

## Gli spazi dell'interazione

di *Francesco Galofaro*

Politecnico di Milano; CUBE - Bologna

### **L'interazione in pratica**

*Simone Diamanti*

Milano, Franco Angeli, 2013, pp. 176, € 19,00.

#### 1. Argomento del volume

Gli oggetti interattivi e una teoria dell'interattività hanno negli anni attratto l'attenzione di un numero crescente di semiotici. Il volume di Simone Diamanti si occupa di questo specifico sottoinsieme degli oggetti tecnici analizzati da Michela Deni (2002). L'interesse del tema è indubbio, a cavallo tra ingegneria, design, e di una etnosemiotica del quotidiano, nella misura crescente in cui tali dispositivi mediano tra soggetto e ambiente.

Diamanti propone di correlare l'interattività con la nozione di scatola nera di derivazione comportamentista, estrapolandola dal dominio della psicologia verso quello della tecnica.

L'interazione – scrive Diamanti a p. 70 – si dà nel momento in cui l'oggetto viene saggiato da una volontà interpretante, che mette in tensione la sua opacità e ne fa scaturire senso nell'intento dichiarato di ottenere risposte e svelarne il funzionamento, sia questo per uno scopo preciso o per il semplice gusto di farlo<sup>1</sup>.

Il grado zero dell'interattività è identificato da Diamanti con la “mucca in scatola”, che ritroviamo sulla copertina del volume. Oggetto misterioso, si presta infatti a diverse ipotesi circa il suo contenuto e a svariati tentativi di

---

<sup>1</sup> A mio parere dalla definizione di Diamanti segue che, nella misura in cui il nostro cervello sarà sempre meno una scatola nera, noi saremo sempre meno interattivi, ovvero sarà sempre più difficile definire “interazioni” le nostre relazioni intersoggettive.

manipolazione, allo scopo di verificare che il suono sia realmente solo uno, che venga emesso in ogni caso o solo per certi sintagmi di azioni ... Sotto questa soglia, l'interattività scompare: l'esempio di Diamanti è la “pallina con la neve”, souvenir per eccellenza, che non cela alcun mistero rispetto al proprio meccanismo interno.

Questa definizione dell'interattività chiarisce anche lo sguardo privilegiato da Diamanti, il quale si colloca entro la scuola semiotica interpretativa. Per la precisione, egli è parte di una nuova generazione di studiosi – Agata Meneghelli, Massimo Maietti, Gabriele Ferri – che riprende e continua l'opera di Giovanna Cosenza. Ma Diamanti si distingue per almeno due motivi: il dialogo costante, pur nella differenza di interessi, con una semiotica degli oggetti i cui presupposti epistemologici sono post-strutturalisti (Michela Deni), da un lato; una certa presa di distanza dal modello proposto da Giovanna Cosenza, dall'altro.

Le motivazioni di continua usura e revisione dei modelli semiotici sono di ordine diacronico. Diamanti è cosciente dell'intreccio stretto tra teoria e pratica nel design dell'interazione, tanto sotto un profilo concettuale quanto tecnico. Il primo capitolo del suo volume si presenta come una storia delle continue retroazioni tra teorie che cambiano il design e design che cambia le teorie. Non c'è da stupirsi che anche le teorie semiotiche seguano la stessa sorte, venendo prima o poi rottamate.

Non è facile raccontare il volume, e pertanto proporrò soltanto un percorso di lettura tra i tanti spunti, suggerimenti e svolte che Diamanti propone.

## 2. Cosa si intende per *affordance*

Il concetto di *affordance* è consueto oggetto di cure da parte dei semiotici. Per quanto efficace, è senz'altro tanto generale e generico che occorre rendere conto della pluralità degli effetti di senso ad esso sottesi. E' interessante la genealogia del concetto ricostruita da Diamanti. Gibson lo propone nell'ambito di una psicologia di stampo ecologico e anti-cognitivistica. Il suo scopo è dimostrare che il concetto di “mente” è in qualche modo fuorviante, non essendo possibile tracciare un confine preciso tra essa e il mondo che ci circonda. Così, la frutta, il ramo, l'acqua del torrente hanno tutte una propria *affordance* per la scimmia. Animale e ambiente sono complementari.

Cosa accade quando la suddetta scimmia afferra un sasso e rompe un guscio di noce? La questione muta sensibilmente: con la nascita della cultura, è difficile considerare le nuove “*affordance*” consentite dall'oggetto tecnico alla stessa stregua di quelle precedenti, dato che esse sono progettate. Ecco che l'introduzione del termine nel Design da parte di Donald Norman ha aperto a numerosi equivoci. L'esempio di Diamanti ne chiarisce alcuni: rispetto al click del mouse, tutto lo schermo, e non solo alcune sue parti, hanno una *affordance*: tutto lo schermo è “cliccabile”. Il progettista dovrà allora progettare alcuni luoghi della scrivania che dicano di sé stessi qualcosa in più, ossia lascino intendere che l'interazione con loro non sarà priva di conseguenze (le icone). Qui si inseriscono le considerazioni di Michela Deni

(2002) sul modo in cui l'oggetto ci trasferisce un sapere riguardo al proprio funzionamento.

### 3. Teorie semiotiche dell'interazione

Stando così le cose, non è strano che il *semiotic engineering*, portato al successo da De Souza in ambito statunitense e canadese, si sia dato il compito di disegnare la comunicazione tra progettista e utente. De Souza vede il design dell'interazione uomo-macchina come un caso di meta-comunicazione: il designer meta-comunica *unidirezionalmente* all'utente il modo in cui comunicare con la macchina. Il limite di questa concezione è una visione del senso come inscritto una volta per tutte nell'oggetto interattivo. In seguito si sono diffusi modelli semiotici più interessati alla negoziazione tra utente e macchina, un quadro entro il quale il senso si modifica dinamicamente.

Il modello proposto da Giovanna Cosenza, di ispirazione eminentemente pragmatica, è di tipo *dialogico*. Considerato il dialogo tra due persone come caso ideale, il grado di interattività reale tra uomo e macchina si misura dalla distanza dall'ideale stesso. Non è sempre facile, tuttavia, stabilire quando il modello ideale sia distante dal reale e quando sia invece semplicemente *fuorviante*. Diamanti nota ad esempio che l'interazione uomo-macchina è molto lontana dalla parità dello scambio comunicativo che si ha in un dialogo, ad esempio nell'inversione di ruoli tra parlante e ascoltatore. Soprattutto, l'interazione con la macchina è continua, non *turn-based* come il dialogo. Nell'interazione uomo-macchina, il "dialogo" interrompe flussi di azione. Ad esempio, una finestra ci chiede se davvero vogliamo vuotare il cestino dei rifiuti. Tuttavia, nonostante si tratti di un oggetto interattivo, normalmente noi non "dialoghiamo" col nostro cestino.

Diamanti critica infine altre due concezioni fuorvianti dell'interfaccia che ritornano periodicamente. Il primo è quello dell'interfaccia "trasparente", frutto della nostalgia per una interazione naturale e originaria con il nostro mondo-ambiente che in realtà non esiste né è mai esistita. Il secondo mito è quello dell'interfaccia "ponte", che svela il funzionamento della macchina, ciò che in realtà non ci interessa necessariamente sapere.

### 4. L'interfaccia degli oggetti interattivi

Vorrei a questo punto ricordare come per Michela Deni anche oggetti molto semplici come un rasoio possedano una interfaccia: nella distinzione tra manico e testina si rispecchia quella tra interfaccia-soggetto e interfaccia-oggetto. La definizione di interfaccia che Diamanti propone per gli oggetti interattivi, definiti, come abbiamo detto, alla stregua di *black-box*, è più restrittiva. Oltre alla condizione di possedere dei punti di intervento – Deni (2002), Zinna (2004) – la condizione aggiuntiva posta da Diamanti è che lo spazio dell'interfaccia si configuri come un "non-qui".

In effetti, lo spazio dell'interfaccia si è presentato da subito come distinto dagli spazi occupati, ad esempio, dalle periferiche di *input* e *output*. Col

tempo, nota Diamanti, la relazione tra tali spazi è mutata in complessità: oltre alla semplice estraneità si danno casi di complementarità, compenetrazione, e perfino fusione tra spazio dell'interfaccia e spazio reale, come accade, ad esempio, nel caso della realtà aumentata.

Il concetto di interfaccia si presta inoltre a creare una commensurabilità tra il mondo dell'utente (il mondo delle sequenze di input) ed il mondo finzionale creato dal software: qui Diamanti generalizza l'impostazione proposta da Massimo Maietti (2004) per l'analisi dei videogiochi.

Un secondo concetto che Diamanti prende a prestito da Maietti è quello di utente-modello. I possibili comportamenti dell'utente di una macchina sono iscritti nell'interfaccia; in questo modo essa prevede un utente-modello, il cui compito è dar vita a una serie di Programmi d'azione attualizzando le virtualità previste dal sistema. L'interfaccia dota l'utente di questo poter-fare.

Una ulteriore direzione di ricerca, che Diamanti propone, consiste nell'indagine sul mutamento dell'oggetto, sempre più in potere dell'utente o di alcune tipologie di utenti. L'esempio di Diamanti è il design di *app* per il telefonino, che schematizza nel seguente modo:

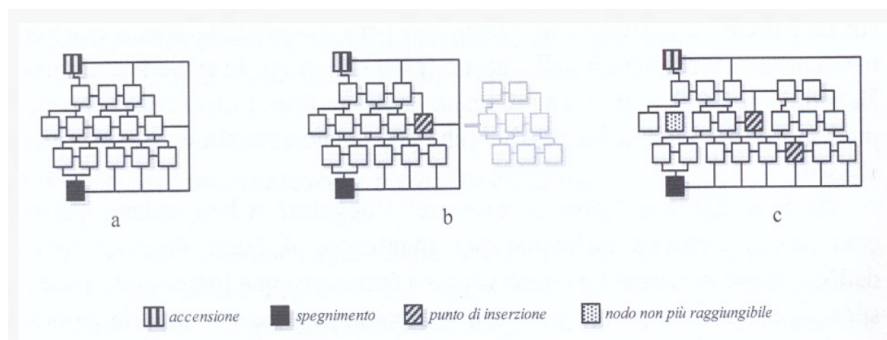


Fig. 1. Modificare l'oggetto interattivo.

L'ispirazione di Diamanti sembra provenire dall'informatica teorica. I suoi schemi sono chiaramente automi a stati finiti. Per un teorema dell'informatica teorica, la somma di automi a stati finiti è ancora un automa a stati finiti. Al lato pratico, tuttavia, possono verificarsi problemi come quelli segnalati da Diamanti: non solo blocchi non più raggiungibili, quanto *deadlock* e *livelock*. I primi si danno quando si giunge in uno stato non terminale, e nonostante questo non vi sono collegamenti ad altri stati; i secondi quando non è possibile uscire da un sottoinsieme di stati, nessuno dei quali è uno stato finale. Tuttavia, occorrerebbe qui comprendere come tutto questo abbia una ripercussione sulla semiotica delle interfacce, dato che per Diamanti gli stati interni della macchina sono nella *black-box*. Nel prossimo paragrafo suggerirò una soluzione in termini di accessibilità, mondi possibili, modalizzazione del fare degli utenti.

## 5. Direzioni di ricerca

Come sempre concludo la mia recensione con una rilettura critica alla ricerca di nodi aperti e spunti per ulteriori ricerche.

### 5.1 *Utente modello: un concetto utile?*

Il concetto di utente-modello, che pure ho impiegato anch'io – cfr. Galofaro (2003), oggi mi convince sempre meno. Quello che pare certo anche a Diamanti è che l'interfaccia preveda diverse tipologie di utenti-modello. Ad esempio, il sistema operativo OS X discrimina almeno due tipi di utenti in base alla capacità di usare o meno l'applicazione *Terminale*. In pratica, dato l'alto numero di possibilità concesse all'utente, la categoria di utente-modello sembra risolversi in quella di modalizzazione del fare di un soggetto. Vediamo come.

Fin dalle sue origini il concetto di “lettore modello” si presta ad equivoci. Nel proporre, Eco (1979) ha specificato come esso non abbia nulla di antropomorfo: comprende semplicemente l'insieme di codici e competenze contestuali che il testo presuppone per la propria corretta decodifica. In altre parole, è una etichetta per una serie di fenomeni *intensionali*: è immanente al testo, non sta nel mondo. Anche l'utente-modello è *presupposto dal testo*, ma esso acquista un ruolo attivo: un *poter-fare*. Con ciò, il concetto di utente-modello può evolvere in due direzioni contrarie: può accettare il proprio destino antropomorfizzante e divenire estensionale, fino a sconfinare nel sociologico (a indicare una classe idealtipica di utenti); oppure, può indebolirsi, a seconda del grado di libertà che l'interfaccia concede all'utente. Spiego meglio quest'ultima affermazione: non è materialmente possibile prevedere in quanti modi gli utenti potranno interagire tra loro in uno spazio virtuale, né cosa faranno, né quel che si diranno. Più che prevedere un utente-modello definito, l'interfaccia porrà allora alcuni confini alle interazioni possibili degli utenti reali. Esempio: facebook non mi permette di videochiamare un amico in linea, ma non pone limiti a quel che posso dirgli in una chat. In questo modo, il concetto di utente-modello si risolve in quello di modalizzazione del fare dell'utente qualunque, e l'interfaccia si presenta come un *dispositivo*, di pertinenza etnosemiotica, che lega modalità deontiche, aletiche, epistemiche del soggetto, regolando la conversione tra assiologie e comportamenti – cfr. Galofaro (2013b). Volendo mantenerne l'intensionalità originaria della concezione di Eco, rifletteremo sul fatto che ad essere presupposto è dunque un poter-fare, un dover-fare, un non-poter fare dell'utente e così via: in altre parole, una serie di azioni che la macchina permette, o interdice, o obbliga a fare, o non impedisce di fare ... E qui i nessi per possibili sviluppi sono due: il primo, evidentemente, con la dimensione fattitiva degli oggetti – ancora una volta, Deni (2002). E il secondo è con la logica deontica in generale. Proprio questa ci fornisce un ulteriore spunto di elaborazione.

Infatti, se ritorniamo al lavoro di Maietti (2004), l'interfaccia crea una relazione di commensurabilità tra il mondo dell'utente (il mondo delle sequenze di input) ed un mondo finzionale – ad esempio, quello del videogioco. Il concetto di mondo finzionale è ripreso da Eco (1979), il quale

si ispira – fatte le debite differenze – a quello di mondo possibile in uso, guarda caso, proprio nella logica modale – cfr. Palladino e Palladino (2007).

In altre parole, nei termini di una semantica di Kripke la modalità è vista come una relazione di accessibilità dal mondo attuale ad una serie di mondi possibili. L'utente, posizionato nel mondo attuale, “vede” come stanno le cose in diversi mondi, e a seconda di quel che vede comprende che l'azione *p* è possibile (quando è presente in almeno un mondo accessibile dal suo), oppure necessaria (quando è presente in ogni mondo possibile), oppure ancora impossibile (quando è assente, o presente in qualche mondo inaccessibile). La semantica di Kripke può rendere conto anche delle modalità epistemiche e deontiche. Questo porta verso un design dell'accessibilità tra mondi, che ho proposto in Galofaro (2013a). Per vocazione esso somiglia all'approccio adottato da Diamanti nel modellare il problema dell'intervento dell'utente sull'oggetto tecnico.

### 5.2 Enunciazione e delega

Nonostante l'impostazione di Diamanti sia di scuola interpretativa, egli è attento agli spunti provenienti dall'impostazione generativa. Ora, sembra molto evidente il legame tra la sua concezione di interfaccia e l'istanza dell'enunciazione, intesa come

Proiezione (per mezzo delle procedure [...] di *débrayage*), fuori da questa istanza, degli attanti dell'enunciato e delle coordinate spazio-temporali, a costituire il soggetto dell'enunciazione attraverso tutto ciò che esso non è - Greimas e Courtés (1979).

Poiché il soggetto dell'enunciazione è contraddistinto dalle tre coordinate fenomenologiche *ego*, *hic et nunc*, il risultato dell'enunciazione si presenta come un non-io, non-ora, non-qui. Vediamo dunque come l'interfaccia, nella misura in cui istituisce una spazialità *altra*, si presenta come un dispositivo enunciazionale. Diamanti si occupa del non-qui e, in parte, del non-ora, della *temporalità interna allo spazio dell'interfaccia*. E' possibile indagarne anche la componente del non-io (*avatar*), e anche della delega all'utente di alcune funzioni enunciazionali che un tempo erano riservate all'*autore* delle forme tradizionali di testualità.

Mi sono occupato di questi problemi molti anni fa e a più riprese, a partire da Galofaro (2003). Già allora ponevo il problema della vecchiezza dei modelli che affrontavano il problema dei nuovi media in termini di ipertestualità: il *web* appariva allora come una rete piuttosto statica di testi e di link; affrontando il mondo dei *videogames* era già allora possibile prevedere alcune evoluzioni future delle interfacce: il gioco infatti sfrutta al massimo grado un certo stadio di sviluppo tecnico, lasciandone intravedere le possibili evoluzioni in ambito non ludico, ad esempio in quello lavorativo.

Già allora, l'interfaccia di gioco appariva come un dispositivo, attraverso il quale, in misura minore o maggiore a seconda dei casi, un meta-enunciatore delegava funzioni enunciazionali all'utente. La delega comprende in particolare tre dimensioni tipiche dell'enunciazione: l'attorizzazione (*avatar*), la spazializzazione, la temporalizzazione. Occupandomi di giochi, chiamavo

*meta-regia* questo fenomeno<sup>2</sup>. In questo modo si va oltre la mera constatazione del fatto che l'utente-modello del gioco è anche in qualche misura co-autore, ed è possibile specificare, con una analisi, in che misura lo è e quali parametri dell'enunciazione sono coinvolti, senza contare che l'enunciazione è un dispositivo che non implica alcun impegno di natura extrasemiotica sul ruolo delle soggettività coinvolte nel processo. Sono convinto che questo modello possa essere generalizzato anche al di fuori dell'ambito videoludico.

Soprattutto, già allora l'interfaccia di gioco appariva come luogo della costruzione di uno spazio di interazione tra diversi utenti. Oggi l'interfaccia permette di creare spazi collettivi a scopo ludico, o di apprendimento, o lavorativo. Lo *smartphone* permette di partecipare ad una teleconferenza mentre si guida l'automobile; l'interazione tra gli utenti del navigatore permette alla macchina di "intuire" la presenza di una coda ... Ecco che si esce dal problema dell'interazione uomo-macchina in senso stretto; quest'ultimo appare sempre più come un caso particolare, per quanto diacronicamente primogenito, del caso più generale in cui la macchina è solo uno dei nodi di una relazione complessa, intersoggettiva, che comprende gruppi di utenti.

#### Bibliografia

- Deni, Michela,  
2002 *Gli oggetti in azione*, Milano, Franco Angeli.
- Eco, Umberto  
1979 *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
- Galofaro, Francesco  
2003 "Nuove forme di interazione in internet: il caso dei 1<sup>st</sup> perston shooter" in *Ocula* 3.  
2013a "Narrare le culture tra identità e alterità", in Galofaro, Gasperi, Proni, Ragonese (2013: 67-85).  
2013b "" in *Il senso delle soggettività*, E/C VII, 15/16, pp.39-43.
- Galofaro, F. Gasperi, D. Proni, G., Ragonese, R.  
2013 *Semiotica e ICT per i beni culturali*, Milano, Franco Angeli.
- Greimas, A.J & Courtés, J.  
1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette (tr. it. a cura di P. Fabbri, *Semiotica, dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La casa Usher).
- Maietti, Massimo  
2004 *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli.
- Palladino D. & Palladino C.  
2007 *Logiche non classiche*, Roma, Carocci.
- Zinna, Alessandro  
2004 *Le interfacce degli oggetti di scrittura*, Roma, Meltemi.

---

<sup>2</sup> Rivendico qui la paternità esclusiva di questa categoria poiché altri, nell'impiegarla, hanno "scordato" di citarmi, ricordandosene però quando si trattava di polemizzare con altri aspetti dei medesimi articoli in cui l'ho proposta.