

**Boris Fëdorovič Egorov, The Simplest
Semiotic Systems and the Typology of Plots
Isaak Iosifovič Revzin, Language as a Sign
System and the Game of Chess**



Ksenia Elisseeva

Université Marc Bloch

Institut de Traducteurs d'Interprètes et de Relations Internationales

Scuole Civiche di Milano

Corso di Specializzazione in Traduzione

primo supervisore: professor Bruno OSIMO

secondo supervisore: professoressa Antonella RICCIARDI

Master: Langages, Cultures et Sociétés

Mention: Langues et Interculturalité

Spécialité: Traduction professionnelle et Interprétation de conférence

Parcours: Traduction littéraire

estate 2008

© The Johns Hopkins University Press 1977

© Ksenia Elisseeva per l'edizione italiana 2008

Abstract

This thesis proposes a translation of two articles by two famous Soviet semioticians, Boris Egorov and Isaak Revzin. The scientific article by Egorov regards the cartomantic reading of a person's life as the creation of a plot in literature. Egorov's goal is to use the cartomantic system as a rudimentary model for the analysis of literary plots. The article by Revzin pursues Saussure's analogy between language and chess. By comparing language and chess, he seeks to show that the human intellect uses similar constructions, elements, relations of elements and rules to solve the various tasks of processing information. The second part of this thesis provides a commentary on the translation, the strategy used and the main translational problems.

Sommario

Abstract.....	3
Sommario	4
Traduzione con testo a fronte	5
The Simplest Semiotic Systems and the Typology of Plots.....	6
Sistemi semiotici elementari e tipologia degli intrecci.....	7
Language as a Sign System and the Game of Chess.....	34
La lingua come sistema di segni e il gioco degli scacchi.....	35
References	50
Riferimenti bibliografici.....	51
Analisi traduttologica.....	54
Fonte, autori, argomento.....	55
Egorov Boris Fedorovič	56
Revzin Isaak Iosifovič	57
Analisi traduttologica	58
Riferimenti bibliografici.....	62

Traduzione con testo a fronte

Chapter 6

The Simplest Semiotic Systems and the Typology of Plots¹.

B. F. Egorov

The exceptionally stormy development of semiotics has naturally brought with it study of the most diverse sign systems, and even cartomancy, fortune-telling with playing cards, has proven to be an object of research. M. L. Lekomceva and B. A. Uspenskij's innovative and intelligent essay has provided us with many valuable and interesting formulations (Lekomceva, Uspenskij 1962: 84-86). However, the present study does not in fact accept one of their essay's main theses, that the system of fortune-telling «contains the potential for several interpretations» and the fortune-teller «always possesses several degrees of freedom».

In the essay mentioned, emphasis is put on studying the pragmatics of the “game” for the fortune-teller and for the person having his fortune told. “Professional” fortune-telling is definitely presupposed, in which a fortune-teller conducts a game of divining past and present with his naive victim. But in such a “game”, particularly when the victim does not look at the cards or understands nothing about them, one can speak not of several but of infinite degrees of freedom. For the “professional” fortune-teller, the cards are a pure fiction, and information is received not from the cards but from the external and internal appearance of the person having his fortune told and from his reaction to the fortune-teller's words. Even the prediction of the future is usually not obtained from the cards: a future is constructed for the victim that is capable of achieving the most “mercenary” effect, and it is based on a study of his character.

¹ This article appeared also in Russian as «Prostejšie semiotičeskie sistemy i tipologiâ sūžetov», in *Trudy po znakovym sistemam, II* (Tartu: Tartu University Press, 1965), 106-115.

Sistemi semiotici elementari e tipologia degli intrecci¹.

B. F. Egorov

Lo sviluppo eccezionalmente rapido della semiotica ha naturalmente favorito lo studio dei diversi sistemi segnici, e anche la cartomanzia, divinazione mediante le carte da gioco, è diventata oggetto di studio. L'articolo innovativo e brillante di M. I. Lekomceva e B. A. Uspenskij ci ha fornito una serie di formulazioni valide e interessanti (Lekomceva, Uspenskij 1962: 84-86). Tuttavia nel presente saggio una delle più importanti tesi espresse dagli studiosi, secondo i quali il sistema della cartomanzia «è un terreno soggetto a varie interpretazioni» e il cartomante «ha sempre parecchi gradi di libertà», viene respinta.

Gli autori dell'articolo pongono l'accento sullo studio della pragmatica del "gioco" della cartomante e di chi vi si rivolge. Viene utilizzato il metodo "professionale" di divinazione, in cui la cartomante conduce con la sua ingenua vittima il gioco volto a indovinare il passato e il futuro. Trattandosi di un "gioco", soprattutto quando la vittima non guarda le carte o non ne capisce molto, si può dire che i gradi di libertà sono, più che parecchi, infiniti. Per la cartomante "professionale", le carte sono oggetto di pura finzione, e le informazioni non vengono apprese dalle carte stesse ma dall'apparenza esterna e interna del cliente e dalla sua reazione alle parole della cartomante. Nemmeno la predizione del futuro avviene tramite la lettura delle carte: il futuro della vittima viene rappresentato in modo tale da poter ottenere il massimo effetto "mercenario" ed è basato sullo studio del carattere della persona interessata.

¹ Questo articolo è apparso anche in lingua russa e si intitola «Prostejšie semiotičeskie sistemy i tipologiâ sūžetov», in *Trudy po znakovym sistemam, II* (Tartu: Tartu University Press, 1965), 106-115.

Such a method of fortune-telling does not belong in general to scientific study as a sign system because it is susceptible to an infinite number of degrees of freedom and accordingly to infinite probable outcomes. However, it can be of great interest for game theory and for psychologists.

On the contrary, “honest” fortune-telling, which is most prevalent inside a circle of acquaintances and in telling one's own fortune, is as a rule a rigid system almost devoid of freedom of choice. In this system, each card has one unique meaning that can vary only in strictly stipulated, isolated instances; various nuances of meaning are created only in the context of the entire distribution of cards, as is discussed below. Obviously such a system is elaborated during a centuries-long developmental process in which the most significant and diverse actions and consequences are selected, and in this form it attracts our attention as a system of plots.

I shall take as my example one of the systems of fortune-telling which is widespread in Petersburg-Leningrad¹. This system is only one variant of Russian methods of fortune-telling; of course fortune-telling as a “serious” attribute of everyday life is now almost extinct in our country, and has been preserved mainly as an amusement.

Depending on the person whose fortune is being told, an appropriate face card is chosen from among the cards; in this system, kings and queens are the only face cards used. In personal, direct fortune-telling, the queen of spades naturally loses validity for ethical reasons, but in indirect, impersonal fortune-telling, it is theoretically possible to utilize the queen of spades, especially if the fortune-teller has grounds for thinking that a woman is a “villainess”.

¹ There are a great many systems of cartomancy, and the literature describing the various methods is extremely extensive. We shall mention only a few books in the Russian language: *Gadal'nye karty znamenitogo prof. Svedenborga* (Moscow, 1859); *Gadanie o prošedšem, nastoâšem i budušem* (Moscow, 1891); *Polnoe rukovodstvo k gadaniû na kartah* (Sankt Peterburg, 1912).

Tale metodo di divinazione non può essere considerato un sistema segnico e di conseguenza un oggetto di studio scientifico poiché suscettibile a un numero infinito di gradi di libertà e quindi di esiti possibili, ma può essere interessante per la teoria del gioco e la psicologia.

Al contrario, la cartomanzia “onesta”, quella praticata tra persone che si conoscono, e l’auto-cartomanzia, di norma costituiscono un sistema rigido, quasi privo di ogni libertà di scelta. In questo sistema, ogni carta ha un unico significato che può variare solo in casi isolati, rigorosamente specificati; le varie sfumature di significato sono create nel contesto della completa distribuzione delle carte. Questo caso verrà esaminato successivamente. Questo sistema ha evidentemente subito nei secoli un lungo processo evolutivo nel quale sono state selezionate diverse azioni e conseguenze significative. Concentreremo la nostra attenzione su questa forma del sistema in quanto sistema di intrecci.

In qualità di esempio analizzerò uno dei sistemi di divinazione diffuso a Pietroburgo-Leningrado¹, uno dei tanti metodi di cartomanzia usati in Russia. La cartomanzia, intesa come attributo “serio” della vita di ogni giorno, nel nostro paese si è quasi estinta; è sopravvissuta intesa meramente come gioco.

A seconda dell’oggetto di divinazione [di cui viene predetto il futuro; N.d.T.] dalle carte figure ne viene scelta una appropriata; nel sistema in questione vengono usate solo le figure del re [K] e della donna [Q]. Nella divinazione personale, diretta, la donna di picche [Q♠] viene esclusa per motivi etici; mentre nella divinazione indiretta, impersonale, soprattutto se il soggetto di divinazione [la persona che interessa all’oggetto o, nel caso dell’autocartomanzia, la persona che la cartomante ha in mente; N.d.T.] è una donna considerata “malvagia”, può essere scelta la donna di picche.

¹ Vi sono svariati sistemi cartomantici e la letteratura che descrive i vari metodi è estremamente vasta. Accenniamo solo ad alcuni dei libri in lingua russa sull’argomento: *Gadal'nye karty znamenitogo prof. Svedenborga* (Mosca, 1859); *Gadanie o prošedšem, nastoâšem i budušem* (Mosca, 1891); *Polnoe rukovodstvo k gadaniû na kartah* (Sankt Peterburg, 1912).

The following table lists the meanings of the face cards and of the predicate cards that denote a state or action. A deck of thirty-six cards is used in the fortune-telling.

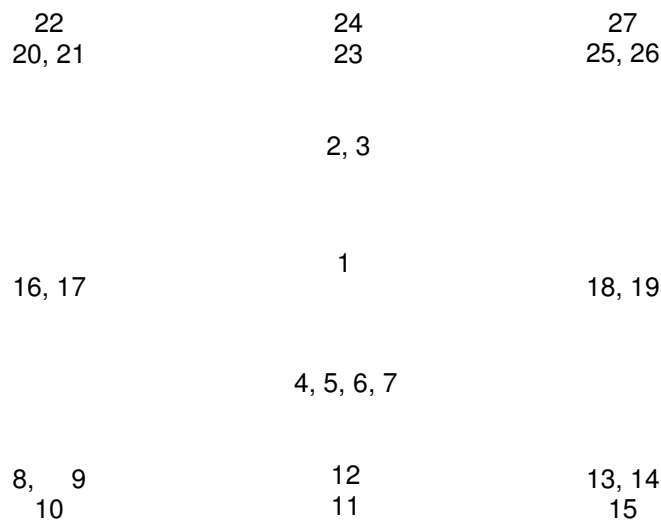
Nella tabella riportata di séguito vengono elencati i significati delle carte figure e delle carte predicato, cioè quelle di stato e di azione. [Nella tabella e in tutto il saggio i nomi delle carte verranno abbreviati secondo il sistema usuale: A♣ - asso di fiori, K♠ - re di picche, Q♥ - donna di cuori, J♦ - fante di quadri, 10♣ - 10 di fiori e così via; N.d.T.]. In questo sistema di divinazione si usa il mazzo contenente trentasei carte.

Suit Denomination	Clubs ♣	Spades ♠	Hearts ♥	Diamonds ♦
Ace (A)	bank (+ K♣ + Q♣ – their house)	blow (+ K♠ + Q♠ – their house)	family house (+ K♥ + Q♥ – their house)	receipt of a letter
King (K)	“financial” (employee, elderly man or widower)	soldier	married man, not old	unmarried person
Queen (Q)	elderly lady or widow (+ K♣ – his lady)	villainess (+ K♠ – his lady)	married woman, not old (+ K♥ – his lady)	girl
Jack (J)	troubles in connection with the bank (+ K♣ + Q♣ – their troubles)	unpleasant, unjust troubles (+ K♠ – his troubles)	domestic troubles (+ K♥ + Q♥ – their troubles)	pleasant, amusing troubles
10	great change	unpleasantness, illness (+ K♠ – interest toward the person)	domestic card	large amount of money
9	change (+ 10♣ – very great change; + K♣ + Q♣ – affectionate attitude toward the person)	unpleasantness, illness (+ 10♠ – very bad; + K♠ + Q♠ – affectionate attitude towards the person; + Q♠ – villainous intent)	domestic love (+ K♥ + Q♥ – their love for someone)	small amount of money (+ 10♦ – very large amount of money)
8	financial conversation	unpleasant conversation (+ K♠ – conversation with him)	domestic conversation	cheerful conversation
7	financial meeting	late meeting (+ K♠ – meeting with him)	quick meeting	cheerful meeting
6	financial journey	long journey	short journey	early, pleasant journey

Seme Valore	Fiori ♣	Picche ♠	Cuori ♥	Quadri ♦
Asso (A)	edificio pubblico (+ K♣ e Q♣ – loro casa)	colpo (+ K♠ e Q♠ – loro casa)	casa (+ K♥ e Q♥ – loro casa)	recapito di una lettera
Re (K)	uomo (impiegato) “pubblico”, anziano o vedovo	soldato	uomo sposato, non anziano	uomo celibe
Donna (Q)	donna anziana o vedova (+ K♠ – sua donna)	donna malvagia (+ K♠ – sua donna)	donna sposata, non anziana (+ K♥ – sua donna)	donna nubile
Fante (J)	faccende legate a un edificio pubblico (+ K♣ e Q♣ – loro faccende private)	faccende inutili (spiacevoli) (+ K♠ – sue faccende private)	faccende famigliari (+ K♥ e Q♥ – loro faccende private)	faccende divertenti
10	grande cambiamento	dispiacere, malattia (+ K♠ – interesse per il soggetto)	carta di famiglia	molto denaro
9	cambiamento (+ 10♣ – grande cambiamento; + K♣ e Q♣ – relazione sentimentale con il soggetto)	dispiacere, malattia (+ 10♠ – molto grave; + K♠ e Q♠ – relazione sentimentale con il soggetto; + Q♠ – cattive intenzioni)	affetto tra membri della famiglia (+ K♥ e Q♥ – loro amore per qualcuno)	poco denaro (+ 10♦ – moltissimo denaro)
8	conversazione formale	conversazione spiacevole (+ K♠ – conversazione con lui)	conversazione in famiglia	conversazione divertente
7	incontro formale	incontro successivo (+ K♠ – appuntamento con lui)	incontro imminente	incontro divertente
6	viaggio per scopi non personali	viaggio lontano	viaggio non lontano	viaggio di piacere a breve

It is evident that as a rule the majority of cards have a single meaning. Only in particular cases do some cards acquire special meanings or nuances, and here context begins to play an essential role.

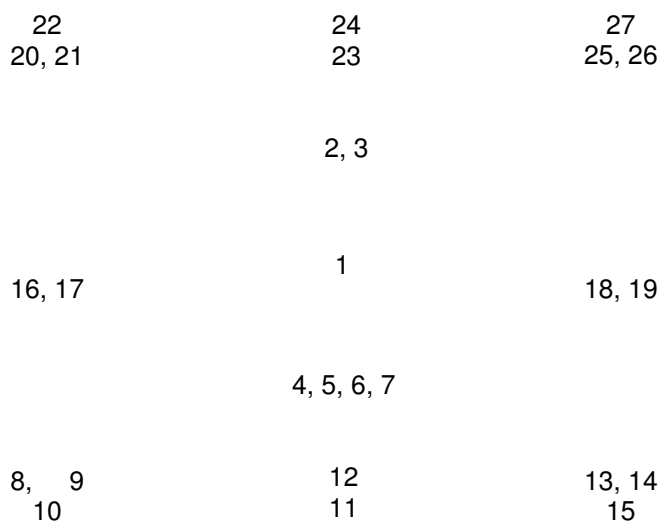
Cartomancy proceeds in the following manner. Pairs of cards are drawn consecutively from the deck until the card appears that is the basis for the fortune-telling and constitutes the person's card. The card paired to it is "next to" and "close to" the person. The person's card (1) is placed in the center, the rest of the cards are gathered into the deck again and reshuffled, and then the cards are laid down. We shall omit the details of laying out the cards as essentially unimportant and shall describe only the result of the distribution. Two cards (2, 3), and then four more (4-7), are placed on the person's card; they are what the person has "on his heart". The other cards are arranged in eight groups around the center in the following way:



Nine cards obviously remain outside the distribution; they are discarded and do not take part in the fortune-telling. Cards 8-15 describe the person's past ("what was"), cards 16-19 describe the present ("what is"), and cards 20-27 describe the future ("what will be").

È evidente che di norma la maggioranza delle carte ha un solo significato. Solo in casi particolari alcune carte acquisiscono un significato o una sfumatura speciale e il contesto comincia a esercitare un ruolo fondamentale.

La cartomanzia avviene nel modo seguente. Coppie di carte vengono consecutivamente estratte dal mazzo fino quando esce la carta che rappresenta l'oggetto di divinazione. La carta-compagna indica quello che è «accanto» o «vicino» alla persona. La carta dell'oggetto (1) viene collocata al centro, le carte rimanenti vengono di nuovo raccolte nel mazzo, mescolate e distribuite. Ometteremo i dettagli della distribuzione in quanto privi d'importanza essenziale e descriveremo solo i risultati. Due carte (2, 3) e dopo altre quattro (4-7) vengono collocate sopra la carta dell'oggetto e rappresentano quello che l'oggetto «ha nel cuore». Le altre carte vengono collocate in otto gruppi attorno alla carta centrale come segue:



È evidente che nove carte restano escluse dalla distribuzione; queste carte vengono scartate e non partecipano alla divinazione. Le carte 8-15 caratterizzano il passato dell'oggetto («quel che c'era»), le carte 16-19 – il presente («quel che c'è»), le 20-27 – il futuro («quel che ci sarà»).

“Reading” the cards takes place in this sequence: initially the cards that the person has “on his heart” are read (at first 2-3, then 4-7), then come “what was”, “what is”, and “what will be”. The order of the cards within a group can be significant for all groups except the center. The positions of the cards in relation to the center, the person, are important because reading takes place from the center to the periphery in a sequence such as 1-17-16 or 1-(13, 14)-15. The person “acquires” the last card by and through the intermediate card or cards. For example, if card 16 stands for the journey and card 17 is an individual, then the person whose fortune is being told turns out to be on a journey because of this individual; if, on the contrary, 16 is an individual and 17 is the journey, then this individual will come on a journey to the person whose fortune is being told. Clearly the sentences, “a meeting due to money” and “money due to a meeting”, have different meanings. In short, the syntax in reading all eight peripheral groups requires a “direct” order of words from the center to the last card and does not permit inversion. The order of the cards is neutral only in isolated cases; for example, 9♣ + K♣ + Q♣ signify an affectionate attitude toward the person whether they are in extreme or middle position. As a result, a structure is created in which the sum, so to speak, of simple elements generates a complex whole whose overall meaning is changed substantially by varying correlations of elements.

After the reading of the entire distribution of cards comes the divination of “what remains to the person”, what the final result of this or another period of the person's life will be. It is also possible to make subsequent distributions of the cards on themes such as “what will soothe”, “for you”, “for the home”, and “for the heart”. Only very primitive sentences are created by these divinations, which are limited in number to between three and nine cards, together with the predivination that determines the person's card by the paired card “next to” it. Therefore we can omit them from consideration without detriment, and henceforth shall only consider the basic distribution of cards.

Reading this distribution generates an entire “history” of the person's life and thus creates a *plot*. There are an extraordinarily great, though finite, number of plots.

La “lettura” delle carte avviene come segue: prima di tutto si leggono le carte «nel cuore» dell’oggetto (prima le 2-3, dopo le 4-7), poi «quel che c’era», «quel che c’è» e «quel che ci sarà». L’ordine delle carte all’interno di ogni raggruppamento può essere significativo per tutti i gruppi a accezione di quello centrale. È fondamentale il posizionamento delle carte rispetto al centro, l’oggetto; la lettura avviene partendo dal centro verso la periferia, cioè in questo ordine: 1→17→16 oppure 1→(13, 14)→15. L’oggetto “acquisisce” la carta esterna tramite la/e carta/e intermedia/e e grazie a esse. Se, per esempio, la carta 16 significa «viaggio» mentre la 17 è una figura, l’oggetto farà a breve un viaggio grazie all’individuo rappresentato dalla figura 17; se invece 16 sta per un individuo e 17 è un viaggio, l’individuo 16 sta per arrivare da lontano verso l’oggetto. È chiara la differenza tra le affermazioni «incontro a causa di denaro» e «denaro a causa di incontro». In breve, la sintassi nella lettura di tutti gli otto gruppi periferici richiede l’ordine “diretto” delle parole, dal centro alla carta esterna, e non ammette inversioni. L’ordine delle carte è neutro solo in casi isolati; per esempio, 9♣ accanto a K♣ e Q♣ sia nella posizione laterale che in quella centrale significa «relazione sentimentale con il soggetto». In seguito si crea una struttura nella quale la somma degli elementi, supponiamo, semplici genera un insieme complesso il cui senso generale cambia notevolmente variando le correlazioni tra gli elementi.

Alla lettura dell’intera distribuzione delle carte segue la divinazione di «quel che resta» all’oggetto, di quale risultato finale del periodo di vita attuale o immaginato lo attende. Sono inoltre possibili le successive distribuzioni delle carte sul tema «quel che conforterà», «per te» [per l’oggetto], «per la casa» [per la famiglia], «per il cuore». Siccome in questi tipi di divinazione, e anche nella fase iniziale in cui dalla carta-compagna della carta dell’oggetto si predice «quel che è accanto», si usa un numero limitato di carte (da 3 a 9) e vengono generate delle frasi primitive, le si può considerare meno rilevanti per la nostra ricerca, quindi ci occuperemo prevalentemente della distribuzione principale.

La lettura di questa distribuzione ci porta a conoscere l’intera “storia” dell’oggetto creando un *intreccio*. Il numero degli intrecci è estremamente alto, ma finito.

Even if we disregard the variants generated by the order of the cards within the group and consider only the possibility that cards in the deck have of being the person's card, or of being in groups like "on the heart", "what was", "what is", or "what will be", then according to the formula of combinations the number of plots will be equal to $12 \cdot 10^{22}$. Taking into account all the variants arising from diverse arrangements or permutations of cards within each of the peripheral groups, this number must be multiplied yet another one hundred times and becomes twelve septillions or $12 \cdot 10^{24}$. If the three billion inhabitants of the terrestrial globe were each to make a new distribution of cards every minute, they would exhaust all the variants after ten billion years of uninterrupted labor; but it is calculated that the solar system will only last approximately another eight billion years, and certainly people will find themselves more interesting and important pursuits during this period.

Moreover, the enormous number of plots are created by thirty-six cards, a very limited set of signs. Hence arises one of the cardinal questions of the theory of plots, that of the "primary element". On the basis of the material of folklore and of ancient and medieval literature, the academician A. N. Veselovskij suggested that the primary plot element is the motif, «the simplest narrative unit which responds figuratively to the diverse inquiries of the primitive mind or of everyday observation» (Veselovskij 1940: 500). An eclipse of the sun and abduction of a girl are typical motifs. V. Â. Propp later set himself the goal of creating a complete list of motifs of fairy tales by analyzing one hundred plots from Afanas'ev's collection of tales. He defined his primary elements more exactly as functions and obtained thirty-one such functions, including "a member of the family leaves home", "a ban is imposed on the hero", "a ban is broken", and so on (Propp, 1968: 25-65). It seems that functions can be divided into even smaller units such as "hero", "departure", "ban", "antagonist", "deception", and "struggle", which would turn out to be at least half as few functions as thirty-one. But the fact remains that such units do not aid us at all in understanding the essence of the fairy tale, for they cannot be freely correlated with each other: to wit,

Anche se ignoriamo le varianti originarie dall'ordine delle carte all'interno del gruppo e consideriamo solo la possibilità che ogni carta del mazzo ha di diventare la carta dell'oggetto, la carta del gruppo «nel cuore», «quel che c'era», «quel che c'è» e «quel che ci sarà», secondo il calcolo combinatorio il numero degli intrecci è approssimativamente pari a $12 \cdot 10^{22}$. Calcolando tutte le varianti derivanti dalla diversa disposizione o permutazione degli elementi all'interno di ogni gruppo periferico, questo numero va ulteriormente moltiplicato per 100 e diventa dodici settime potenze di un milione, cioè $12 \cdot 10^{24}$. Se ognuno dei tre miliardi di abitanti del globo terrestre facesse una nuova distribuzione ogni minuto, si esaurirebbero tutte le varianti in dieci miliardi di anni di lavoro ininterrotto; è stato calcolato però che il sistema solare durerà solo altri otto miliardi di anni e le persone, sicuramente, nel frattempo troveranno di meglio da fare.

Inoltre, questo grande numero di intrecci è creato da sole trentasei carte, un numero molto limitato di segni. Da qui deriva una delle questioni cardinali dell'intrecciologia, quella dell'"elemento primario". Sulla base del materiale folcloristico e della letteratura antica e medievale, l'accademico A. N. Veselovskij ha supposto che l'elemento primario dell'intreccio sia il motivo, «la più elementare unità narrativa che risponde figurativamente a diverse indagini della mente primitiva o delle osservazioni quotidiane» (Veselovskij 1940: 500). Alcuni dei motivi tipici sono l'eclissi solare e il rapimento della fanciulla. Successivamente V. Â. Propp si era posto l'obiettivo di completare un elenco dei motivi della fiaba attraverso l'analisi di cento intrecci dalla raccolta di fiabe di Afanas'ev. Per essere precisi, ha definito i suoi elementi primari come «funzioni» e ne ha individuate trentuno tra cui: «un membro della famiglia va via di casa», «all'eroe viene posto un divieto», «un divieto viene violato» e così via (Propp, 1968: 25-65). Le funzioni potrebbero essere suddivise ulteriormente in unità ancora più piccole, come «eroe», «partenza», «divieto», «antagonista», «inganno», «lotta» e diventare perciò la metà del numero proposto da Afanas'ev, ma queste unità non facilitano affatto la comprensione dell'essenza della fiaba poiché non possono essere liberamente correlate tra loro, vale a dire:

the ban is imposed on the hero, and not on the antagonist or donor; the antagonist is precisely the one who is properly punished (the thirtieth function) and not the hero or his helper. Syncretic thought operated by using integral segments that themselves represented short plots and that passed undivided from tale to tale, and therefore further differentiation of Propp's functions would be senseless.

The increasing complication of life and the emergence of an elemental dialectics in thought led to a more flexible and free correlation in the artist's consciousness between the separate elements of a function, as well as to the appearance of many completely new elements and functions. It would be very valuable to analyze the process of disassociation of motif-functions into more minute units and the emergence of new motif-functions as it takes place over the course of many centuries; for instance, the plot of Puškin's *Ruslan i Lûdmila* could be compared, by using Propp's method, with traditional fairy tale plots. A characteristic feature of modern literature is the disassociation of motifs into their component parts or submotifs, which enter into free interactions with each other as subjects and predicates. Growth in the number of elements increases proportionally to the number of ties between them, which in turn complicates the structure as a whole. Therefore, attempts to reduce all the diversity of world dramaturgy to three dozen or so plots are naïve (see Polty 1895).

Although the origin of cartomancy dates from extreme antiquity, contemporary cartomantic systems are the fruit of a new era. In them, each card is not a motif or "little plot", but an element that only generates a plot in conjunction with other elements. In turn, each element or card cannot be divided further, and all thirty-six cards are indivisible elements. It is very difficult to classify these elements without taking into consideration the common division into subjects (face cards) and predicates (actions or states). No hierarchy based on suit or denomination, aesthetic or ethical categories, can be observed in our system. The feebly outlined opposition in face cards between the sexes, and the contrast in suits between old and young, married and unmarried, is entirely absent in predicates. Predicates can be conventionally grouped in twelve categories,

il divieto è posto all'eroe e non all'antagonista o al donatore; è l'antagonista che viene punito a dovere (la trentesima funzione), non l'eroe o il suo aiutante. Il pensiero sincretico ha agito attraverso segmenti interi che di per sé rappresentavano intrecci brevi che passavano intatti di fiaba in fiaba; di conseguenza un'ulteriore suddivisione delle funzioni di Propp non avrebbe senso.

Le condizioni di vita in peggioramento e la nascita della dialettica spontanea nel pensiero hanno portato a una correlazione più flessibile e libera nella coscienza dell'artista tra i vari elementi di una funzione e inoltre hanno portato alla comparsa di molti elementi e funzioni completamente nuovi. Sarebbe molto utile analizzare il processo di disintegrazione di motivi-funzioni in unità più piccole e la comparsa di elementi nuovi che avviene nel corso di molti secoli; per esempio l'intreccio di *Ruslan i Lûdmila* di Puškin può essere paragonato, secondo il metodo di Propp, agli intrecci tradizionali della fiaba. Un aspetto caratteristico della letteratura moderna è la disintegrazione dei motivi nelle parti integranti, sottomotivi o soggetti e predicati che entrano in relazioni libere tra loro. La crescita del numero degli elementi aumenta proporzionalmente al numero dei legami tra loro, e questo a sua volta complica la struttura in generale. Sono perciò ingenui i tentativi di limitare tutta la diversità della drammaturgia mondiale a una trentina di intrecci (si veda Polty 1895).

Nonostante le origini della cartomanzia risalgano alla più remota antichità, i sistemi cartomantici contemporanei sono frutto di una nuova epoca. Ogni carta qui non è un motivo o un "piccolo intreccio", ma un elemento che genera un intreccio se collegato ad altri elementi. Ogni elemento o carta a sua volta non può essere divisa ulteriormente; tutte le trentasei carte sono perciò elementi indivisibili. È molto difficile classificare questi elementi senza prendere in considerazione la suddivisione comune in soggetti (carte figure) e predicati (azioni o stati). Nel nostro sistema è assente ogni suddivisione in base a semi e valori, categorie etiche ed estetiche. La contraddizione poco evidente, nelle carte figure, tra sessi, e il contrasto nei semi tra anziano e giovane, sposato e non sposato è del tutto assente nei predicati. I predicati possono essere formalmente raggruppati in dodici categorie

and many denominations have a common type of meaning for all or some suits:

1. change;
2. troubles;
3. illness;
4. receipt of money;
5. love;
6. family;
7. conversation;
8. meeting;
9. journey;
10. blow;
11. receipt of a letter;
12. sojourn in some house.

These twelve groups of predicates acquire a more specific meaning in context; some groups, at least two, seven, eight, and nine, are four variants of the same meaning. Almost all meanings in group classification are ethically and aesthetically neutral. Figure cards remain neutral as a rule even in the substitution of suits; Q♠ is an exception, but only in the absence of her cavalier, since the auxiliary status of K♠ frees Q♠ from any condemnation or even ethical suspicion. The groups of predicates one, two, six, seven, eight, nine, eleven, and twelve are neutral in themselves. Only four and five convey a clearly positive meaning, while three and ten are negative; due to their uniqueness, as a rule these groups include only one card, or more rarely two cards. Predicates of the majority of groups are evaluated only when their suit and value are specified, as in unpleasant troubles (J♠), amusing troubles (J♦), unpleasant conversation (8♠), cheerful conversation (8♦). It turns out that the second part of a card's conventional meaning, its value or denomination, designates, as it were, the state or action itself, while the first part, its suit, introduces something qualitative, evaluative, or attributive.

e molti valori hanno lo stesso significato per tutti i semi o per alcuni:

1. cambiamento,
2. faccende,
3. malattia,
4. riscossione di denaro,
5. amore,
6. famiglia,
7. conversazione,
8. incontro,
9. viaggio,
10. colpo,
11. recapito di una lettera,
12. permanenza in un edificio.

Questi dodici gruppi di predicati acquisiscono un significato più specifico nel contesto; alcuni gruppi – il secondo, il settimo, l'ottavo e il nono – sono le quattro varianti dello stesso significato. Quasi tutti i significati nella classificazione di gruppo sono eticamente ed esteticamente neutrali. Normalmente le carte figure restano neutrali nonostante il significato generale del seme: la donna di picche ne è l'eccezione solo quando il suo "cavaliere" è assente dato che la posizione "ufficiale" di K♠ libera Q♠ da qualsiasi condanna o sospetto di carattere etico. I gruppi dei predicati uno, due, sei, sette, otto, nove, undici e dodici sono neutri. Soltanto il quattro e il cinque esprimono un significato chiaramente positivo, mentre il tre e il dieci sono negativi; e proprio grazie alla loro unicità questi gruppi comprendono di solito solo una o al massimo due carte. I predicati della maggioranza dei gruppi diventano positivi o negativi a seconda del seme e del valore: faccende spiacevoli (J♠), faccende divertenti (J♦), conversazione spiacevole (8♠), conversazione divertente (8♦). Risulta che la prima parte della denominazione convenzionale della carta – il suo valore – significa lo stato, l'azione, invece la seconda parte – il seme – introduce una caratteristica qualitativa, valutativa o attributiva.

However, it is significant that a number of predicates do not specify a precise meaning even with substitution of suit and value; a long journey or financial meeting tell us nothing or almost nothing by themselves. This pertains particularly to 10♣ and 9♣, which constitute group one of predicates. “Change” is such a broad term that in fact it embraces all the other groups of predicates, any of which introduces change into the person's life. It would surely be tempting to adopt an order of reading that passes from the less informative to the more informative cards, for instance from 10♣ to A♠ or 9♦¹, but in our system the amount of information conveyed by a card does not influence the order of reading. Possibly, therefore, “change” should not be considered as including all the other signs of the system, but rather all the rest of the possible predicates not contained in the table of meanings. Strictly speaking, it is impossible to measure abstractly a relative amount of information or even to establish a hierarchical scale, since the informational meaning of a card can increase considerably in any specific context; and moreover, the person whose fortune is being told, whether a listener or viewer of the process of distribution and reading, could experience various subjective reactions to any card. For a certain person, a card that in context is more informative may prove to be far less quantitatively and qualitatively informative than a supposedly rather uninformative card, and vice versa. As in perceiving a work of art, subjective associations cannot be avoided, and therefore several, if not an infinitely great number, of referential variants can correspond to the sign's meaning. But also as in art, there exists none the less an objective system of rudimentary symbols that can be transcribed by “formulae” (the cards' conventional signs), by distribution in a quadrant, or more conveniently,

¹ For example, this is how M. I. Lekomceva and B. A. Uspenskij describe the system known to them, in «Gadanie na igral'nyh kartah kak semiotičeskaâ sistema», 86.

Tuttavia è significativo che alcuni predicati non specificano né generalizzino il significato neanche nel caso della sostituzione del seme o del valore; un viaggio lontano o un incontro formale di per sé non ci dicono niente o quasi niente. Questo riguarda in particolar modo 10♣ e 9♣, facenti parte del primo gruppo di predicati. «Cambiamento» è un termine talmente vasto che in effetti comprende tutti gli altri gruppi di predicati, ognuno dei quali introduce un cambiamento nella vita dell'oggetto. Sarebbe sicuramente stato allettante adottare un ordine di lettura tale da analizzare le carte meno informative prima di quelle più informative, partendo per esempio da 10♣ per arrivare a A♠ o 9♦¹, ma nel nostro sistema di divinazione la quantità d'informazioni contenute in una carta non influisce sull'ordine di lettura. È probabilmente per questo motivo che la categoria «cambiamento» non va considerata un contenitore di tutti gli altri segni del sistema, ma piuttosto tutti gli altri possibili predicati vanno esclusi dalla tabella dei significati. A rigor di termini, è impossibile misurare in modo astratto una quantità relativa di informazioni o anche stabilire una scala gerarchica, poiché il significato informativo di una carta può diventare considerevolmente più intenso in un contesto specifico; e inoltre l'oggetto di divinazione, essendo un ascoltatore o uno spettatore del processo di distribuzione e di lettura, può sperimentare diverse reazioni soggettive a qualunque carta. Una carta più informativa nel contesto può risultare per una persona quantitativamente e qualitativamente molto meno informativa di quanto non lo sia una carta presumibilmente poco informativa e viceversa. Così come nella percezione di un'opera d'arte una persona non può evitare associazioni soggettive, così al significato di un segno possono corrispondere diversi, se non innumerevoli, varianti referenziali. Tuttavia, esattamente come nell'arte, esiste un sistema oggettivo di simboli univoci che può essere trascritto da "formule" (denominazioni convenzionali delle carte) o attraverso la distribuzione in un quadrante o, più comodamente,

¹ Per esempio, è così che M. I. Lekomceva e B. A. Uspenskij descrivono un sistema che gli è noto, in «Gadanie na igral'nyh kartah kak semiotičeskaâ sistema», 86.

by an “unraveled” line that retains the order of reading cards by groups and arranges the cards within each group in the order in which they should be read. Here, for example, is the transcription of a distribution, showing the card of the person whose fortune is being told (Q♥) and separating the groups within each temporal stratum with semicolons: Q♥, on her heart 7♥, 6♣; J♠, J♣, 10♥, A♦, what was K♠, A♥, 6♠; 7♣, 8♠; K♣, 9♦, 8♣, what is A♣, K♦; 9♥, K♥, what will be 7♦, 10♦, 8♥; 6♥, J♦; Q♠, A♠, 7♠.

Thus we can describe the plot of cartomancy conventionally and unambiguously, as with a game of chess, so that any reader can interpret its factual and emotional details. It is far more difficult to analyze the plots of works of art. A writer writes down a complete text by drawing upon the enormous reservoir of poetic vocabulary and saturates it with his ideas, emotions, and associations. The subsequent inclusion of the reader's subjectivity is wholly natural and analogous, though also more complex, to reading the distribution of the cards. Here “formulization” does not entail a simple ruling of a table into four suits by nine denominations, with inscription of the corresponding meanings of the cards, but rather an extremely difficult examination of how to elaborate the very principles of classification. Some principles will be needed by the researcher interested in plot syntax, plot grammar, and the dialectics of correlating plot elements; other principles will be needed by the historian of plots. Special scales must be created in each instance, and we literary scholars unfortunately do not yet possess a “Mendeleev's table” of plots. The necessity of creating such tables during the next few years hardly needs to be demonstrated¹.

¹ True, there are still opponents of typology in literary scholarship in general who say that it destroys the specificity and unique individuality of artwork and writer. For some reason they do not protest against the classification, let us say, of characters in psychology or of types in anthropology. In those cases, systematics obviously does not suppress the distinctiveness of individuals. But why then is it contraindicated in literary scholarship?

in forma “dettagliata”, in una linea che mantiene l’ordine di lettura delle carte per gruppi e dispone le carte all’interno di ogni gruppo secondo l’ordine in cui vanno lette. Qui di seguito, per esempio, è riportata la trascrizione di una distribuzione in cui gli strati temporali vengono contrassegnati e divisi da parentesi di diversa forma: «nel cuore» – {}, «quel che c’era» – <>, «quel che c’è» – [], «quel che ci sarà» – (). I gruppi all’interno di ogni stato possono essere separati da punto e virgola. La carta dell’oggetto verrà contrassegnata dal corsivo. La trascrizione risulta quindi: *Q♥* {7♥, 6♣; J♠, J♣, 10♥, A♦}, <K♠, A♥, 6♠; 7♣, 8♠; K♣, 9♦, 8♣>, [A♣, K♦; 9♥, K♥], (7♦, 10♦, 8♥; 6♥, J♦; Q♠, A♠, 7♠).

È quindi possibile descrivere l’intreccio della cartomanzia in modo convenzionale e univoco, come nel gioco degli scacchi, in modo che ogni lettore possa interpretare i suoi dettagli fattuali ed emotivi. È molto più difficile invece analizzare gli intrecci di un’opera letteraria. Il processo di stesura dell’opera richiede l’uso del vasto vocabolario poetico e contiene idee, emozioni e associazioni dell’autore. Vi si aggiunge naturalmente l’interpretazione soggettiva del lettore, in un modo analogo alla lettura delle carte, ma assai più complesso. Qui la “formulizzazione” non si limita a tracciare una tabella con quattro colonne per i semi e nove per i valori e a compilarla con i corrispettivi significati delle carte, ma consiste piuttosto in uno studio estremamente difficile per elaborare i principi stessi di classificazione. Un ricercatore interessato alla sintassi, alla grammatica dell’intreccio, alla dialettica delle relazioni tra gli elementi dell’intreccio, usa principi diversi da quelli applicati da, supponiamo, uno storico dell’intrecciologia. In ogni caso sarà necessario creare una tabella diversa. Noi studiosi di narratologia purtroppo non disponiamo ancora di una “tavola periodica di Mendeleev” degli intrecci. Il fatto che simili tabelle dovranno essere create nei prossimi anni è indubbio¹.

¹ È vero che esistono ancora critici di tipologia generale nella narratologia secondo i quali la tipologia distrugge la specificità e l’individualità irripetibile di un’opera d’arte o di uno scrittore. Per una strana ragione non protestano contro la classificazione, diciamo, di caratteri in psicologia o di tipi in antropologia. In quei casi la sistematica, evidentemente, non reprime la particolarità degli individui. Ma per quale ragione allora è controindicata per la narratologia?

Comparative study of literatures, epochs, writers, and schools is greatly impeded by the lag in plot analysis, and plot theory remains in a petrified state although there is more than sufficient preliminary material. Researchers of literary plots could already be profiting from the services of contemporary computers¹, but they cannot do so until a rigorous and exact system of classification is elaborated.

Plot analysts can be aided by plot systems already in existence, such as the cartomantic system that we have examined. Except for simple systems like the detective story (see Šeglov: 153-155; Revzin 1964: 38-40), the literary scholar does not treat two or three dimensions like the fortune-teller's suit, denomination, and time group, and thus we must create multidimensional tables. But the main dimensions of the cartomantic system enter into literary scholarship as a particular case. Denomination, conventionally speaking, remains a principal dimension for the literary scholar and fabulist, and includes persons, actions, and states as well as the grouping of topics and concepts. Suit is analogous to a plot-table of distinctive traits and evaluations that are ethical-aesthetic and qualitative. This series is particularly important so that we can transmit in our formulae evaluations by the author of the events and characters he has depicted. Scales of time and space are also possible. In the cartomantic system, the majority of "circumstantial" categories of place, cause, and effect, are expressed by the predicates themselves; in literary scholarship, they can be included in the scales of actions and states, or of topics and concepts, by adding categories such as time and purpose.

To be sure, a limited set of signs threatens to impoverish the diversity of plot connections and meanings, and hence our task is to discover units that would reflect in totality all the essential features necessary for this research. Even the most detailed plot formula

¹ The broad dissemination of teaching and examining machines during the next few years will render the problem of the "formulization" of plots even more acutely urgent.

Lo studio comparato di letterature, epoche, scrittori e correnti è fortemente ostacolato dall'arretratezza dell'intrecciologia; la teoria dell'intreccio si trova in uno stato pietrificato nonostante il materiale preliminare sia più che sufficiente. Gli studiosi degli intrecci narrativi avrebbero già potuto servirsi dei computer contemporanei¹, ma questo non sarà possibile finché non sarà elaborato un sistema rigido ed esatto di classificazione.

D'aiuto agli intrecciologi può essere il sistema degli intrecci esistente, in particolar modo il sistema di cartomanzia che abbiamo analizzato nel presente saggio. A eccezione dei sistemi semplici, come quello di un giallo (si veda Šeglov: 153-155; Revzin 1964: 38-40), il narratologo non si accontenta di due o tre dimensioni come il seme, il valore, e il gruppo temporale nel presente sistema di divinazione, ma necessita di una tabella pluridimensionale. Ma le principali dimensioni del sistema cartomantico fanno parte di questa tabella come caso particolare. Il valore resta la dimensione principale per il narratologo-fiabista e comprende oltre alle figure e alle azioni-stati la categoria di cose e concetti-idee. Nella tabella degli intrecci, al posto della categoria dei semi, compare la categoria del tratto distintivo e della valutazione, ossia la categoria etico-estetica e qualitativa. Questi criteri sono fondamentali soprattutto per trasmettere con le nostre formule la valutazione che l'autore dell'opera attribuisce agli eventi e ai personaggi. Sono possibili anche i criteri del tempo e dello spazio. Nel sistema della cartomanzia la maggior parte delle categorie "circostanziali" di luogo, causa ed effetto sono espresse dai predicati stessi; e possono far parte delle categorie di stati-azioni o cose-concetti insieme alle categorie di tempo e scopo.

È chiaro che una sequenza limitata di segni rischia di impoverire la diversità dei legami e dei significati dell'intreccio, ed è proprio questa la difficoltà: trovare unità capaci di riflettere nella sua totalità tutti gli aspetti essenziali per questo studio. Persino la formula dell'intreccio più dettagliata non

¹ La grande diffusione di macchine-insegnanti e macchine-esaminatori dei prossimi anni renderà ancora più attuale il problema della "formulizzazione" degli intrecci.

can certainly never take the place of the text itself in its entirety as a work of art, just as no opus of literary scholarship can become a substitute for the object being examined. When the necessary methods of "segmentation" have been elaborated, a reliable system of classification will be created rapidly by means of dichotomies and antinomies.

Twentieth-century literature, which is exceptionally allusive, associative, and often both metaphorical and metonymical, makes ciphering very complex. Metaphors and metonyms do not in themselves create insuperable difficulties, for what is implied can be given in brackets or as a denominator or denominators. It is immeasurably more difficult to show with formulae the meaning of an entire, complex system in which the terms receive a somewhat or totally new meaning not according to the ordinary rules known to the reader (as when ♠ acquires various meanings in different contexts) but according to some utterly peculiar movements of authorial thought. The new meaning in such a system does not arise automatically from the context, but requires special designation and can consist either of an addition to the sum of existing terms or of a partial or total replacement of existing terms by something new. The problem of how complex structures arise from simple elements is of special interest to the analyst of plot grammar, who must create special signs to describe the different modes of interrelation between the elements, by using L. Hjelmslev's linguistic "algebra", for instance (Hjelmslev 1960: 264-389).

Many questions remain to be resolved. The researcher encounters extraordinary difficulty in attempting to reflect extratextual connections with the text in formulization of poetic plots. The problem of the detail and criteria of proportion for ciphering the plot in each specific research method must be considered attentively, along with a dozen great and small problems that are the urgent tasks of the immediate future. In conclusion, we must point out to those who would discredit our approach that formalization in general, the mathematization of literary processes for the purpose of more exact, conclusive analysis, has nothing in common with

potrà mai sostituire il testo nel complesso in quanto opera d'arte, così come nessuna opera letteraria potrà sostituire l'oggetto dello studio. Nel momento in cui verranno elaborati i necessari metodi di "segmentazione", verrà creato rapidamente un sistema compatto di classificazione tramite dicotomia e antinomia.

La letteratura del Novecento, straordinariamente allusiva, associativa e spesso sia metaforica che metonimica, rende la cifratura molto complessa. Metafore e metonimie di per sé non creano difficoltà irrisolvibili poiché le informazioni sottintese possono essere rese tra parentesi o sotto forma di denominatore/i. Il compito di gran lunga più difficile è esprimere il senso di un sistema intero, complesso, nel quale i componenti acquisiscono qualcosa di nuovo, un significato completamente diverso e non secondo le regole usuali che il lettore conosce (ne è un esempio Q♠, che acquisisce significati diversi nei contesti diversi), ma secondo un ordine particolare del pensiero dell'autore. Il significato nuovo in tale sistema non deriva automaticamente dal contesto, ma richiede una designazione speciale e può consistere sia nell'aggiunta alla somma dei termini esistenti sia nella sostituzione totale o parziale di termini esistenti con qualcosa di nuovo. Il problema dell'origine di strutture complesse da elementi semplici interessa in modo particolare lo studioso nel campo della grammatica dell'intreccio il quale deve creare segni speciali per descrivere diversi metodi di interrelazione tra gli elementi, con l'aiuto, per esempio, dell'"algebra" linguistica di L. Hjelmslev (1960: 264-389).

Vi sono ancora tanti problemi da risolvere. Lo studioso il cui compito sarà quello di raffigurare i legami extratestuali con il testo e di "formulizzare" gli intrecci poetici, si troverà di fronte a un'enorme difficoltà. Sarà necessario valutare attentamente il problema del dettaglio e dei criteri di proporzione per cifrare l'intreccio per ogni metodo di ricerca. Nel prossimo futuro dovranno essere risolte questa e altre decine di difficoltà maggiori o minori. Per concludere, facciamo notare ai possibili critici del nostro approccio che la formalizzazione in generale e la *matematizzazione* di processi letterari allo scopo di un'analisi più esatta, conclusiva, non ha niente in comune con il

formalism. The scholar will not operate according to our method by using “naked form”, but by employing the elements that are most rich in content, whether it is a matter of analyzing plot, style, or any other category or aspect. This mathematization should aid literary scholarship by opposing scientific analysis to the unsubstantiated talk of subjectivists of all kinds. «Thought, in rising from the concrete to the abstract, does not deviate from the truth if it is correct ... but approaches it. ... all scientific (correct, serious, nonabsurd) abstractions reflect nature more profoundly, truthfully, completely» (Lenin 1936: 166).

formalismo. Lo studioso non dovrà applicare il nostro metodo usando la “nuda forma”, ma gli elementi ricchi di contenuto, che si tratti di analisi dell’intreccio, dello stile o di qualunque altra categoria o aspetto. Questa matematizzazione deve contrapporre l’analisi scientifica precisa alle chiacchiere non comprovate dei soggettivisti. «Il pensiero che parte dal concreto per arrivare all’astratto non si discosta, se è corretto [...], dalla verità, ma ci si avvicina [...]. Tutte le astrazioni scientifiche (corrette, serie, non assurde) riflettono la natura in modo più profondo, realistico e completo» (Lenin 1936: 166).

*Language as a Sign System and the Game of Chess*¹.

I. I. Revzin

Language is a system that has its own arrangement. Comparison with chess will bring out the point. In chess, what is external can be separated relatively easily from what is internal. The fact that the game passed from Persia to Europe is external; against that, everything having to do with its system and rules is internal. If I use ivory chessmen instead of wooden ones, the change has no effect on the system; but if I decrease or increase the number of chessmen, this change has a profound effect on the “grammar” of the game.

F. de Saussure

1.1 It will be beneficial for the development of semiotic theory to pursue Saussure's analogy (Saussure 1933: 45). This is all the more timely because cybernetic model-building has encountered fundamental difficulties in relation not only to the game of chess but to linguistic tasks such as machine translation, apparently for similar reasons: in both cases man essentially uses his intuition, while model-building in terms of complete mastery has been unsuited to solving such problems.

1.2. We have proposed the following comparisons on the basis of structural, not external, traits. It would have been possible in particular to regard the chess match as a dialogue or even an argument, in which each pair of sentences is linked by an adversary relationship, but we do not do this.

¹ This article also appeared in Russian as «K razvitiû analogii meždu âzykom kak znakovoj sistemoj i igroj v šahmaty» in *Tezisy dokladov IV Letnej školy po vtoričnym modeliruûšim sistemam: 17-24 avgusta 1970*. (Tartu: Tartu University Press, 1970), 177-185.

La lingua come sistema di segni e il gioco degli scacchi¹.

I. I. Revzin

La lingua è un sistema che conosce soltanto l'ordine che gli è proprio. Un confronto col gioco degli scacchi farà capire meglio tutto ciò, poiché in tale caso è relativamente facile distinguere ciò che è esterno da ciò che è interno: il fatto che il gioco sia passato dalla Persia in Europa è d'ordine esterno, ed è interno, al contrario, tutto ciò che concerne il sistema e le regole. Se sostituisco dei pezzi in legno con dei pezzi in avorio il cambiamento è indifferente per il sistema: ma se diminuisce o aumenta il numero dei pezzi, questo cambiamento investe profondamente la "grammatica" del gioco.

F. de Saussure

1.1 Per lo sviluppo della teoria semiotica sarebbe utile continuare l'analogia di Saussure. È attuale tanto più che la modellizzazione computerizzata non solo del gioco degli scacchi ma anche di processi linguistici, la traduzione automatica per esempio, ha riscontrato alcune fondamentali difficoltà per ragioni evidentemente simili: in entrambi i casi l'uomo usa molto la propria intuizione, mentre la modellizzazione con il calcolo completo delle mosse possibili è inadatta per risolvere queste difficoltà.

1.2 I raffronti riportati in seguito sono basati su fattori strutturali, non esterni. In particolare si sarebbe potuto considerare la partita a scacchi un dialogo o una discussione in cui in ogni coppia di proposizioni c'è un nesso di carattere avversativo, ma non lo facciamo.

¹ Questo articolo è apparso anche in lingua russa e si intitola «K razvitiû analogii meždu âzykom kak znakovoj sistemoj i igroj v šahmaty» in *Tezisy dokladov IV Letnej školy po vtoričnym modelirûšim sistemam: 17-24 avgusta 1970.* (Tartu: Tartu University Press, 1970), 177-185.

If the 2.12. move in the chess match is compared below with the lexical morpheme, the smallest significant unit in the sentence, this is not done in order for a sentence to be considered as a gradual, “move by move”, accumulation of morphemes either clarifying or negating the meaning of the preceding sentence (Hockett 1961: 220-236) – this is a very common notion – but in order for these elements to occupy a similar position in the structure of the whole.

1.3. Comparing a chess match with dialogue is only useful when we are involved in both cases with two participants who are alternately active and passive and who pursue a definite goal: winning at chess or achieving understanding in the act of communication. Achieving understanding is considered somehow self-evident, but in fact the participants have to overcome a substantial amount of “noise” having to do with nonconvergence of their semantics and nonconvergence of their grammar and phonology, which is also theoretically possible¹. Moreover, situations are possible in which the speaker deliberately tries to conceal his meaning. This stance brings him closer to the position of the chess player, who as a rule tries to hide the meaning of a move, although in chess as well there are quite a few moves whose meaning is obvious to the other participant. Thus we are concerned with goal-directed activity in both objects of study; let us now examine the means of achieving the goal.

2.0. We shall consider both objects of study as structures, collections of elements with fixed relations between them.

¹ See following pages.

Se la mossa 2.12. nella partita a scacchi è paragonata a un morfema lessicale, unità minima della proposizione significativa, lo si fa non perché una proposizione sia considerata un accumulo graduale, “mossa per mossa”, di morfemi che chiarificano o cancellano il senso della proposizione precedente (Hockett 1961: 220-236) – un’opinione molto diffusa – ma perché questi elementi occupano posizioni vicine nella struttura dell’insieme.

1.3. Il confronto di una partita di scacchi con il dialogo è utile solo se disponiamo in entrambi i casi di due partecipanti passivi e attivi a rotazione e che perseguono uno scopo preciso: vincere nel gioco e farsi comprendere nell’atto di comunicazione. Farsi comprendere è considerato un fattore evidente; in realtà i partecipanti devono superare una considerevole quantità di “rumore” causato dalla divergenza tra le loro abitudini semantiche e, teoricamente è possibile, grammaticali e fonologiche¹. Inoltre, possono esservi casi in cui un parlante nasconda di proposito le proprie intenzioni. Tale atteggiamento si avvicina a quello dello scacchista che cerca di solito di mascherare il senso di una mossa, nonostante negli scacchi vi siano molte mosse il cui significato è ovvio all’altro giocatore. In entrambi gli oggetti di studio dunque siamo di fronte a un’attività finalizzata; cerchiamo ora di esaminarne gli strumenti per raggiungere lo scopo.

2.0. Prenderemo in considerazione entrambi gli oggetti di studio come strutture, insiemi di elementi con interrelazioni fisse.

¹ Si veda le pagine successive.

2.1 Elements.

Chess	Language
2.1. The square.	2.1. Some nonsign background.
2.1.1. A very small set of pieces, sixteen in all, of which six are different. The first significant elements are	2.1.1. A very small set of auxiliary morphemes: affixes, inflections, grammatical prepositions, and in general “empty words”.
2.1.2. a finite number, however large, of moves, i.e., of three elements: initial position, new position, chess piece. The move has a very broad meaning which is realized differently each time in	2.1.2. The first significant element is the lexical morpheme; there is a finite number, however large, of morphemes. It is still a potential meaning which is realized in the elements of
2.1.3. a finite number of configurations of pieces, each of which is characterized by its own traits: pawn chain, center, copula, weak point, squares of a given color, opposition, check, zugzwang, etc. The number of such traits is finite; from these configurations is formed	2.1.3. a finite set of words, each of which is characterized by a finite set of traits (Revzin 1969: 63-74): the word's differential traits, semes, and semantic valences. From these words is formed
2.1.4. an infinite set of positions: the arrangement of all the pieces on the chessboard at a given moment of time <i>t</i> . The positions can be divided into correct and incorrect positions; it is impossible to arrive at an incorrect position by a correct play from initial position. There is an intermediate class of positions that can only be arrived at by completely ignoring the game's principles and that are meaningless from the standpoint of the player's practice but not from that of the theoretician.	2.1.4. an infinite set of sentences, which can be subdivided into sentences that are correct, incorrect, and an intermediate class.
2.1.5. Match	2.1.5. Text
2.1.6. Outcome: winning, draw, losing	2.1.6. Understanding, incomplete understanding, lack of understanding

2.1. Elementi.

Scacchi	Lingua
2.1.0. Scacchiera	2.1.0. Un contesto non semiotizzato
2.1.1. Un numero molto piccolo di pezzi, sedici in tutto, ma solo sei tipi diversi. I primi elementi significativi sono:	2.1.1. Un numero molto piccolo di morfemi ausiliari: affissi, flessioni, preposizioni grammaticali e “parole vuote” in generale.
2.1.2. un numero finito, ma grande, di mosse, cioè di tre elementi: posizione iniziale, nuova posizione, pezzo. La mossa ha un significato molto generale che si attualizza ogni volta in modo diverso con	2.1.2. La prima unità significativa è il morfema lessicale; vi è un numero finito, ma grande, di morfemi. È anche il significato potenziale attualizzato negli elementi
2.1.3. un numero finito di configurazioni di pezzi, ognuna di quali è caratterizzata dai tratti particolari: catena di pedoni, centro, copula, punto debole, case di un certo colore, opposizione, scacco, zugzwang ecc. Il numero di questi tratti è finito: da queste configurazioni si formano	2.1.3. della quantità finita di parole, ognuna caratterizzata da una quantità finita di tratti (Revzin 1969: 63-74): tratti differenziali di parole, semi e valenze semantiche. Da queste parole si forma
2.1.4. innumerevoli posizioni (la disposizione di tutti i pezzi sulla scacchiera in un tempo t). Le posizioni possono essere suddivise in posizioni corrette e scorrette; è impossibile giungere a una posizione scorretta con un gioco corretto dalla posizione iniziale. Esiste una classe intermedia di posizioni alle quali si può arrivare ignorando completamente i principi di gioco, ma le quali sono prive di significato, secondo il punto di vista dello scacchista ma non del ricercatore.	2.1.4. un’infinita quantità di proposizioni, che possono essere suddivise in corrette, scorrette e di una classe intermedia.
2.1.5. Partita	2.1.5 Testo
2.1.6. Risultato: vincita, patta, perdita	2.1.6. Comprensione, comprensione incompleta, incomprensione

2.2. Relations.

Chess	Language
2.2.1. The interaction between the pieces: the correlation between the strength and number of attacking and defending pieces, “the coefficient of tension” in the main zones of play, the saturation of valence ¹	2.2.1. Syntagmatics: valent connections between words
2.2.2. Recollection of previous moves, for instance in connection with the rule about threefold repetition of a position, and especially of possible future positions. The question is not so much that of the positions themselves as of their configurational traits. (See 2.1.3.)	2.2.2. Paradigmatics: recollection of connections between words and sentences not present in the text
2.2.3. A specific instance of the preceding is the relation between abridging the position and isolating support configurations: the pawn backbone, open lines, pawn superiority on the flank, bishops of opposite colors, etc. Ability to abridge the position makes it possible to foresee the situation for many moves in advance, which is not possible with a full set of pieces.	2.2.3. Abridging sentences to initial words, usually to the predicate, is a special type of relation in a sentence, as is abridging each dependent cluster to a single word, usually a pronoun. This abridgment makes it possible to reduce all the diverse formations of the sentence to a finite number of equivalent classes, and thus, according to Donald Michael's theorem, to conceive of language as the product of a finite automaton.

2.3. Operations.

Applying the relations mentioned in 2.2. and other possible relations in order to achieve an objective makes it possible to speak of combinations of relations.

¹ The valence of a chess piece means the number of squares that it can attack; the valence is saturated if sufficiently valuable pieces of the opponent stand on these squares. From our viewpoint, it was precisely valences that were formalized in previously proposed models of the game of chess.

2.2. Relazioni.

Scacchi	Lingua
2.2.1. Interazione tra pezzi: correlazione tra potenza e numero di pezzi che attaccano e/o si difendono, “coefficiente di tensione” nelle principali aree di gioco, saturazione della valenza ¹ .	2.2.1. Sintagmatica, ossia legami valenti tra le parole
2.2.2. Memoria delle mosse precedenti, in relazione alla regola della triplice ricorrenza della posizione, e soprattutto delle possibili posizioni future. Non si tratta tanto delle posizioni stesse quanto delle loro caratteristiche configurazionali (si veda 2.1.2.).	2.2.2. Paradigmatica, ossia la memoria dei legami assenti nel testo tra parole e proposizioni.
2.2.3. Il caso specifico dell’affermazione precedente è la relazione tra la circoscrizione della posizione e l’individuazione delle configurazioni d’appoggio: catene di pedoni, posizioni aperte, superiorità dei pedoni sul fianco, alfieri di colore contrario, ecc. La capacità di circoscrivere la posizione permette di prevedere la situazione per molte mosse future, ciò che è impossibile fare attraverso il calcolo completo delle mosse possibili.	2.2.3. Un tipo specifico delle relazioni nella proposizione è la relazione tra la circoscrizione della proposizione alle parole iniziali, solitamente in funzione di predicato, e nel contempo la circoscrizione di ogni gruppo dipendente a una singola parola, solitamente al pronome. Questo permette di limitare la moltitudine di componenti di una proposizione a un numero finito di classi equivalenti e di conseguenza, in base al teorema di Colin Mayhill, di concepire il linguaggio come generato da un meccanismo finito.

2.3. Operazioni.

L’applicazione delle relazioni menzionate nel 2.2 (e non solo) per raggiungere l’obiettivo permette di parlare dell’insieme di operazioni.

¹ Per «valenza» di un pezzo si intende il numero delle case che essa può attaccare; la valenza è saturata se su quelle case sono esposti pezzi importanti dell’avversario. Dal nostro punto di vista sono proprio le valenze a essere state formalizzate nei modelli precedenti del gioco degli scacchi.

Chess	Language
2.3.1. "Tactics": making a decision on the basis of logical reasoning, ("calculation", as chess players say) or on the basis of traits of type 2.1.3.	2.3.1. Ascertaining meaning by means of transformational analysis = logical deduction, or with the support of the differential traits of words.
2.3.2. "Strategy": ascertaining a position's strong elements by means of mental abridgment (See 2.2.3).	2.3.2. Ascertaining the phrase's structural skeleton by means of abridgment (See 2.2.3).

Note. At this point it can be shown that the comparison works precisely the other way around, for while in chess "strategy" is most important, in linguistic analysis preference is given to the equivalent of "tactics", as in the characteristic distinction between "deep" and "surface" structure. However, it appears that both types of operations are equally important in their respective instances.

3. Let us now analyze the types of rules applied to our objects of comparison.

3.1. First and foremost, there are rules that constitute the system itself; it is precisely these that Saussure had in mind, at least as applied to chess.

Chess		Language	
Rules determining the possible moves for each piece in certain configurations		Rules determining the use of auxiliary morphemes given the sentence's structural meaning	
<i>Forbidden</i>	<i>Permitted</i>	<i>Forbidden</i>	<i>Permitted</i>
It is prohibited, for example, to place the king on a threatened square.	All the remaining rules	Violation of certain types of grammatical agreement	Usually a rule has this form: to express such - and- such a meaning it is permitted to use one or another format.

Scacchi	Lingua
2.3.1 “Tattica”: arrivare a una decisione basandosi sul ragionamento logico (o «calcolo» come dicono gli scacchisti) oppure sui tratti del tipo 2.13.	2.3.1. Accertamento del senso attraverso l’analisi trasformativa (inferenza logica) o l’appoggio sui tratti distintivi di parole.
2.3.2. “Strategia”: accertamento degli elementi fondamentali della posizione attraverso la circoscrizione dei pensieri (si veda 2.2.3).	2.3.2. Accertamento della struttura della frase attraverso la circoscrizione (si veda 2.2.3).

Nota. A questo punto è possibile dimostrare che il raffronto si verifica esattamente “al contrario” dato che nel gioco degli scacchi la “strategia” è più importante, mentre nell’analisi linguistica la preferenza viene attribuita alla “tattica” (per esempio nella distinzione tipica tra struttura “profonda” e “superficiale”). Nonostante ciò entrambi i tipi di operazioni sono importanti per entrambi gli oggetti in questione.

3. Passiamo all’analisi dei tipi di regole applicabili agli oggetti confrontati.

3.1. Innanzitutto, esistono regole che costituiscono il sistema stesso; è proprio queste regole che intendeva Saussure, se dovessimo applicarle al gioco degli scacchi.

Scacchi		Lingua	
regole che determinano le possibili mosse per ogni pezzo in date configurazioni		regole che determinano l’utilizzo dei morfemi ausiliari avvalendosi del significato strutturale prestabilito della proposizione.	
<i>Proibito</i>	<i>Permesso</i>	<i>Proibito</i>	<i>Permesso</i>
è proibito per esempio posizionare il re sulla casa a rischio	tutte le altre regole	violare certi tipi di concordanze	solitamente la regola ha la seguente forma: per esprimere un certo significato è permesso usare un certo formante

Note. "Agreement" means a rule for connecting auxiliary morphemes. The regimen governing the connection between the auxiliary morphemes of one word and the lexical morphemes of another generally does not possess a very high degree of interdiction.

3.2. Another type of rule is aimed at achieving the maximum effect within a given system. These rules can be divided into two groups.

3.2.1. Rules of a general nature, i.e., general organizational principles for the text or match.

Chess	Language
Principles for the development of pieces, i.e., "one piece is not moved twice in the opening"; for capturing the center in the opening; or for the movement of pawns opposite which there are no hostile pieces in the endgame.	Ivanov's postulate (Ivanov 1963: 156-178) about the inadmissibility of different objects' having an identical meaning within a single situation; the principle of the availability of common semes, "supplementary valence"; in words which are directly linked syntactically or in a more general form, the principle of redundant encoding.

3.2.2. Rules based on knowledge of a specific precedent.

Chess	Language
Recommendations for openings; for example, "how Botvinnik played against ..."; reference to basic endgame schemes, and in the middle game even to individual matches, i.e., "a construction similar in many ways to the well-known match between Braunschweig, Duke of Morfi, and Count Isoire" ¹ .	Orientation on the basis of a set of model sentences (Revzin 1966: 3-15).

¹ This report was written under the strong influence of D. Bronstejn's commentaries on the matches at the Zurich tournament of aspirants, from which this phrase is taken.

Nota. Per «concordanza» s'intende una regola di accordo morfologico tra i morfemi ausiliari. Le reggenze, che determinano l'accordo tra i morfemi ausiliari di una parola e i morfemi lessicali dell'altra, normalmente non possiedono un alto grado di proibizione.

3.2. Un altro genere di regole riguarda il raggiungimento del massimo effetto all'interno di un certo sistema. Queste regole possono essere suddivise in due gruppi.

3.2.1. Regole di carattere generale (principi generali di organizzazione del testo e, di conseguenza, della partita).

Scacchi	Lingua
Principi di sviluppo dei pezzi («un pezzo non viene mai mosso due volte nella fase d'apertura del gioco»), occupare il centro nella fase d'apertura oppure promuovere il pedone che non ha un pedone avversario nella fase finale.	Il postulato del linguista russo Ivanov (Ivanov 1963: 156-178) secondo il quale è inammissibile che gli oggetti differenti vengano denotati in modo identico in una stessa situazione; il principio di esistenza dei semi generali o "valenza supplementare" nelle parole collegate tra loro sintatticamente o più generalmente il principio di codificazione ridondante.

3.2.2. Regole basate sul rimando a un precedente specifico.

Scacchi	Lingua
Consigli per la fase d'apertura, (per esempio: «in questo modo Botvinnik ha sfidato ...»), rimandi agli schemi usuali di fase finale, mentre nel mediogioco si può ricorrere ai rimandi alle partite famose («situazione, molto simile alla nota sfida Paul Morphy vs Duca Von Braunschweig e Conte Isouard») ¹ .	Orientamento su proposizioni-modello (Revzin 1966: 3-15).

¹ Questo articolo è stato fortemente influenzato dai commenti di D. Bronštejn sulle partite al torneo degli aspiranti giocatori di Zurigo. Questa frase è presa da quel contesto.

3.3. Finally, there are rules that pertain to the system's external use.

Chess	Language
The rule "remove a piece after capturing it"; the time-limit, etc.	The requirement that the speaker really believe what he says ¹ .

4. There are completely different violations for each of the types of rules cited, which witnesses indirectly to the differences between them.

4.1. Rules of the 3.1. kind generally cannot be violated, for their violation results in violation of the system. It is true, as pointed out in the note to 3.1., that there are intermediate cases in language, such as grammatical government, whose violation brings us to 3.2.

4.2.1. Rules of the 3.2.1. kind can of course be violated, most of all because, generally speaking, it is possible for the different participants to make use of them to a different extent. However, violation of these rules does not necessarily lead to reduced effectiveness. On the contrary, in chess, as in language, the creative but by no means unpremeditated violation of the 3.2.1. rules can exert a very powerful effect, as happened with hypermodernism in chess of the 1920s.

4.2.2. Violation of the 3.2.2. rules is involved where orientation on the basis of modes plays a different role according to various inclinations².

4.3. Violation of the 3.3. rules can go unpunished if it is not noticed by the other participant and does not affect achievement of the goal set by the speaker or player; let us note that in the case of language the goal here is precisely to deceive the hearer; see 1.3.

¹ From our viewpoint, such rules do not pertain to the postulates of language but rather to the postulates of good sense; see Karpinskaâ, I. I. Revzin 1966: 34-36. For another viewpoint, see Wheatley 1970: 34, according to which language contains a semantic rule of the type, "A says: I promise X, entails: A intends X".

² The author has devoted a special study to this question.

3.3. Infine, esistono regole riguardanti l'aspetto puramente esterno del gioco.

Scacchi	Lingua
la regola «se tocchi un pezzo con la mano devi eseguire la mossa con quel pezzo», i limiti temporali e così via.	il parlante deve intendere quello che dice ¹

4. Per ognuno di questi tipi di regole ci sono diversi tipi di violazioni, una testimonianza indiretta della loro differenza.

4.1. Le regole del tipo 3.1. non possono essere violate poiché la loro violazione comporta la violazione dell'intero sistema. Anche se nella lingua, come precisato nella nota in 3.1., vi sono regole intermedie (è il caso delle reggenze) la violazione delle quali ci porta a 3.2.

4.2.1. Le regole del tipo 3.2.1., s'intende, possono essere violate soprattutto perché i giocatori possono applicarle in misura diversa. Tuttavia la loro violazione non necessariamente porta all'abbassamento dell'efficacia che si può ottenere. Al contrario, sia negli scacchi sia nella lingua la violazione artistica (non quella calcolata) delle regole 3.2.1. può avere una forte influenza sull'esito (si veda l'ipermodernismo negli scacchi negli anni Venti).

4.2.2. Lo stesso avviene per le regole del tipo 3.2.2., dove l'orientamento verso i modelli nelle correnti diverse svolge un ruolo differente².

4.3. La violazione delle regole 3.3. può rimanere impunita nel caso il giocatore avversario non dovesse notarlo e non incidere sul raggiungimento dello scopo posto dal parlante (o giocatore). Bisogna precisare che nel caso della lingua lo scopo è proprio quello di ingannare l'ascoltatore (si veda 1.3.).

¹ Dal nostro punto di vista, tali regole non riguardano i postulati della lingua, ma i postulati del buon senso; si veda Karpinskaâ, I. I. Revzin 1966: 34-36. Per un altro punto di vista, si veda Wheatley 1970: 34, secondo cui nella lingua opera la regola semantica del tipo: "A dice: prometto X, comporta: A intende X".

² L'autore ha dedicato un studio speciale a questo argomento.

If the violation is noticed, this disclosure obviously leads to punishment in the case of chess; punishment is not always obvious in the case of language, although the violation affects the hearer's notion of the speaker's morals.

5.1. The goal of this report has been to show that the human intellect seems to make use of similar constructions to solve different tasks pertaining to the processing of information, and therefore it is advisable to describe them in a single system.

5.2. Also, examining possible systems and types of rules is useful in considering any modeling systems having to do with rules and norms.

Se, invece, la violazione viene rilevata, si ricorre alla punizione – ovvia nel caso degli scacchi e non altrettanto ovvia nella lingua (la violazione incide sull'opinione che l'ascoltatore ha della morale del parlante).

5.1. Lo scopo di questa comunicazione è dimostrare che l'intelletto umano, evidentemente, usa costrutti simili per la soluzione di problemi diversi che riguardano l'elaborazione delle informazioni e che è quindi opportuno descriverli in un unico sistema.

5.2. D'altra parte lo studio dei sistemi e dei tipi di regole possibili è utile per lo studio di qualsiasi sistema modellizzante che abbia a che fare con regole e norme.

References

- Hjelmslev**, L., «Prolegomeny k teorii âzyka» in: *Novoe v lingvistike*, Moskva, 1960, 264-389
- Hockett**, C., «Grammar for the Hearer», in *Proceedings of Symposia in Applied Mathematics*, 1961, 220-236.
- Ivanov**, I. I., «Nekotorye problemy sovremennoj lingvistiki», in *Narody Azii i Afriki*, 1963, Moskva, N 4, 156-78.
- Karpinskaâ**, O. G., **Revzin**, I. I., «Semiotičeskij analiz rannih p"es Ionesko» in *Tezisy dokladov vo vtoroj letnej škole po vtoričnym medeliruûšim sistemam: 16-26 avgusta 1966*, 1966, Tartu, 34-36
- Lekomceva**, M. I., **Usplenskij**, B. A., «Gadanie na igral'nyh kartah kak semiotičeskaâ sistema», in: *Simpozium po strukturnomu izučeniû znakovyh sistem: Tezisy dokladov*, Moskva, 1962, 84-86.
- Lenin**, L. I., *Filosofskie tetradi*, Moskva, Partijnoe izd., 1936.
- Polti**, G., *Les 36 situations dramatiques*, Paris, Mercuri de France, 1895
- Propp**, V., *Morfologiâ skazki*, Leningrad, Accademia, 1928.
- Revzin**, I. I., «K semiotičeskemu analizu detektivov (na primere romanov Agaty Kristi)», in: *Programma i tezisy dokladov v letnej škole po vtoričnym modeliruûšim sistemam*, Tartu, 1964, 38-40.
- Revzin**, I. I., «Otmečennye frazy, algebra fragmentov, stilistika», in *Lingvističeskie issledovaniâ po obšej i slavânskoj tipologii*, 1966, Moskva, 3-15.
- Revzin**, I. I., «Razvitie ponâtiâ struktury âzyka», in *Voprosy filosofii*, 1969, Moskva, N 8, 63-74
- Saussure**, F. de, *Kurs obšej lingvistiki*, Moskva, 1933
- Šeglov**, Ū. K., «K postroeniû strukturnoj modeli o Šerloke Holmse», in: *Simpozium po strukturnomu izučeniû znakovyh sistem*, 153-155.

Riferimenti bibliografici

- Hjelmslev**, L., «Prolegomeny k teorii âzyka» in: *Novoe v lingvistike*, Moskva, 1960, 264-389
- Hockett**, C., «Grammar for the Hearer», in *Proceedings of Symposia in Applied Mathematics*, 1961, 220-236.
- Ivanov**, I. I., «Nekotorye problemy sovremennoj lingvistiki», in *Narody Azii i Afriki*, 1963, Moskva, N 4, 156-78.
- Karpinskaâ**, O. G., **Revzin**, I. I., «Semiotičeskij analiz rannih p"es Ionesko» in *Tezisy dokladov vo vtoroj letnej škole po vtoričnym medeliruûšim sistemam: 16-26 avgusta 1966*, 1966, Tartu, 34-36
- Lekomceva**, M. I., **Usplenskij**, B. A., «Gadanie na igral'nyh kartah kak semiotičeskaâ sistema», in: *Simpozium po strukturnomu izučeniû znakovyh sistem: Tezisy dokladov*, Moskva, 1962, 84-86.
- Lenin**, L. I., *Filosofskie tetradi*, Moskva, Partijnoe izd., 1936.
- Polti**, G., *Les 36 situations dramatiques*, Paris, Mercuri de France, 1895
- Propp**, V., *Morfologiâ skazki*, Leningrad, Accademia, 1928.
- Revzin**, I. I., «K semiotičeskomu analizu detektivov (na primere romanov Agaty Kristi)», in: *Programma i tezisy dokladov v letnej škole po vtoričnym modeliruûšim sistemam*, Tartu, 1964, 38-40.
- Revzin**, I. I., «Otmečennye frazy, algebra fragmentov, stilistika», in *Lingvističeskie issledovaniâ po obšej i slavânskoj tipologii*, 1966, Moskva, 3-15.
- Revzin**, I. I., «Razvitie ponâtiâ struktury âzyka», in *Voprosy filosofii*, 1969, Moskva, N 8, 63-74
- Saussure**, F. de, *Kurs obšej lingvistiki*, Moskva, 1933
- Šeglov**, Ū. K., «K postroeniû strukturnoj modeli o Šerloke Holmse», in: *Simpozium po strukturnomu izučeniû znakovyh sistem*, 153-155.

Veselovskij, A. N., *Istoričeskaâ poëtika*, Leningrad, Hudožestvennaâ literatura, 1940.

Wheatley, J., *Language and Rules*, The Hague Paris, 1970

Veselovskij, A. N., *Istoričeskaâ poëtika*, Leningrad, Hudožestvennaâ literatura, 1940.

Wheatley, J., *Language and Rules*, The Hague Paris, 1970

Analisi traduttologica

Dedicherò questa parte della mia tesi all'analisi degli articoli la cui traduzione è riportata sopra. L'argomentazione si strutturerà secondo lo schema classico dell'analisi traduttologica con l'individuazione del lettore modello e delle dominanti. Inoltre, illustrerò brevemente in un capitolo a parte la strategia traduttiva e i problemi di traduzione.

Ma prima di cominciare l'analisi vorrei concentrare la mia attenzione sugli autori degli articoli in questione e sugli articoli stessi.

Fonte, autori, argomento.

«The Simplest Semiotic Systems and the Typology of Plots» e «Language as a Sign System and the Game of Chess» sono due articoli tratti dal volume *Soviet Semiotics* a cura di Daniel Peri Lucid (The Johns Hopkins University Press, Baltimora, 1977). Nel libro sono raccolti numerosi saggi scientifici di autori appartenenti alla scuola sovietica di semiotica, come Boris Uspenskij e Ūrij Lotman.

La semiotica è la scienza dei segni linguistici e non linguistici, della loro produzione, trasmissione e interpretazione, o dei modi in cui si comunica e si significa qualcosa, o si produce un oggetto simbolico. Una semiotica moderna si profila già con Peirce, che pone le basi di una teoria filosofica in cui hanno forte rilievo, tra l'altro, la nozione di «semiosi illimitata» e la suddivisione di tre tipi diversi di segni, ossia icone, indici e simboli, a seconda che il rapporto con il referente sia di similarità, come nelle icone, di contiguità o convenzionale. Ma è soprattutto con Ferdinand de Saussure e Louis Hjelmslev che si afferma la teoria semiotica moderna. È chiarito lo statuto formativo del significante e del significato; è proposta la nozione di «funzione segnica» e altre nozioni ancora hanno validità generale e appaiono di straordinaria importanza per lo sviluppo della semiotica, come quelle di codice e di commutazione, di rapporti sintagmatici e di rapporti associativi, di sincronia e di diacronia, di sistema come meccanismo produttivo di segni, di unità minime differenziali dal significante, di senso e di atto semico. Su queste basi la semiotica, insieme con la linguistica e

l'estetica, ha conosciuto un vasto sviluppo al quale hanno contribuito a vario titolo e con diverse prospettive teoriche – non sempre coincidenti con quelle di Saussure e Hjelmslev – Tynânov, Âkobson, Lotman e Uspenskij. Lotman e Uspenskij appartengono alla scuola sovietica di semiotica e sono stati i primi a teorizzare l'analisi dei «sistemi modellizzanti secondari», cioè di tutti quei sistemi semiotici, diversi dalle lingue, in cui si esprimono specifici modelli di concezione del mondo e di elaborazione umana della realtà (dai miti al folclore, dalle religioni all'arte).

Egorov Boris Fedorovič (nato nel 1926), narratologo russo, ricercatore in scienze filologiche (1967), docente universitario (dal 1978 presso l'Università della storia russa; RAN). Argomenti di cui Egorov si occupa sono: tratti peculiari della critica russa dell'Ottocento e il posto che occupano nella letteratura e nella cultura nazionali, slavofilismo, social-utopisti, critica estetica. Ha pubblicato: *O masterstve literaturnoj kritiki* (1980), *Bor'ba èstetičeskikh idej v Rossii serediny XIX veka* (1982, 1991), *Očerki po istorii russkoj kul'tury XIX veka* (1996). Dal 1978 al 1991 – vicepresidente e dal 1991 presidente del comitato di redazione dell'accademia russa delle scienze «Literaturnye pamâtniki».

Nel suo articolo «The Simplest Semiotic Systems and the Typology of Plots» Egorov argomenta contro Lekomceva e Uspenskij per aver dato troppa importanza alla pragmatica del gioco nel quale una cartomante professionale dispone di una libertà illimitata nella lettura delle carte. Egorov insiste sull'oggettività della descrizione semiotica e paragona la lettura da parte della cartomante della vita di una persona alla creazione di un intreccio, in una maniera prestabilita, variando solo la posizione del segno all'interno di un gruppo limitato di segni, le carte nel mazzo. Lo scopo dello studioso è usare il sistema di divinazione mediante le carte da gioco come modello primitivo per l'analisi dell'intreccio letterario (oggetto della narratologia). Sia il sistema cartomantico che quello degli intrecci è basato su una serie di elementi primari e su dati metodi di distribuzione. Egorov mette in evidenza il fatto che il sistema semiotico della letteratura abbia una sintassi che potrebbe essere classificata in

un'eventuale «tavola periodica di Mendeleev» degl'intrecci. Dall'interrelazione di elementi semplici nascono strutture testuali complesse.

Revzin Isaak Iosifovič (1923—1974), linguista, ricercatore in scienze filologiche (1964), membro dell'Istituto di lingue straniere. Pubblicazioni nel campo di linguistica strutturale (teoria generale della modellizzazione, fonologia, grammatica), di semiotica e di poetica. Revzin ha creato, con Rozencvejk, un modello dei tipi di traduzione in *Linguistica strutturale contemporanea. Problemi e metodi*, del 1977. Ha definito cinque tipi di traduzione: interlineare o parola per parola, letterale, semplificante, precisa e adeguata.

L'articolo «Language as a Sign System and the Game of Chess» di Revzin approfondisce l'analogia di Saussure tra la lingua e il gioco degli scacchi. Mettendo a confronto il sistema linguistico e il sistema di gioco il linguista russo cerca di dimostrare che l'intelletto umano usa nel processo di elaborazione delle informazioni costruzioni simili a quelle di un programma computerizzato che fa la previsione delle mosse possibili nel gioco. In entrambi i sistemi Revzin segnala un numero limitato di elementi – pezzi negli scacchi e morfemi nella lingua – che generano numerose posizioni nel primo caso e vocaboli e proposizioni nel secondo. A livello di relazioni tra componenti, le connessioni tra parole assomigliano alle relazioni tra pezzi sulla scacchiera. Tattica e strategia del gioco vengono paragonate alla struttura superficiale e profonda della lingua. Inoltre, entrambi i sistemi sono costruiti con quelle regole che costituiscono il sistema stesso e altre che mirano a un effetto massimo all'interno del sistema. Il gioco degli scacchi sembra un sistema molto meno complesso di quello della lingua, ma l'approccio di Revzin consistente nel trovare similitudini tra questi sistemi completamente diversi permette il tentativo di creare un unico modello generale.

Analisi traduttologica

Entrambi gli articoli di cui ho proposto una traduzione sono testi prevalentemente argomentativi, destinati non solo a un pubblico colto e già esperto in materia, ma anche a un appassionato di semiotica e di linguistica (lettore modello). Sono due testi dal taglio piuttosto professionale, ma non eccessivamente accademico, e neanche di saggistica divulgativa, con l'utilizzo di una terminologia settoriale (a volte spiegata nelle note e nel corpo del testo) e numerosi rimandi a testi e saggi delle varie discipline. Lo stile degli autori è abbastanza lineare, piano, sobrio, spesso difficile non perché la sintassi sia contorta, ma per la complessità dei concetti espressi. Inoltre, sono presenti alcune caratteristiche proprie dei testi scientifici, quali l'uso del passivo e dello *universal we*.

Dal punto di vista traduttologico la dominante di entrambi i testi è quella informativa per cui ho prestato molta attenzione al lessico adeguato e pregnante, all'esattezza terminologica che mi ha portato a un lavoro preliminare di ricerca, sicuramente più tramite il web che su testi cartacei, per familiarizzarmi con concetti e termini chiave. Oltre che dei concetti semiotici e linguistici gli articoli si avvalgono di una terminologia specifica del gioco degli scacchi in Revzin e della cartomanzia in Egorov. Ho consultato, come accennato prima, dizionari, testi paralleli di riferimento, internet affinché la traduzione fosse il più aderente possibile al testo. Ho ritenuto corretto verificare su fonti elencate nei riferimenti bibliografici informazioni, date, nomi contenuti nei testi. Questa è stata la mia strategia traduttiva.

Per la traslitterazione dei nomi scritti in cirillico mi sono servita delle norme ISO 9 del 1995 in cui ad ogni simbolo cirillico corrisponde un solo simbolo latino. La tabella riportata in seguito rappresenta il metodo di traslitterazione attualmente in uso e uno di quelli precedenti in cui a un carattere cirillico possono corrispondere più caratteri latini, come nel caso delle lettere Ч, Ш, Ы ecc.

Russo	GOST 7	ISO 9
А, а	A, a	A, a
Б, б	B, b	B, b
В, в	V, v	V, v
Г, г	G, g	G, g
Д, д	D, d	D, d
Е, е	JE, je	E, e
Ё, ё	JO, jo	Ë, ë
Ж, ж	ZH, zh	Ž, ž
З, з	Z, z	Z, z
И, и	I, i	I, i
Й, й	J, j	J, j
К, к	K, k	K, k
Л, л	L, l	L, l
М, м	M, m	M, m
Н, н	N, n	N, n
О, о	O, o	O, o
П, п	P, p	P, p
Р, р	R, r	R, r
С, с	S, s	S, s
Т, т	T, t	T, t
У, у	U, u	U, u
Ф, ф	F, f	F, f
Х, х	KH, kh	H, h
Ц, ц	CZ, cz	C, c

Ч, ч	CH, ch	Č, č
Ш, ш	SH, sh	Š, š
Щ, щ	SHH, shh	Ŝ, ŝ
Ъ, ъ	"	"
Ы, ы	Y', y'	Y, y
Ь, ь	'	'
Э, э	È, è	È, è
Ю, ю	JU, ju	Û, û
Я, я	JA, ja	Â, â

La maggiore difficoltà traduttiva dei due saggi è stata quella terminologica: trovare il corrispondente giusto, verificare che il contesto in cui lo trovavo fosse affidabile. Analizzerò ora con un esempio la strategia traduttiva che ho usato per risolvere questa difficoltà:

- traduzione di «language» nell'articolo di Revzin: *lingua versus* linguaggio.

Il vocabolario Traccani definisce in questo modo la parola «lingua» (ometto significati impertinenti):

lingua s. f. [lat. *līngua* (con i sign. 1 e 2), lat. Ant. *dīngua*]. [...]. **4 a** Sistema di suoni articolati distintivi e significanti (*fonemi*), di elementi lessicali, cioè parole e locuzioni (*lessemi e sintagmi*), e di forme grammaticali (*morfeme*), accettato e usato da una comunità etnica, politica o culturale come mezzo di comunicazione per l'espressione o lo scambio di pensieri e sentimenti, con caratteri tali da costituire un organismo storicamente determinato, con proprie leggi fonetiche, morfologiche e sintattiche [...]. **b.** Usato assol., con riferimento generico: *la grammatica, la sintassi, il lessico o vocabolario d'una l.; il carattere* (e ormai ant. *l'indole, il genio*) *d'una l.; la storia, l'evoluzione della l.* [...].

Ecco invece come viene definita la parola «linguaggio» nello stesso vocabolario:

linguaggio s. m. [der. di *lingua*]. – **1.** Nell'uso ant. o letter., e talora anche nell'uso com. odierno, lo stesso che *lingua*, come strumento di comunicazione usato dai membri di una stessa comunità [...]. **2. a** In senso ampio, la capacità e la facoltà, peculiare degli essere umani, di comunicare pensieri, esprimere sentimenti, e in genere di informare altri essere sulla propria realtà interiore o sulla realtà esterna, per mezzo di una sistema di segni vocali o grafici; e lo strumento stesso di tale espressione e comunicazione (inteso in senso generico, senza riferimento a lingua storicamente determinate). [...]. **b.** estens. Facoltà di esprimersi attraverso altri segni, sia gesti, sia simboli. In partic., l'insieme dei mezzi espressivi e stilistici, diversi dalla parola, che sono peculiare della varie arti. [...]

Analizzando bene le definizioni mi sono resa conto che il loro campo semantico è molto simile, ma che la parola «lingua» è più adatta per il saggio in questione perché è quella usata da Saussure (l'argomento del saggio di Revzin approfondisce l'analogia tra la lingua e gli scacchi tracciata da Saussure) e dai linguisti in generale. Per verificare quest'ultima affermazione ho inserito nel motore di ricerca il nome del linguista svizzero accanto alla parola «lingua» e successivamente accanto a «linguaggio» e ho notato che nel caso della prima combinazione di parole vi sono molte più occorrenze nei siti affidabili di linguistica e scienza della traduzione.

Riferimenti bibliografici

- Egorov**, B. F., «Prostejšie semiotičeskie sistemy i tipologiâ sūžetov», in *Trudy po znakovym sistemam, II*, 1965, Tartu, Tartu University Press, 106-115.
- Karpov**, A. E., *Il manuale degli scacchi di Karpov Anatolij*, Milano, Walt Disney Company Italia, 1997.
- Lucid**, D. P., *Soviet Semiotics*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1977.
- Osimo**, B., *La traduzione saggistica dall'inglese: guida pratica con versioni guidate e glossario*, Milano, Hoepli, 2007
- Osimo**, B., *Manuale del traduttore: Guida pratica con glossario*, Milano, Hoepli, 2004
- Osimo**, B., *Propredeutica della traduzione: Corso introduttivo con tavole sinottiche*, Milano, Hoepli, 2001
- Osimo**, B., *Storia della traduzione: riflessioni sul linguaggio traduttivo dall'antichità ai contemporanei*, Milano, Hoepli, 2002
- Revzin**, I. I., «K razvitiû analogii meždu âzykom kak znakovoj sistemoj i igroj v šahmaty» in *Tezisy dokladov IV Letnej školy po vtoričnym modeliruûšim sistemam: 17-24 avgusta 1970*, 1970, Tartu, Tartu University Press, 177-185.
- Saussure**, F. de, *Corso di linguistica generale*, Bari, Editori Laterza, 1972
- Torop**, P., *Total'nyj perevod*, Tartu, Tartu Ülikooli Kirjastus, 1995. Traduzione italiana *La traduzione totale*, a cura di B. Osimo, Modena, Logos 2000.