalità e infinito*, Milano: Jaca Book, 1990).
- Morris, C.S. (1946). *Signs, Language, and Behavior*, New York: Prentice-Hall (trad. di S. Ceccato, *Segni, linguaggio e comportamento*, Longanesi: Milano, 1949).

- Morris, C.S. (1948). *The Open Self*, New York: Prentice-Hall (trad. it. di S. Petrilli, *L'io aperto. Semiotica del soggetto e delle sue metamorfosi*, Lecce: Pensa MultiMedia, 2017).
- Peirce, C.S. (1877). The Fixation of Belief, *The Popular Science Monthly*, vol. 12, pp. 1-15 (trad. it. Il fissarsi della credenza. In Peirce 2003, pp. 357-371).
- Peirce, C.S. (1908). A Neglected Argument for the Reality of God, *Hibbert Journal*, 7, pp. 90-112 (trad. it. Un argomento trascurato per la realtà di Dio. In Peirce 2003, pp. 1239-1254).
- Peirce, C.S. (1929), Guessing, testo postumo. *The Hound and Horn*, n. 2, pp. 267-285 (trad. it. in Peirce 2003, pp. 1003-1014).
- Peirce, C.S. (1989). *La logica degli eventi*, a cura di R. Fabbrichesi Leo, Milano: Spirali.
- Peirce, C.S. (2003). *Opere*, a cura di M.A. Bonfantini, Milano: Bompiani.
- Petrilli S., Calefato P. (a cura di). (2003). *Logica, dialogica, ideologica. I segni tra funzionalità ed eccedenza*, Milano: Mimesis.
- Ponzio A. (2008). *Tra Bachtin e Lévinas. Scrittura, dialogo, alterità*, Bari: Palomar.
- Ponzio A. (2011). *Interpretazione e scrittura*, Lecce: Pensa MultiMedia.
- Prodi, G. (2021). *Le basi materiali della significazione*, Milano-Udine: Mimesis (1^a ed. Milano: Bompiani, 1977).
- Sebeok, T.A. (1981). *The Play of Musement*, Bloomington: Indiana U.P. (trad. it. di M. Pesaresi, *Il gioco del fantasticare*, Milano: Spirali, 1984).
- Sebeok, T.A. e Danesi, M. (2000). *The Forms of Meanings: Modeling Systems Theory and Semiotic Analysis*, Berlin: Mouton de Gruyter.
- Silvestri, D. (2003). Ancora a proposito di Eraclito e il logos. In Petrilli e Calefato (a cura di) (2003). *Logica, dialogica, ideologica. I segni tra funzionalità ed eccedenza*, Milano: Mimesis, pp. 273-286.

