18 - Iconografia

Antonio Cioffi

E’ noto come la più importante rivoluzione nel rapporto fra uomo e *computer* sia stata l’introduzione da parte della *Apple* della cosiddetta *GUI*, acronimo di *graphic user interface*, letteralmente interfaccia utente grafica. Il passaggio nell’uso e nella programmazione dei *personal computer* dalla primitiva riga di comando verde o bianca su fondo nero, all’attivazione dei comandi attraverso il tocco virtuale della freccetta del *mouse* su determinate zone attive dello schermo denotate da piccoli disegni chiamate *icone*, ha segnato non solo la nuova era della programmazione cosiddetta “ad oggetti” – semplificando enormemente in tal modo non solo l’utilizzo ma anche la configurazione della macchina – ma anche la nascita di tutta una nuova, letterale, *iconografia* elettronica.

All’interno della consolidata metafora della “scrivania virtuale” (il *desktop*) che è rappresentata sullo schermo dei nostri *computer*, la logica che guida gli ingegneri delle nuove interfacce grafiche cerca di individuare forme di “dialogo” e di “relazione” fra gli *eventi* (una finestra che si apre, un pulsante di chiusura) il più naturali – dunque intuitive – possibile. Ma, così come è accaduto ai loro colleghi *designer* degli oggetti d’uso reali quando si resero conto che le regole dell’ergonomia non erano sufficienti a produrre una “protesi” oggettuale comprensibile, ben presto hanno dovuto cominciare a fare i conti con la “cultura” più che con la “natura”.

In questo panorama abbiamo assistito e assistiamo alla proliferazione di un universo di metafore iconiche – semplicemente, di “icone”- che dal punto di vista antropologico sono indubbiamente dei significativi documenti sociali, fra quelli che la nostra cultura attualmente produce. Questo proprio perché lo studio che porta i produttori di *software* e di sistemi operativi a decidere *quali* piccoli simboli sono segno ovvio di determinati eventi, è rivolto alla maggior semplificazione e contemporaneamente alla maggior significatività, tendendo (senza peraltro riuscirci sempre) ad una sintesi che potrebbe agevolmente afferire sia allo *stereotipo* sia all’*archetipo*.

Un po’ come è accaduto alla codifica della segnaletica stradale, in particolare a quella sua interessantissima variante costituita dalla genìa di ominidi dal sapore vagamente “egizio” (dato il loro essere spesso sagomati di profilo), che cadono dall’autobus o che corrono rigidi verso l’uscita di un *supermarket*, che popola i non-luoghi pubblici del nostro spazio urbano, e che lascerebbe piuttosto perplesso e forse divertito (strani culti religiosi? pitture ex-voto? installazioni d’arte?) un signore Maori che venisse per la prima volta in una delle nostre metropoli.

E quel confine estremo fra archetipo e stereotipo, condizione liminale che caratterizza molte delle produzioni della cultura di massa, emerge nell’icona forse più popolare di tutte, nell’attuale panorama informatico: il disegno, la traccia – ovviamente sintetica – del *globo terrestre*, più o meno accessoriato di meridiani, paralleli e geoediche.

Ma qual è il significato simbolico di questo piccolo agglomerato di *pixel* luminosi, così caro a *Microsoft* e nipote del vecchio globo terraqueo dei telegiornali del passato?