



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Semiotica dei droni

Bruno Surace

Abstract

The Greimasian semiotic perspective defines the sentient subject's perception of the world as, first of all, a narratological operation. Thus not only are "canonically" narrative texts (novels, movies, comics, etc) decodified as Stories, but also the places we live in, the clothes we wear, and finally the objects we encounter during our lives. Semiotics has, in fact, devoted a lot of attention to objects and, conversely, drawn advantageous theoretical models from them, such as – *unus pro omnibus* – that of *affordances*, which sees the object as a *Gestalt* of narrative programmes more or less able to narrate certain functions. In this *objectual* landscape the drone is a pervasive presence. It is an object capable of telling stories (from the most tragic stories related to the war drone and to its double dimension of, on the one hand, scopic device for filming areas and transmitting their images and, on the other, blasting tool, to more simple stories like those deriving from "domestic" drones utilized for para-cinematographic or advertising purposes), but it is also and above all an object which narrates itself, combining preeminent dimensions, from the toy-ludic one to the primitive and anthropological one related to flying, from the technological one – able to enchant technomaniac audiences – to the proto-panoptic one. The ensemble of possible utilizations intrinsically suggested by the "domestic" drone comprehends a conglomeration of narrative extensions that deserve to be analysed. The investigation of the semio-narrative structures conveyed by the drone means a better understanding of the peculiarities of contemporary imaginaries, and this is precisely the objective of this dissertation, interpolating semiotics with ontology, a discipline which sees objects as entities capable of shaping new physical and semiotic itineraries.

1. Semiotica dronica

La parola drone in italiano assolve a tre significati diversi, afferenti alla stessa etimologia (dal Merriam-Webster: “Middle English, from Old English *drān*; akin to Old High German *treno* drone, Greek *thrēnos* dirge”). Il primo, tendenzialmente poco noto, è quello di fuco o pecchione, cioè il maschio dell’ape, animale caratterizzato da una presunta pigrizia poiché non compierebbe atto alcuno se non l’inseminazione della regina. Il secondo è quello di aeromobile a pilotaggio remoto, comunemente utilizzato a scopi bellici. Il terzo, quello di cui ci occuperemo, è quello di velivolo amatoriale o professionale di piccole dimensioni, sempre a pilotaggio remoto, usato per diversi scopi, primariamente in ambito di riprese video. In questi tre significati co-occorrono senz’altro alcune valenze semantiche: si tratta in tutti i casi di entità volanti, connotate da una forma di “pigrizia” (i droni artificiali sono pilotati da terra, il drone entomologico è considerato accidioso poiché non produce miele), votate a un distinto ronzio simile atavicamente a un lamento funebre (quelle belliche per la verità sanno essere anche molto silenziose), marcate da una peculiare capacità di sguardo. Su queste isotopie, che attraversano i sememi dronici, si assestano anche le specificità semiosiche della terza categoria, che qui definiremo “domestica”.

Molto si potrebbe dire dal punto di vista semiotico sui droni, a partire dalle loro *affordances* non del tutto intellegibili per finire sul loro impatto nelle comunità di pratiche. In questa sede tuttavia alcuni di questi dati verranno trascesi, consci del fatto che la semiotica ha già elaborato ottimi strumenti per rilevarli,¹ e si tenterà di individuare nell’oggetto in questione gli specifici semiotici aderenti al tema del rapporto fra narrazione e realtà. Esiste infatti il motivo per una semiotica dronica che travalichi le mere tecnicità dell’oggetto (che un qualsiasi esercizio di stile potrebbe individuare), poiché questo non è un oggetto come tanti, il solito capriccio del mercato che si dà in pasto all’ingordigia dei tecnomaniaci. In esso sono convogliati una serie di valori e di aspirazioni che hanno inquietato e affascinato trasversalmente moltitudini di culture nel corso dei millenni: vola, ma non come l’aeroplano, il dirigibile, l’elicottero o la mongolfiera, e vede, ma non come la videocamera, il binocolo, o la webcam. Una semiotica dronica dunque deve anzitutto delineare la narratologia che nel drone è innestata, il modo in cui esso ci narra e condiziona la nostra storia contemporanea e la nostra esperienza:

Gli oggetti sono al tempo stesso dei costrutti semiotici e degli enunciati del mondo naturale, vale a dire prodotti del tutto concreti: li si mangia, li si porta, li si manipola, ci si serve di essi. Si tratta dunque di attori che esercitano un influsso non soltanto sulle nostre rappresentazioni, ma anche sui nostri comportamenti e sul nostro modo di vivere (Semprini 2002, p. 57).

Allo stesso tempo la nostra ambizione qui è più ampia, e metasemiotica. Se la semiotica può dirci cosa e come significa il drone, forse il drone può dirci come e cosa significa la semiotica, giacché se quest’ultima può in qualche modo mappare “la società degli oggetti” (Landowski e Marrone 2002), l’oggetto – testo peculiare – può illuminare uno specifico spesso trasceso dalle discipline del senso: la chiave ontologica.

2. Semiotica ontica

Levi Bryant ha fornito le basi per inquadrare gli oggetti da un nuovo punto di vista, secondo alcuni paradigmi complementari come quelli dell’*Object-Oriented Ontology* o della *Machine-Oriented Ontology*, contenuti nell’orizzonte comune dell’ontologia. Muovendo da uno sfondo fisico, sulle rivelazioni gravitazionali di Newton e Einstein, e guardando al materialismo marxiano, la teoria di Bryant considera gli oggetti e le macchine non come unici prodotti del pensiero umano, e cioè costrutti meramente semiotici, ma come entità la cui “forza” determina gli steccati entro i quali è concessa o meno la mobilità, diciamo qui l’agentività, degli attori sociali.

¹La semiotica degli oggetti e del design è certamente uno dei campi più fertili della disciplina, che già da Barthes o in Greimas, fino a Floch, ha apposto sull’oggettivo il suo sguardo. Non ci è possibile stilare un panorama bibliografico esaustivo qui, ma nel merito delle *affordances* si pensi ad esempio alle ricerche in Deni 2002.

Such an attentiveness to these nonhuman actors would provide us with the resources for thinking strategies of composition that might push collectives into new basins of attraction. Whether or not a village has a well, a city has roads that provide access to other cities, and whether people have alternative forms of occupation and transportation can play a dramatic role in the form collectives take. However, in much of contemporary cultural theory, these sorts of actors are almost entirely invisible because the marked space of theory revolves around the semiotic, placing nonhuman actors in the unmarked space of thought and social engagement (Bryant 2011, p. 289).

Lo sguardo di Bryant è dunque rivolto a inscrivere l'oggettuale entro la speculazione filosofica relativa all'incedere sociale, interponendo le sue proprietà fisico-tecniche e quelle più propriamente semiotiche o semiosiche, nella convinzione (a nostro parere fondata) che queste due dimensioni della *cosità* concorrano in misura complementare nel modificare le nostre pratiche, i nostri immaginari, i nostri percorsi di senso. Il modello onticologico ad esempio propone diverse tassonomie per descrivere il rapporto fra gli oggetti e i percorsi che plasmano. Per fare alcuni esempi, Bryant postula una suddivisione in oggetti brillanti, fiochi, scuri e furfanti, ognuno con determinate caratteristiche in base al grado di manifestazione e di "forza" che applicano nel mondo.²

Se si adotta il paradigma onticologico subentra dunque l'onto-cartografia, il cui scopo è quello di mappare le forze prodotte dagli oggetti – qui intesi nel più ampio dei significati – che piegano il mondo entro il quale i soggetti sociali si muovono, creando percorsi. Tali percorsi hanno ragione di essere considerati come un tessuto semiotico, e non sono esenti da narrativizzazioni che li rendono significanti, come sappiamo fin dalla semiotica topologica di Greimas (1975) o dall'idea dell'assimilazione dell'appropriazione spaziale come atto linguistico formulata da De Certeau (1980). I percorsi creati dalle forze oggettuali, pur costruendo staccionate fisiche e culturali, divengono luoghi di possibilità di movimento, sancendo definitivamente il collante fra l'onticologia, "dottrina dell'ente in quanto urta contro i suoi stessi limiti, mobili ma in ultima istanza invalicabili" (Tione 2015, 6), e la semiotica, in primis perché questa è tutti gli effetti una scienza dell'alternativa, che indaga le ragioni del movimento semiosico, in qualche modo *surdeterminato* da qualche forza:

In short, there is, in the onto-cartographical sense, a gravity proper to phenomena as diverse as chemical, biological, meteorological, and semiotic processes. For example, the Sun exerts profound gravity on the planet Earth not simply because of the way in which it bends the fabric of space, determining the orbit of the planet, but also because all organic and social life is dependent on energy ultimately derived from the Sun (Bryant 2014b, p. 189).

Si intravede così l'esemplarità del drone: esso è innegabilmente un oggetto, segna dei percorsi che sanciscono un'inedita libertà di movimento, sia fisico – si libra nell'aria in modi nuovi, e a tali nuovi movimenti è associato nuovo senso, rimpastato da aspirazioni e immaginari antichi. Esso valica dei limiti ma ne modella degli altri, nuovamente sia fisici (non ha gittata infinita e può sfuggire dal controllo umano), che tecnici (può rompersi, è difficilmente pilotabile, etc), che nomologici (nonostante una legislazione ancora non del tutto limpida, il drone non può, e potrà sempre meno, volare dappertutto),³ che semiotici. Quest'ultimo punto è il risultato della crasi fra semiotica e onticologia: innanzitutto il bacino di nuovo senso potenziale imbrigliato nel drone è una versione aggiornata di senso già sedimentato, su cui ci soffermeremo a breve, ma soprattutto la combinatoria di alternative semiosiche che esso, come ogni altro oggetto, comporta è solo potenzialmente illimitata. In altre parole le potenzialità semiotiche degli oggetti sono in qualche modo assoggettate alle loro potenzialità ontiche, e, probabilmente, l'innovazione esiste quando l'immaginazione umana inverte il rapporto, valicando le potenzialità ontiche, cioè modificando la forza ontica dell'oggetto a partire da una svolta simbolica, attraverso l'azzardo dell'abduzione.

Risulta necessario considerare la soggettività come negoziata nel rapporto fra il soggetto e l'oggetto:

²Una descrizione approfondita delle caratteristiche di tale tassonomia si trova in Bryant 2014a.

³Le normative di riferimento sono emanate dall'ENAC (Ente nazionale per l'aviazione civile). In Italia vi è uno dei primi regolamenti europei e mondiali, aggiornato nella seconda versione in vigore dal 15 settembre 2015. Non esistono tuttavia ancora standard a livello europeo e internazionale.

Technological machines of information and communication operate at the heart of human subjectivity, not only within its memory and intelligence, but within its sensibility, affects and unconscious fantasms. Recognition of these machinic dimensions of subjectivation leads us to insist, in our attempt at redefinition, on the heterogeneity of the components leading to the production of subjectivity (Guattari 1995, p.4).

3. Narratologia dronica

L'ontologia e la semiotica lavorano così su un terreno comune, ove il materiale e il simbolico si comportano come forze complementari capaci di modellare le traiettorie agentive di una società costantemente autonarrata. Sul lato semiotico un ruolo fondamentale è svolto dalle specifiche narratologiche, che nel caso del drone sono: volabilità e volatilità, scopia-panottismo, post-umanità.

In prima istanza il drone può essere letto come risposta a un bisogno antropologico primigenio: quello di volare. Non è un caso che sul mercato abbiano spopolato tali oggetti e che, ad esempio, affini oggetti capaci di scavare e districarsi nei meandri della terra siano quasi del tutto inesistenti (se non per applicazioni di nicchia). Questa considerazione trae i suoi prodromi dall'arcaico desiderio umano di poter spiccare il volo – l'uomo che guarda il cielo, che tenta di toccare la luna, e così via. Ciò è comprovato da una fittissima tradizione testuale che va da Icaro a Superman, da Dedalo a Peter Pan, e tecnica, dalla vite aerea di Leonardo da Vinci all'aeroplano. Librarsi per aria è, per ragioni che oltre che antropologiche e semiotiche paiono intensamente psicologiche (si pensi al sogno, piuttosto comune, di poter "galleggiare" a qualche spanna da terra e planare per gli ambienti – ed è indicativa anche la distanza solitamente ridotta dal terreno), una delle grandi smanie mai completamente rimosse dall'umanità, che spesso si è rivolta anche a soluzioni "magiche" e immaginifiche – come, in un certo senso, i giocattoli – per ovviarvi. Il drone in questo senso rappresenta la concrezione narrativa contemporanea della dimensione oggettuale con quella estetica. Si tratta infatti, quantomeno per il drone domestico, di una volabilità giocattolistica, delegata all'interno di un oggetto di piccole dimensioni e sostanziata dalla concezione demiurgica del giocattolo, capace di foggiare il mondo, proposta da Barthes (1957).⁴ Non dimeno, nonostante gli aspetti ludici, è la potenzialità volatile del drone a farne qualcosa di più, poiché esso pur muovendosi tridimensionalmente sotto il controllo del pilota a terra è soggetto a un margine di incertezza, oltre il quale può prendere il volo senza possibilità di ritorno. È insomma controllabile, ma entro limiti non facilmente prevedibili. Di una macchinina radiocomandata usata dentro casa si può disporre liberamente, e i suoi movimenti sono limitati quantomeno dalle pareti domestiche. Un drone che esce fuori dal campo di controllo del suo joystick può anche volare via, chissà dove, "autonomamente", cioè traslitterarsi da *volabile* a *volatile*.

A tale percepita autonomia del drone si aggiunge la sua peculiarità scopica, spesso veicolata in termini panottici. La radice di questi risiede in una specifica testologia contemporanea che getta le basi in un'era predronica, e che è emblematizzata dal film *Essi vivono* (*They Live*, John Carpenter 1988), ove in una piccola ma significativa scena un pre-drone spia il protagonista dall'alto e raccoglie in sé l'istanza panottica su cui è costruita l'intera narrazione. Altri esempi più recenti che corroborano la tesi possono essere *Oblivion* (Joseph Kosinski 2013), *The Bourne Legacy* (Tony Gilroy 2012), *Fast & Furious 7* (James Wan 2015), fino a casi nostrani come *Il professor Cenerentolo* (Leonardo Pieraccioni 2015), ove le istanze scopiche del drone sono declinate in termine umoristici a sancirne l'entrata definitiva nell'immaginario comune⁵. Non solo nel cinema poi tale concezione è presente, e un caso esemplare è l'album musicale della rock band inglese Muse, pubblicato nel 2015 e dal titolo *Drones*, la cui copertina suggerisce l'idea

⁴ Da oggetto inizialmente bellico, il drone è stato miniaturizzato convertito recentemente in oggetto d'uso alternativo (soprattutto come dispositivo di ripresa). Tuttavia, come spesso accade, un "alone guerriero" continua ad abitarvi, tant'è che una nuova valenza bellica vi si associa, declinata in chiave ludica, come accade nella trasmissione televisiva BBC *Airmageddon*, ove i droni combattono fra di loro per il divertimento dello spettatore.

⁵ A sostegno della percezione panottica del drone vi è un'indagine di Doxa Marketing Advice (2014) secondo la quale la protezione della privacy è uno degli elementi che più preoccupa gli italiani in materia dronica. Per approfondimenti cfr. http://www.corrierecomunicazioni.it/archivio-giornale/2014/3/Corcom_16.pdf

del dispositivo di controllo e di sorveglianza, accentuata dal videoclip *Reapers* ripreso in buona parte dal punto di vista di un drone che insegue una persona.

Tuttavia, al di fuori delle sue rappresentazioni testuali, il drone non può vedere tutto. Nonostante la sua scopicità multidimensionale (può “vedere” in orizzontale ma anche, e soprattutto, in verticale, cioè dall’alto), e la sua capacità di infilarsi e semiotizzare zone altrimenti negate allo sguardo umano – come ad esempio raggiungere facilmente l’interno di una grotta situata fra le onde e gli scogli di un’insenatura oceanica – il suo panottismo è perlopiù simulacrale, anche dato il suo volume, e la questione potrà essere ridiscussa con l’entrata in vigore di tecnologie microdroniche, già in fase di sperimentazione: “la nuova generazione dei droni resterà invisibile ma renderà visibile tutto il resto” (Bauman 2014, p. 5). È però nella sua capacità di movimento verticale che si identifica precipuamente la modalità del potere assoggettatagli dal senso comune.

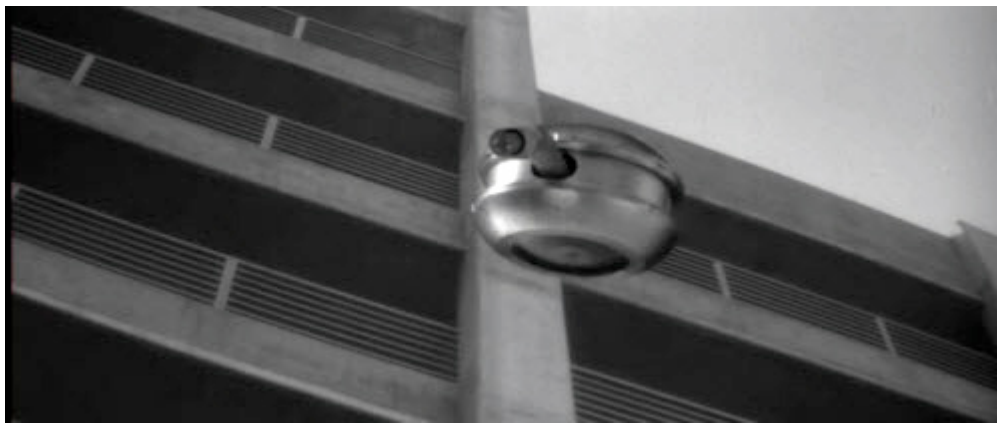


Fig. 1 – Il drone (in epoca predronica) di *They Live* (John Carpenter 1988)

Il drone è dunque narrativizzato secondo due specifiche agentive. In primo luogo in quanto aeromobile a pilotaggio remoto, totalmente privo di pilota a bordo, individua una nuova categoria semica nel concetto di velivolo (quella appunto di /UMANO A BORDO/, che prima del drone non costituiva un tratto distintivo del velivolo) e si fregia di non possederla. Tale mancanza è il centro dell’intera semantica dronica, che identifica un oggetto *altro* (da elicottero, aliante, aeroplano, dirigibile, mongolfiera,...) suscettibile di narrativizzazioni peculiari. La narratologia oggettuale dronica è investita di componenti agentive altrimenti al di fuori dell’appannaggio dei velivoli. Il drone sembra, in termini percettivi, agire di per se stesso – non si può dire lo stesso ad esempio dell’aquilone, che è soggetto alle forze dei venti, e comunque annesso fisicamente al suo pilota, o dell’elicotterino radiocomandato, che in ogni caso è una simulazione di un vero elicottero (mentre il drone tuttalpiù simula se stesso). All’agentività motoria gli è poi associata una capacità agentiva scopica. L’aeroplano non è narrativizzato in termini di sguardo; lo si pensa come mezzo di trasporto, il cui sguardo è quello del pilota. Al contrario il drone pare guardare da sé.

Aeroplano ← Lo sguardo del pilota è dato al velivolo

Drone → Lo sguardo del velivolo è dato al pilota

Tale concezione del drone è aumentata dalle più recenti ricerche nel campo della *Swarm Intelligence* o intelligenza dello sciame, tese verso una vera e propria forma di stigmergia dronica. Non è lontano un futuro in cui sciame di droni autonomi valicheranno i cieli di metropoli e deserti, per compiere azioni di cui non avremo piena cognizione. L’orizzonte post-umano dronico così apre ad agentività aumentate che ricalcano quelle dell’*Internet of Things*, fatto di sistemi auto-organizzati a partire da pattern condivisi di interazione con l’ambiente.

4. Il ruolo della semiotica

Questo abbozzo di semiotica dronica è servito non solo a delineare i tratti dell'immaginario legato ai droni, ma anche e soprattutto a proporre una direzione di lettura dei fenomeni innovativi. È nello spazio semio-ontico (o, se vogliamo, cultural-macchinico) del non-poter-fare/non-poter-essere che si situa la dimensione potenziale dell'innovazione, cioè della "narrativizzazione inedita", ancora non vista. L'innovazione in sostanza "significa un'estensione", per dirla à la Greimas,⁶ prima insignificata, uno spazio di movimento ancora in potenza, un antispazio. Di un oggetto, o di un testo più in generale, la semiotica tende a concentrarsi sulle narrativizzazioni attuali, in atto, escludendo quelle virtuali finché non passino dalla potenza all'atto. Del drone si analizza ciò che rappresenta, più che ciò che potrebbe rappresentare. È tuttavia compito di una semiotica parallela della potenza quello di dettagliare come anche gli antispazi – quelli dell'innovazione incompiuta – non siano amorfi, ma rispondano a delle strutture codificate (Leone 2015). Ciò non significa che la semiotica possa godere di una qualche divinatoria abilità predittiva, ma che possa inquadrare l'innovazione entro un quadro analitico, capace di inserirsi ad esempio nell'orizzonte prossimo degli sciami dronici con una propria specificità. Allacciarsi alla prospettiva ontologica potrebbe costituire un passo avanti verso questa direzione.

⁶ Cfr. Greimas 1975.



Bibliografia

Barthes, R., 1957, *Mythologies*, Parigi, Editions du Seuil.

Bauman, Z. e Lyon, B., 2014, *Sesto potere. La sorveglianza nella modernità liquida*, Roma-Bari, Laterza.

Bryant, L. 2011, *The Democracy of Objects*, Open Humanities Press.

Bryant, L., 2014, “The Time Object: Derrida, Luhmann, and the Processual Nature of Substances”, in R. Faber, A. Goffey, *The Allure of Things. Process and Object in Contemporary Philosophy*, Londra-New York, Bloomsbury, pp. 71-91.

Bryant, L., 2014, *Onto-Cartography. An Ontology of Machines and Media*, Edinburgo, Edinburgh University Press.

De Certeau, M., 1980, *L'invention du Quotidien*, Parigi, Union generale d'editions.

Deni, M., 2002, *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti. Dalla teoria all'analisi*, Milano, FrancoAngeli.

Greimas, A.J., 1975, *Sémiotique et sciences sociales*, Parigi, Editions du Seuil.

Guattari, F., 1995, *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Bloomington, Indiana University Press.

Landowski, E. e Marrone, G., 2002, *La società degli oggetti: problemi di interoggettività*, Roma, Meltemi.

Leone, M., 2015, “The Semiotics of Innovation”, in P.P. Trifonas, a cura, *International Handbooks of Semiotics*, New York-Londra, Springer, pp. 377-388

Semprini, A., 2002, “Oggetti senza frontiere”, in E. Landowski, G. Marrone, 2002, pp. 47-60.

Tione, D., 2015, *Onticologia. Indagini metafisiche sui limiti del concetto di ente*, Vignate, Lampi di stampa.

Nota biografica

Bruno Surace è dottorando in Semiotica e Media presso l'Università di Torino, membro di AISS (Associazione Italiana Studi Semiotici) e CIRCe (Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Comunicazione, Torino). Attualmente lavora sulle possibilità di incontro fra semiotica e film studies, con particolare attenzione verso il concetto filosofico di non filmabile. I suoi interessi sono inoltre rivolti alle retoriche giornalistiche e alla semiotica visiva e oggettuale. Ha tenuto seminari e partecipato come relatore in numerose conferenze italiane e internazionali, ha pubblicato in riviste peer-reviewed come *Lexia*, *Carte Semiotiche* e *Punctum* e scritto capitoli di monografie a tema. È co-fondatore di MYLF – Movies You'll Like Festival a Torino. Attualmente è Visiting Scholar presso il dipartimento di Film and Screen Media presso lo University College Cork.

