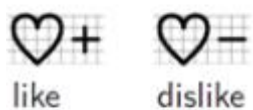


Testo da [Lingue artificiali: Blissymbolics](#) del 15 giugno 2015
di **Licia Corbolante** – Terminologia etc:



© Douglas Crockford

Blissymbolics / Blissymbols o **Semantography** è una **lingua artificiale** creata negli anni '40 del secolo scorso da Charles Bliss. È un **sistema di scrittura logografico**, come la scrittura geroglifica egiziana e la scrittura cinese, che si basa su una rappresentazione grafica di oggetti e concetti.
Ha la peculiarità di esistere **solo in forma scritta** e quindi di non poter essere parlata perché ai simboli non corrispondono parole (cfr. *segno* nel [triangolo semiotico](#)). Bliss l'ha ideata come sistema di comunicazione ausiliario indipendente e universale, **ma non ha avuto molto successo**.

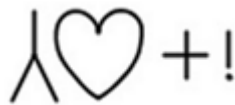
Caratteri di base

La lingua è formata da 900 **caratteri di base** (*Bliss-character*) che rappresentano concetti chiave. Includono sia **pittogrammi** (immagini stilizzate di oggetti reali) che **ideogrammi** (simboli che raffigurano un'idea o un concetto astratto, ad es. la forma del cuore rappresenta emozione / sentimento e il profilo della parte superiore della testa rappresenta la mente). Vengono inoltre usati alcuni **simboli arbitrari** con funzioni particolari.

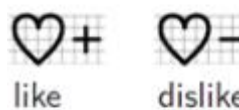
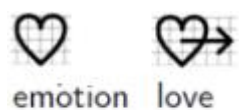
Parole

Per rappresentare nuovi concetti i caratteri di base vengono combinati tra loro per formare **parole** (*Bliss-word*). L'esempio a destra rappresenta il concetto di *amico* ed è ottenuto **unendo i simboli di base uomo + sentimento + positivo + intensità**.

I concetti possono **essere resi** più precisi aggiungendo e sostituendo dei caratteri **specificatori** (*specifier*). Ad esempio, il concetto di *pasta* è rappresentato da *cibo + grano + polvere*. Per i diversi tipi di pasta si aggiunge uno specificatore che rappresenta la forma:



Testo da [Dai sistemi simbolici alla network society](#) del 25 luglio 2016
(pagina in seguito eliminata ma visualizzabile in [archive.is](#))



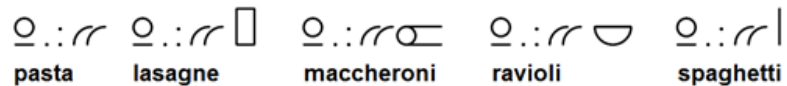
© Douglas Crockford

Sono nate lingue artificiali come Blissymbolics/ Blissymbols o Semantography creata negli anni '40 del secolo scorso da Charles Bliss. È un sistema di scrittura logografico, come la scrittura geroglifica egiziana e la scrittura cinese, che si basa su una rappresentazione grafica di oggetti e concetti.
Ha la peculiarità di esistere solo in forma scritta e quindi di non poter essere parlata perché ai simboli non corrispondono parole. Bliss l'ha ideata come sistema di comunicazione ausiliario indipendente e universale, **anche se al tempo non ha avuto molto successo**.

Nel momento in cui si sono voluti unire il il simbolo alle parole, denominato **Bliss-word** si sono resi più precisi i concetti utilizzando caratteri che aggiungono significato al significato **unendo i simboli di base persona +**

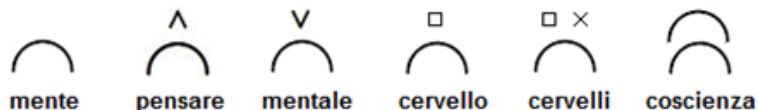
sentimento + positivo + intensità, tutto questo per esprimere l'amicizia. I concetti possono **diventare** più precisi aggiungendo o cambiando i caratteri specificatori **come nel caso della pasta** è rappresentata da *cibo + grano + polvere*, **con l'aggiunta ogni volta della forma del tipo di** Per i diversi tipi di pasta si aggiunge uno specificatore che rappresenta la forma:





Indicatori, puntatori e modificatori

Alcuni **indicatori** (*indicator*), **puntatori** (*pointer*), **modificatori** (*modifier*) e altri simboli hanno la funzione di **marcatori grammaticali** e **semantici**: sono di dimensioni ridotte e posizionati sopra o accanto ai simboli e servono a identificare parti del discorso, tempi e modi verbali, appartenenza, movimento, intensità, metafore ecc. In questo esempio si vedono gli indicatori di verbo (**Action**), aggettivo (**Value**), nome concreto (□) e plurale (×):



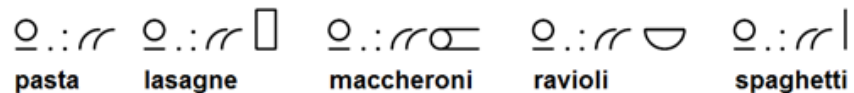
Sintassi

La **costruzione delle frasi** segue regole che determinano la **sequenza dei simboli**. Questo esempio, da [Wikipedia](#), mostra come si esprime *voglio andare al cinema*:



La T capovolta rappresenta il concetto di *persona*, il numero 1 indica che si tratta della prima persona singolare. Il cuore rappresenta un *sentimento*, la linea ondulata il *fuoco* e uniti danno il *desiderio*, che con il marcatore del verbo, simile a un accento circonflesso, diventa *desiderare*. Le gambe con il marcatore sono il verbo *andare* e il cinema è una "parola" composta da una *casa*, il determinato, seguito dal determinante *film* (a sua volta composto da *foto* con la freccia che indica il *movimento*).

Le frasi seguono l'ordine SVO (soggetto verbo oggetto) che però **non è universale**, ad es. giapponese e coreano usano SOV. Anche tempi e modi verbali, uso della copula, forme attive e passive e altre **funzioni grammaticali** sono tipiche dell'inglese ma non sono comuni a tutte le lingue. Imparare la sintassi di Blissymbolics può quindi richiedere un notevole sforzo cognitivo per chi non ha familiarità con le lingue europee occidentali.



Per **costruire** delle frasi segue regole che determinano la sequenza dei simboli.

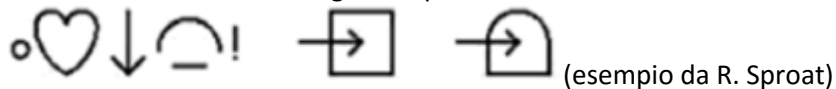


Le frasi seguono l'ordine SVO (soggetto verbo oggetto) che però non è universale, ad es. giapponese e coreano usano SOV.

La T capovolta rappresenta il concetto di *persona*, il numero 1 indica che si tratta della prima persona singolare. Il cuore rappresenta un *sentimento*, la linea ondulata il *fuoco* e uniti danno il *desiderio*, che con il marcatore del verbo, simile a un accento circonflesso, diventa *desiderare*. Le gambe con il marcatore sono il verbo *andare* e il cinema è una "parola" composta da una *casa*, il determinato, seguito dal determinante *film* (a sua volta composto da *foto* con la freccia che indica il *movimento*).

Limiti di Blissymbolics

Provate a indovinare cosa significa questa combinazione di caratteri:



Rappresenta "chiedere scusa" (*apology*). Equivale a *dire* + *sentimento* + *basso* + *ragionamento negativo* + *intensificatore* + *dentro* + *comprensione*.

La combinazione è molto **complessa** e l'analisi del concetto appare arbitraria.

Mostra anche **elementi culturali non universali**: la freccia verso il basso, ad esempio, è usata per esprimere negatività (cfr anche l'esempio iniziale di *sad vs happy*) ma è basata sulla metafora basso=negativo, **alto=positivo**, che non è condivisa da tutte le lingue.

Blissymbolics d'altronde precede di alcuni decenni la linguistica cognitiva, che **ha rivelato che la metafora** è un meccanismo fondamentale del pensiero umano ma che **culture diverse privilegiano metafore concettuali diverse** che si riflettono poi nella lingua.

Da questi e **altri esempi** è palese una **marcata influenza dell'inglese** nella concezione dei caratteri, nella loro combinazione e nella grammatica di Blissymbolics, che **quindi non è né language-independent né culture-independent**.

Altri limiti: non è un sistema di scrittura più facile da imparare rispetto ad altri, costringe a ricorrere a **soluzioni** molto macchinose e **arbitrarie** e a usare comunque anche l'alfabeto latino (ad es. per i numeri e per i **nomi propri**, non rappresentabili semanticamente). Inoltre, e questo è il maggiore limite, **non ha la granularità** e la capacità di **astrazione** delle lingue naturali.



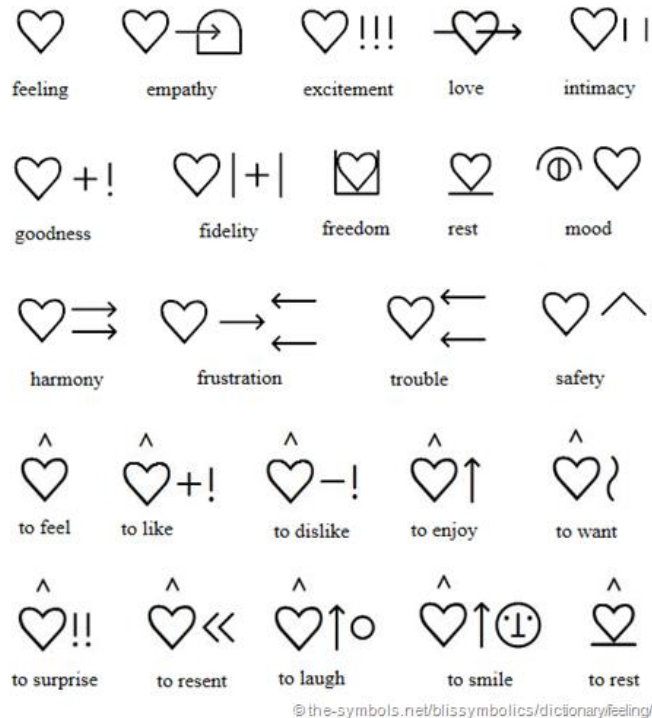
Questo tipo di codice, ricorda in molti versi il linguaggio dei segni utilizzato dalle persone sorde. Imparare la sintassi di Blissymbolics può richiedere un notevole sforzo cognitivo per chi non ha familiarità con le lingue europee occidentali. Sicuramente Bliss aveva individuato le grandi potenzialità del simbolo, ma non aveva compreso che a ciò deve corrispondere la trasparenza del messaggio .

La freccia verso l'alto è metafora di positività, al contrario esprime negatività e questo è forse uno delle parti universali di questa lingua.

Blissymbolics anticipa di alcuni decenni la linguistica cognitiva, che **ha evidenziato come la metafora sia** un meccanismo fondamentale del pensiero umano ma che **culture diverse privilegiano metafore concettuali ulteriori** che si riflettono poi nella lingua, **tale è per cui non è stata definita né né language-independent né culture-independent**.



Blissymbolics non è mai diventato un sistema di scrittura universale ma ha comunque avuto alcune applicazioni pratiche come metodo di comunicazione per persone con **disturbi cognitivi** o particolari tipi di **afasia** dovuta a traumi cerebrali, ma è stato soppiantato da metodi più efficaci.



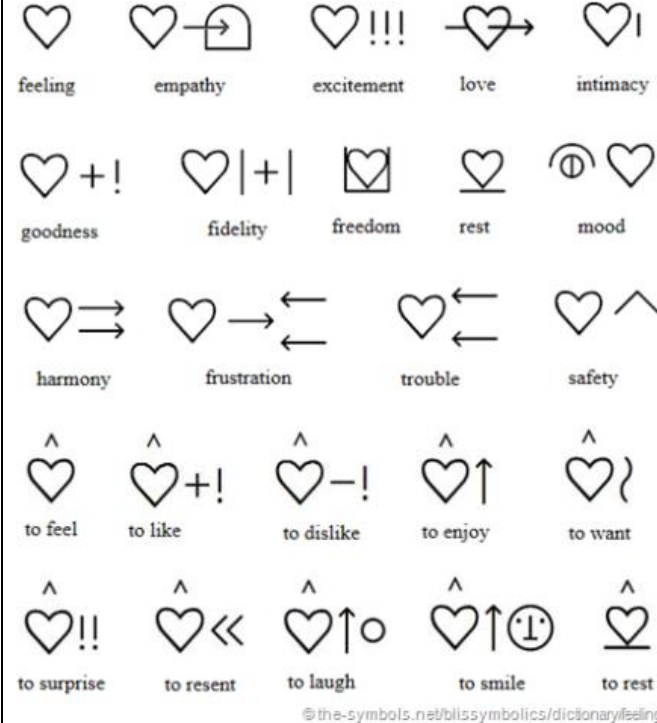
Riferimenti
[...]

Per le conclusioni con riferimento a **emoji e arte rupestre**, cfr. ["Dacci un segno" a Radio3 Scienza](#) (trasmissione del **25 luglio 2016** in cui è stato discusso Blissymbolics)

Un ulteriore esempio di testo copiato senza indicazione della fonte [qui](#).

Blissymbolics non è mai diventato un sistema di scrittura universale ma ha comunque avuto alcune applicazioni pratiche come metodo di comunicazione per persone con **disturbi cognitivi** o particolari tipi di **afasia** dovuta a traumi cerebrali, superato da metodi più efficaci. Come quelli utilizzati dall'**emoji**.

Questi sono sicuramente le basi perché ancora oggi ritroviamo in un certo modo anche nella nuova simbologia di internet .



Possiamo sicuramente affermare che se non ci fossero stati i sistemi simbolici come quelli pensati dalle antiche **popolazioni rupestri**, o egizie oggi non ci saremmo trovati a dover utilizzare un sistema linguistico iconografico, come quello presente e diffuso nella network society. Senza dimenticare che grazie al lavoro dei traduttori, si è riuscito ad decifrare iconografie antiche, così come oggi, se non ci fossero i mediatori che ogni giorno interpretano e producono nuova iconografia che va oltre il linguaggio convenzionale, non saremo più in grado tra qualche anno rendere trasparente una comunicazione di immagini.