



www.ec-aiss.it

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

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

La svolta del *mobile*

A cura di Francesco Mazzucchelli (Università di Bologna) e Vincenza Del Marco (Università Roma La Sapienza)

Gli interventi di questo atelier si interrogano su aspetti diversi della cosiddetta “svolta del *mobile*” che negli ultimi anni ha radicalmente trasformato l’universo dei *new media*. Com’è noto, gli accessi al *Web* effettuati da *smartphone*, *tablet* e *mobile device* hanno ormai da tempo superato in numero quelli da computer, e tale fenomeno sta ridefinendo profondamente non solo le esperienze di utilizzo di Internet, ma anche i suoi significati sociali più profondi. Tale cambiamento riguarda sia, da una parte, le *pratiche d’uso* del Web, anche in direzione di una sempre più accentuata “convergenza” (per richiamare l’ormai arcinota nozione proposta da Henry Jenkins) tra navigazione online ed esperienza “situata” offline, che si estrinseca nelle nuove modalità di “intrusione” di Internet nell’orizzonte del “quotidiano” (inteso *à la De Certeau*), sia, dall’altra parte, lo statuto delle soggettività (e oggettività) che abitano o attraversano Internet, che agiscono in esso e tramite esso (si pensi al fenomeno dell’*ubiquitous computing* e dell’*Internet of Things*). Il *mobile*, da un punto di vista semiotico, è dunque, non solo medium (“meta-medium”, direbbe Lev Manovich²), ma anche oggetto-strumento in grado di ridefinire la soggettività del suo utente (i suoi programmi d’azione, ma anche le sue passioni e cognizioni) e, infine, “spazio” digitale in grado di integrare lo spazio fisico e interagire con esso, e dunque, anche suscettibile di essere abitato e agito.

Queste tre dimensioni, e non solo queste, sono esplorate nei paper di Giuditta Bassano, Roberto Maggi e Emiliano Battistini.

Nel primo saggio, Giuditta Bassano si interroga sulle modalità di “esistenza semiotica” del principale protagonista della svolta *mobile*: lo *smartphone*. Lo fa ricollegandosi esplicitamente a precedenti analisi semiotiche, come il seminale lavoro di Gianfranco Marrone sul telefonino, ma anche collocandosi esplicitamente nel solco delle indagini semiotiche sul “senso delle cose” (che caratterizzano i lavori, tra gli altri, di Floch e Semprini), rinunciando tuttavia ad una lettura “configurazionale” dell’oggetto *smartphone*, per allargare lo sguardo verso le pratiche e agli usi di tale oggetto. Bassano rintraccia così le diverse valorizzazioni dello *smartphone* attraverso la ricostruzione delle configurazioni discorsive che lo includono, andandole a cercare all’interno di due distinti universi discorsivi: quello giuridico (in cui la struttura formale di prescrizioni e interdizioni individua un preciso sistema sanzionatorio) e quello della “normatività culturale” (in cui prescrizioni e interdizioni, così come le sanzioni, possono essere più o meno esplicite, più o meno condivise). Coerentemente con un approccio di tipo generativo, lo studio dei comportamenti “devianti” (o meglio, generalmente stigmatizzati e sanzionati, sia nel discorso giuridico che nel “senso comune”) degli utenti degli *smartphone* viene condotto attraverso una modellizzazione delle sintassi narrative profonde che strutturano le configurazioni discorsive più superficiali. In questo modo, Bassano identifica quattro fondamentali ruoli tematici, che a livello profondo sono soggetti modali, legati a usi dello *smartphone* sanzionabili (giuridicamente o



“moralmente”) in senso negativo: la *spia*, il *baro*, il *menefreghista* e il *cafone*. Tale classificazione si basa su una struttura relazionale (fondata sul quadrato delle modalità del dovere e del potere) che Bassano individua in quello che considera un tratto centrale nella definizione semiotica dell'identità dello *smartphone*, ovvero la sua capacità di “indebolire o annullare una separatezza”, ovvero ridurre o cancellare (in senso lato) una distanza o superare una barriera. Per usare le parole di Bassano, allora: “si tratterà di seguire le forme che il problema di una separazione di spazi assume a livello della normatività culturale”.

Seppur sviluppato in maniera diversa, il tema del *device* tecnologico come dispositivo trasformatore delle relazioni tra soggetti e spazi è affrontato anche nel saggio di Roberto Maggi, il quale sostiene la tesi – mutuata dal filone dell'*Information Architecture* e dello *User eXperience Design* – secondo cui Internet, più che un medium, andrebbe considerato (e quindi analizzato – e di conseguenza progettato) alla stregua di uno spazio, un ambiente virtuale composto di informazioni e costituito da specifiche architetture entro cui gli utenti si muovono. Criticando la desueta categoria *analogico vs. digitale* (del resto già ampiamente messa in discussione tempo fa da Negroponte, e anche più recentemente da molti teorici dei *new media*), l'argomentazione di Maggi ruota attorno alla nozione di *blended space*, a sua volta derivata da quella *cross-channel ecosystem*. L'idea di *cross-channel ecosystem* è proposta da un teorico dell'*Information Architecture*, Andrea Rosmini, il quale sostiene che la nostra percezione della realtà è il risultato di un ecosistema semiotico sempre più complesso, fatto di users, informazioni, devices, e altri mediatori: l'esperienza quotidiana diventa così il risultato di un continuo scambio ondivago tra sistemi di tipo diverso, sia di tipo analogico che digitale (ammesso che questa distinzione abbia ancora senso). La definizione di *blended place* proposta da Maggi (mutuata da Benyon, autore citato nel saggio) insiste proprio sul carattere cross-channel, introdotto dalla diffusione dei nuovi device tecnologici, di tali ecosistemi “ibridi”, che definiscono nuove forme di spazialità, e che sono contraddistinti da una sorta di “isotopia cognitiva”, un'architettura informazionale pervasiva (e trasversale a diversi sistemi semiotici e sostanze espressive), che garantisce una continuità nell'esperienza – pur mista, analogica e digitale ad un tempo – dell'utente di tali spazi. L'esempio dato da Maggi è quello della visita ad un museo: dove inizia e dove finisce? In quali spazi si svolge? Non fanno parte di tale esperienza anche le nostre ricerche su Internet, le informazioni che troviamo sulla pagina *Facebook* del museo, l'interfaccia di *Google Maps* che ci fornisce informazioni sull'itinerario migliore, i *touch point* informativi e il *QR codes* che possiamo trovare al museo, le altre informazioni che proviamo a cercare dal nostro *smartphone*, i *selfie* che scattiamo? In conclusione, Maggi propone dunque un approccio semiotico allo studio (e alla progettazione) dei *blended spaces*, in grado di tenere conto delle strutture narrative alle quali l'utente di una determinata “esperienza *blended*” è esposto, sottolineando la possibilità che l'utente possa facilmente mutare il suo ruolo in co-enunciatore di tale esperienza, e aprendo dunque interessanti questioni relative ad una metodologia di progettazione assistita da competenze di tipo semiotico.

Infine, il saggio di Emiliano Battistini propone un'analisi di un'*App*, disponibile per *smartphone* e *tablet*: *iSay (Sounds Around You)*. Tramite questa applicazione gli utenti possono registrare e geolocalizzare su una mappa, così da condividerli con altri utenti, i suoni dell'ambiente circostante, producendo così *soundmap* pubbliche. Battistini osserva semioticamente le strategie testuali messe in atto dall'applicazione per “manipolare” l'utente secondo la propria assiologia, sensibilizzandolo verso i temi dell'ecologia acustica. Dopo un'approfondita analisi del contratto comunicativo proposto dall'*app* (che trova rispondenza anche nell'icona/logo, in cui la filosofia dell'*app* è condensata), il saggio si interroga sugli “utenti modello” convocati: se da una parte il progetto collettivo di produzione di una mappa condivisa dei “paesaggi sonori” presupporrebbe una forte idea di comunità e di partecipazione, i singoli utenti agiscono spesso individualmente, deviando rispetto alla presupposta finalità comune, tanto che una delle figure più interessanti è quella, non poco frequente, del “sabotatore”, che si produce in comportamenti aberranti, come la condivisione non di file sonori ambientali, ma registrazioni vocali o comunque non rilevanti rispetto agli scopi dichiarati dell'*app* (fondamentalmente di ricerca, dato che l'applicazione è stata prodotta da un dottorando dell'Università di Salford come parte del suo progetto di tesi). In conclusione, dopo aver sottolineato alcune criticità nel “patto enunciativo” proposto dall'*app*, Battistini apre una questione certamente molto rilevante per la semiotica (e che viene affrontata anche in altri saggi di questo volume): tali mappe sonore testimoniano



di nuove forme di interazione tra soggettività che si prestano ad una lettura qualitativa ma che al tempo stesso pongono il problema della gestione “quantitativa” di enormi moli di dati; lasciando intuire che la risposta possa risiedere in un tentativo “ragionato” di federazione tra approcci qualitativi e quantitativi (già proposti da altri autori, si vedano ad esempio i recenti lavori di Rastier).

pubblicato in rete il 28 febbraio 2018