

L'interfaccia testo/lettore: dal videogame alla letteratura

Marco Caracciolo

In questo breve saggio esaminerò il concetto di interfaccia nei videogiochi e tenterò di applicarlo alla teoria della letteratura, e della narrativa in particolare. Mi muoverò dunque tra due soglie: da un lato, l'interfaccia come soglia; dall'altro, la soglia che divide la letteratura dai videogiochi – due media con storie ben diverse e anche, è chiaro, una collocazione diversa nel panorama culturale. Come vedremo, sarò costretto a rifiutare almeno uno di questi due usi metaforici di “soglia”: l'interfaccia (secondo la mia definizione) non è una soglia che divide oggetto e soggetto, videogioco e giocatore, testo e lettore, ma uno spazio in cui entrambi si danno contemporaneamente, in una interazione. La mia proposta, dunque, è che l'interazione di un videogiocatore con il mondo del gioco è strutturalmente analoga al gioco che ogni lettore fa con i significati di un testo letterario.

Prima di cominciare, però, è doverosa una precisazione: molti dei programmi eseguibili da un computer possiedono un'interfaccia, e in genere si tratterà di un'interfaccia grafica. Tuttavia, ci sono buone ragioni per distinguere l'interfaccia di un qualunque programma (un browser o un'applicazione di fotoritocco, per esempio) da quella di un videogioco. Infatti, i programmi che ho nominato hanno – secondo Philip Brey (2005) – una funzione «epistemica», cioè estendono la nostra cognizione (si pensi a ciò che può fare un motore di ricerca). Al contrario, i videogiochi hanno una funzione «ontica», cioè estendono il nostro mondo: essi sostengono – nelle parole di Brey – «nuove realtà sociali e virtuali» (*ibid.*: 397). In altre parole, mentre un *word processor* è solo uno strumento, i videogiochi costruiscono esperienze, ed è proprio questo carattere esperienziale che consente di avvicinarli alla narrativa.

In altre parole: l'interfaccia dei videogiochi, benché in superficie abbia molto in comune con quella di un *word processor*, svolge, in realtà, una funzione diversa. Lo si può constatare guardando una delle tante sequenze di videogiochi che circolano su Internet – per esempio, il filmato di un giocatore alle prese con un videogioco del 2008, *Call of Duty: World at War*. Si tratta di una partita 'multiplayer', in cui vari giocatori collegati a Internet si combattono in un ambiente generato dal computer. Tipicamente, il movimento del giocatore è frenetico: restare scoperto per più di qualche secondo equivale a morte certa; bisogna muovere gli occhi e il corpo continuamente per controllare il terreno e sfruttarne le caratteristiche. Niente di più lontano, in apparenza, dalle nostre abitudini di lettura.

E questo è precisamente il punto su cui hanno insistito i primi teorici dei videogiochi: nell'introduzione al suo *Cybertext* (1997), uno dei testi fondativi dei game studies, Espen Aarseth ha confessato il suo imbarazzo nel far capire a una platea di critici letterari la differenza tra l'interattività letterale dei videogiochi e quella metaforica di media più tradizionali, come appunto la narrativa. Interattività metaforica nel senso che – per usare un esempio banale – il lettore non ha modo di impedire ad Anna Karenina di gettarsi sotto un treno nell'omonimo romanzo; ha solo un certo spazio di manovra ermeneutico nell'interpretarne la vita (e la morte). Ma la distinzione di Aarseth tra interattività letterale e metaforica (o ermeneutica) è in larga parte semplicistica. Qui vorrei cercare di mostrare che *anche* l'interazione tra questo giocatore e l'ambiente di gioco è di natura ermeneutica. Benché il modo in cui interpretiamo un videogioco sia profondamente diverso dal modo in cui interpretiamo un testo narrativo, la differenza tra le due attività è – credo – di grado e non di natura. E questa è la ragione per cui, come ha suggerito recentemente Arturo Mazzearella, i

videogame, grazie all'immediata esibizione della virtualità impressa in ciascuna delle immagini presentate, consentono al discorso letterario di riconoscere le potenzialità che si annidano nelle sue maglie immateriali: la vocazione virtuale che, da sempre, lo connota. (Mazzearella 2008: 112)

È chiaro, vedere l'attività di questo giocatore come un'attività ermeneutica, come un "fare senso" dell'ambiente di gioco, è tutto tranne che intuitivo. Qui ci può dare una mano la scienza cognitiva, e soprattutto quella scienza cognitiva cosiddetta "di seconda generazione" che ha sottolineato l'*embodiment* delle nostre facoltà cognitive, costruendo sulle intuizioni della fenomenologia di Husserl e di Merleau-Ponty. Nel loro influente *The Embodied Mind* (1991), Varela, Thompson e Rosch hanno cercato di mostrare che lo «structural coupling» tra un organismo e il suo ambiente è di carattere ermeneutico. A proposito di Bittorio, un automa cellulare di loro invenzione, essi scrivono:

[Over] time this coupling selects or enacts from a world of randomness a domain of distinction [...] that has relevance for the structure of the system. In other words, on the basis of its autonomy the system selects or enacts a domain of significance.

We use these words *significance* and *relevance* advisedly, for they imply that there is some kind of interpretation involved in the encounters. In the case of Bittorio, this interpretation is obviously a far cry from the kinds of interpretation that depend on experience. Nevertheless, we can say that a minimal kind of interpretation is involved, where *interpretation* is understood widely to mean the enactment of a domain of distinctions out of a background. (Varela - Thompson - Rosch 1991: 155-156)

Ovviamente, il senso che questo tipo di interpretazione produce non è proposizionale o linguistico. Come ha dichiarato Mark Johnson in *The Meaning of the Body* (2007), il primo tentativo coerente di avvicinare la scienza cognitiva di seconda generazione all'estetica, c'è un senso corporeo che precede il senso linguistico – e su cui il senso linguistico si fonda. Anzi, secondo Mark Turner (1996) il linguaggio fa uso di «small spatial stories» per rendere metaforicamente concetti astratti. Un esempio: l'espressione "afferrare il senso di qualcosa" evoca la storia di qualcuno che afferra un oggetto fisico nello spazio

peripersonale. Un concetto astratto è così proiettato sull'interazione fisica tra un soggetto e un oggetto.

Potrei dire molto di più, ma per ora è sufficiente sottolineare che una qualsiasi sequenza da un videogioco illustra bene sia l'idea di una piccola storia spaziale sia quella di un senso corporeo che si sviluppa dall'interazione tra un soggetto (il personaggio controllato dal giocatore) e un ambiente. A sua volta, questo senso viene proiettato all'indietro, sull'interazione tra il giocatore e il gioco stesso. Semplificando, la morte del personaggio controllato dal giocatore (senso corporeo) diventa un "ho perso" (senso proposizionale). È qui che l'interfaccia assume un ruolo-chiave. Osserviamo un'immagine da *Call of Duty: World at War* (v. fig. 1)



Figura 1 Screenshot da *Call of Duty: World at War*

Qui sono presenti due elementi di interfaccia. Il primo è il mirino al centro dello schermo; il secondo, la mappa in basso a sinistra. Evidentemente, entrambi gli elementi *non* appartengono al mondo del gioco (il mirino è una sovraimpressione sullo schermo, non è il mirino dell'arma). Eppure, essi ci aiutano ad agire in modo significativo sul mondo – e dunque, in qualche modo, ad interpretarlo. Una raffica di proiettili cambia senso se è diretta contro un nemico, un nostro commilitone o una staccionata, e sia il mirino che la mappa aiutano il giocatore a capire contro cosa o chi sta sparando. Pertanto, possiamo considerare l'interfaccia non come una linea o soglia, ma come

l'intersezione tra il mondo del gioco e lo spazio ermeneutico – ovvero lo spazio in cui lo interpretiamo (v. fig. 2).

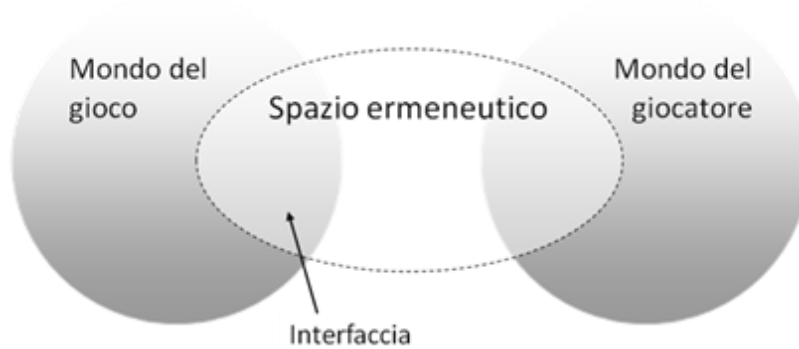


Figura 2 Lo spazio ermeneutico come intersezione

L'interfaccia è un'intersezione perché mette in comunicazione il senso corporeo interno al mondo del gioco con il senso proposizionale esterno ad esso. Essa supera il mondo del gioco e apre (attraverso lo spazio ermeneutico) al mondo del giocatore.

Ma questa interfaccia non va confusa con gli elementi che appaiono fisicamente sullo schermo, come il mirino e la mappa. Questi elementi *puntano* all'intersezione, che però non può essere una proprietà dell'oggetto (il gioco), né del soggetto (il giocatore), ma è data soltanto nell'interazione tra di essi. Infatti, sarei portato a sostenere che è proprio quest'interfaccia che è occupata dal giocatore, nella sua interazione con il gioco: mentre giochiamo non siamo né *dentro* il mondo del gioco né *fuori* di esso, ma occupiamo quel luogo in cui l'azione è già senso, è fusa con esso (il riferimento qui è alla teoria del «conceptual blending» di Fauconnier e Turner [2002]). Ciò spiega il grande livello di integrazione che i giocatori raggiungono tra un'azione fisica (premere un pulsante), la sua rappresentazione concettuale ("saltare") e l'azione interna al mondo del gioco (il personaggio controllato dal giocatore salta).

Ma vediamo se qualcuna di queste osservazioni è applicabile al modo in cui interagiamo con i testi narrativi. Per prima cosa, potremmo legittimamente chiederci se nei testi letterari c'è qualcosa di simile a un'interfaccia. E a questo proposito c'è un solo nome da fare:

quello di Wolfgang Iser. Benché, ovviamente, Iser non abbia mai usato questo termine, quella che lui chiamava «negatività» è senza dubbio un'interfaccia. È noto che, nel suo *L'atto della lettura*, Iser superò la teoria dei punti di indeterminazione di Roman Ingarden spiegando che l'indeterminazione dei testi non è riducibile allo spazio bianco che divide fisicamente le parole (così come la nostra intersezione non è riducibile agli elementi dell'interfaccia fisicamente presenti sullo schermo). Al contrario, questa indeterminazione, o «negatività» (come Iser preferiva chiamarla) è un «modo un po' astratto, idealizzato, per spiegare il cardine sul quale gira l'interazione tra testo e lettore» (Iser 1987: 292). Difficile pensare a una definizione più chiara di questa. Ma qual è il carattere di questa interazione? È un'interazione ermeneutica, come Iser spiega nelle ultime pagine del suo libro. La negatività, infatti, è «la matrice produttiva che consente al testo di essere significativo in una varietà di contesti diversi» (*ibid.*: 330).

Siamo arrivati, dunque, all'idea da cui siamo partiti: leggere un testo narrativo e giocare a un videogame sono attività ermeneutiche. Ciò non significa, è ovvio, sottovalutare le differenze tra di loro, ma solo cercare un terreno comune su cui possiamo delimitare queste differenze. Per cominciare, abbiamo detto che i videogame raccontano piccole storie spaziali, mettendo a fuoco l'interazione (interna al mondo del gioco) tra il personaggio controllato dal giocatore e un ambiente. Ciò è evidentemente falso, in generale, per i testi narrativi, che raccontano storie complesse e non danno possibilità al lettore di interagire, sul piano narrativo, con il mondo finzionale. L'interazione, abbiamo detto, è di carattere ermeneutico, e si appoggia sulla negatività – il «doppio non formulato» del testo (*ibid.*: 323). Per di più, il senso che costruiamo a partire dai testi letterari è, chiaramente, un senso proposizionale, linguistico, concettuale: nulla a che vedere con l'*embodied meaning* della sequenza di gioco cui abbiamo appena assistito. La mia ipotesi, tuttavia, è che *alla base* di questo senso proposizionale ci sia una piccola storia spaziale in cui un soggetto (il lettore) interagisce con un ambiente (lo spazio ermeneutico). Dunque, i videogiochi sarebbero un buon modello *non* del modo in cui il lettore

interagisce con il mondo finzionale, ma del modo in cui egli gioca con i suoi significati.

Come ha scritto Daniele Giglioli, leggere è tematizzare, e il tema è lo «spazio di tensione tra l'argomento e il senso» (Giglioli 2001: 20); è lo spazio in cui si compie un'operazione ermeneutica – la tematizzazione, appunto. Ma questa operazione è *solo in parte* condizionata dal testo. Perché un testo sia autenticamente plurale, il suo spazio ermeneutico deve lasciare sufficiente “spazio di manovra” al lettore.

È a questo livello che il lettore gioca con i sensi del testo, come se lo spazio ermeneutico fosse un ambiente chiuso e dotato di precise «affordances» – il termine usato da James J. Gibson (1979) per indicare le possibilità di interazione che un ambiente ci offre. Tutto ciò – lo riconosco – può apparire abbastanza lontano dalla concretezza dei testi. Vorrei chiudere però con un riferimento a un testo letterario che, nella mia ipotesi, costruisce una controparte finzionale dello spazio ermeneutico.

Sto pensando a *Foe* di Coetzee, e in particolare al suo ultimo capitolo. Queste cinque pagine – narrate da un narratore anonimo e sicuramente non coincidente con nessuno dei personaggi del romanzo – sono, come ha riconosciuto, tra gli altri, Lubomír Doležel nel suo *Heterocosmica* (1998), un vero e proprio rompicapo. Non posso scendere nel dettaglio della mia interpretazione, ma basti dire che questo capitolo contiene tre diverse esplorazioni della controparte finzionale dello spazio ermeneutico. Qui ci sono veramente tre piccole storie spaziali, e c'è veramente uno «structural coupling» tra un personaggio e un ambiente.

Infine, c'è anche (nell'ultima esplorazione) un chiaro riconoscimento della natura corporea del senso generato in questo spazio:

“Friday”, I say, I try to say, kneeling over him, sinking hands and knees into the ooze, “what is this ship?”

But this is not a place of words. Each syllable, as it comes out, is caught and filled with water and diffused. This is a place where bodies are their own signs. (Coetzee 1987: 157)

In conclusione, l'interfaccia (dei videogiochi, come dei testi narrativi) non è un confine che divide oggetto e soggetto, ma lo spazio metaforico in cui ha luogo l'interazione tra gioco e giocatore, testo e lettore. In questo spazio, oggetto e soggetto sono dati insieme, perché non preesistono all'interazione – *scaturiscono* da essa. Infine, ho cercato di mostrare che sia per i videogiochi che per i testi narrativi l'interazione ha un carattere ermeneutico: essa si svolge all'interno dell'intersezione tra il mondo finzionale (o il mondo del gioco) e i suoi significati. Esaminare le forme di interazione semplice proposte dai videogiochi può aiutarci ad afferrare la complessità ermeneutica dei testi narrativi.

Bibliografia

- Aarseth, Espen, *Cybertext*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.
- Brey, Philip, "The Epistemology and Ontology of Human-Computer Interaction", *Minds and Machines*, 25.3-4 (2005): 383-398.
- Coetzee, J. M., *Foe*, London, Penguin, 1987.
- Doležel, Lubomír, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1998.
- Fauconnier, Gilles - Turner, Mark, *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*, New York, Basic Books, 2002.
- Gibson, James J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston, Houghton Mifflin, 1979.
- Giglioli, Daniele, *Tema*, Scandicci, La nuova Italia, 2001.
- Iser, Wolfgang, *L'atto della lettura: Una teoria della risposta estetica* (1978), Bologna, Il Mulino, 1987.
- Johnson, Mark, *The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding*, Chicago, University of Chicago Press, 2007.
- Mazzarella, Arturo, *La grande rete della scrittura: La letteratura dopo la rivoluzione digitale*, Torino, Bollati Boringhieri, 2008.
- Turner, Mark, *The Literary Mind: The Origins of Thought and Language*, New York, Oxford University Press, 1996.
- Varela, Francisco J. - Thompson, Evan - Rosch, Eleanor, *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, Cambridge (MA), MIT Press, 1991.

Ludografia

- Call of Duty: World at War*, Treyarch, Activision Blizzard, 2008, Microsoft Windows.

L'autore

Marco Caracciolo

Sta completando un dottorato in Letterature comparate all'Università di Bologna. I suoi interessi oscillano tra narratologia ed estetica, con un'attenzione particolare al rapporto tra narrazione, esperienza e cognizione. Ha pubblicato un articolo su Beppe Fenoglio (*Moderna*, 9.2, 2007), uno su Virginia Woolf (*Poetics Today*, 31.2, 2010) e uno sull'embodiment dell'atto di lettura (*Storywolds*, 3, 2011).

Email: marco.caracciolo2@unibo.it

L'articolo

Data invio: 30/10/2010

Data accettazione: 30/01/2011

Data pubblicazione: 30/05/2011

Come citare quest'articolo

Caracciolo, Marco, "L'interfaccia testo/lettore: dal videogame alla letteratura", *Between*, I.1 (2011), <http://www.between-journal.it/>