

**Carte Semiotiche 2024/2**

# **Interfacce**

**Forme dell'accesso  
e dispositivi d'intermediazione**



**la casa  
USHER**

# Carte Semiotiche

Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine

Annali 11 - 2024/2

## Interfacce. Forme dell'accesso e dispositivi d'intermediazione

A cura di  
Valeria Burgio e Valentina Manchia

SCRITTI DI  
BEATO, BELLANTUONO, CESARO, CIARAMITARO,  
FEDERICO, REYES, SANFILIPPO, VIGNALI  
ZANNONI, ZINGALE, ZINNA

la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese  
Serie Annali 11 - 2024/2

*Direttore responsabile*  
Lucia Corrain

*Redazione*  
Manuel Brouillon Lozano  
Massimiliano Coviello  
Stefano Jacoviello  
Valentina Manchia  
Francesca Polacci  
Miriam Rejas Del Pino (Segretaria di redazione)  
Giacomo Tagliani  
Mirco Vannoni (Segretario di redazione)  
Francesco Zucconi

CROSS - Centro interuniversitario di Ricerca "Omar Calabrese"  
in Semiotica e Teoria dell'Immagine  
(*Alma Mater Studiorum* – Università di Bologna, Campus di Ravenna,  
Università di Siena, Università Iuav di Venezia)  
SEDE Università degli Studi di Siena  
Via Roma, 56  
53100 Siena

*Copertina*  
Julien Prévieux, *What Shall We Do Next? (Sequence #3)*,  
Performance, 2014-2016 © photos : Julien Prévieux

ISSN: 2281-0757  
ISBN: 978-88-98811-89-2

© 2024 by VoLo publisher srl  
via Ricasoli 32  
50122 Firenze  
Tel. +39/055/2302873  
info@volopublisher.com  
www.lacasausher.it

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese

*Comitato scientifico*

Maria Cristina Addis	Università di Siena
Luca Acquarelli	Université de Lyon
Emmanuel Alloa	Universität St. Gallen
Denis Bertrand	Université Paris 8
Maurizio Bettini	Università di Siena
Giovanni Careri	EHESS-CEHTA Paris
Francesco Casetti	Yale University
Lucia Corrain	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Georges Didi-Huberman	EHESS-CEHTA Paris
Umberto Eco †	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Ruggero Eugeni	Università Cattolica di Milano
Paolo Fabbri †	Università LUISS di Roma
Peter Louis Galison	Harvard University
Stefano Jacoviello	Università di Siena
Tarcisio Lancioni	Università di Siena
Eric Landowski	CNRS - Sciences Po Paris
Massimo Leone	Università di Torino
Anna Maria Lorusso	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Jorge Lozano †	Universidad Complutense de Madrid
Gianfranco Marrone	Università di Palermo
Francesco Marsciani	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Angela Mengoni	Università Iuav di Venezia
W.J.T. Mitchell	University of Chicago
Pietro Montani	Università Roma Sapienza
Ana Claudia Mei Alves de Oliveira	PUC - Universidade de São Paulo
Isabella Pezzini	Università Roma Sapienza
Andrea Pinotti	Università Statale di Milano
Wolfram Pichler	Universität Wien
Bertrand Prévoist	Université Michel de Montaigne Bordeaux 3
François Rastier	CNRS Paris
Carlo Severi	EHESS Paris
Antonio Somaini	Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
Victor Stoichita	Université de Fribourg
Felix Thürlemann	Universität Konstanz
Luca Venzi	Università di Siena
Patrizia Violi	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Ugo Volli	Università di Torino
Santos Zunzunegui	Universidad del País Vasco - Bilbao

# Sommario

## Interfacce. Forme dell'accesso e dispositivi d'intermediazione

a cura di  
Valeria Burgio e Valentina Manchia

---

Introduzione	
Per un'opacizzazione dell'interfaccia <i>Valeria Burgio e Valentina Manchia</i>	7
Le design des interfaces entre écriture et supports. Pour une archéologie des objets d'écriture <i>Alessandro Zinna</i>	17
Characterizing AI in media software: an interdisciplinary approach to user interfaces <i>Everardo Reyes</i>	36
L'interfaccia scomparsa. Ovvero, l'infopoesia come visualizzazione divergente <i>Salvatore Zingale e Arianna Bellantuono</i>	50
La relazione dialettica tra agenti umani e agenti digitali mediata dal design dell'interazione <i>Michele Zannoni e Virginia Vignali</i>	68
Tradire le interfacce estrattive. Le tecnologie persuasive al confronto con i manifesti di attivismo post-digitale <i>Mario Ciaramitaro</i>	79
La domanda è mal posta. Il dialogo creativo nelle interfacce conversazionali <i>Martina Federico</i>	93

---

Il corpo performático come interfaccia organica nel teatro e nel cinema <i>Massimo Roberto Beato</i>	110
3x3x6: Control Strategies and Surveillance Art <i>Laura Cesaro</i>	137
Ibridazione e co-autorialità tra umano e non-umano: il lavoro artistico di Sougwen Chung <i>Noemi Rita Sanfilippo</i>	152

Tradire le interfacce estrattive.

Le tecnologie persuasive al confronto con i manifesti  
di attivismo post-digitale

Mario Ciaramitaro

---

*Abstract*

In the contemporary landscape of digital technologies, interfaces assume a crucial role, serving as witnesses to the tensions and frictions that emerge at the threshold between man and machine. Within this contribution, interfaces are framed in their dimension as cultural processes (Andersen and Pold 2011) and in their contribution to the creation of new subjectivities through the control of software (Hookway 2014). The argument to be made is that to understand the complexity of contemporary digital interfaces, one must consider both the guidelines that have made them particularly effective and pervasive in inducing consumption and dependence on them and the manifestos that suggest a critical attitude toward them. Three programmatic manifestos, *The Critical Engineering Manifesto* (2011), *Post Digital Interface Manifesto* (2014), and *The Interface Manifesto* (2016) are taken as references in understanding the roots of movements of antagonism to an extractive design of software (Joler 2020) providing a landscape where elements for a betrayal of the status quo of digital services emerge.

*Keywords:* Interface critique, Interface theory, Extractivism.

*1. Esaurimento interfacciale*

Viviamo in una società di schermi digitali ed interazioni. Ci appoggiamo a questi servizi, li pensiamo come una estensione della nostra memoria, della nostra mente, e quando non li sentiamo vicini molti di noi si sentono nudi, spaesati. Se domani scomparissero tutti i display, le notifiche e i suoni che ci accompagnano, e venissero rimpiazzati da impianti o proiezioni neurali, cosa cambierebbe? Sicuramente rimarremmo esausti, depressi e invidiosi come lo siamo oggi, se non ancora di più. Se ciò accadesse, cadrebbe l'ultimo muro che ci permette oggi di interrompere il nostro flusso di lavoro e consumo continuo, sparirebbe una soglia importante, quella che ancora oggi ci permette di dimenticarci i nostri dispositivi a casa, di tenerli scarichi e di concederci momenti di felice improduttività.

L'opera di Agnes Scherer, *Coeurs Simples* (2020), esposta per la prima volta a Parigi presso la Galerie Sans Titre nel 2020, colpisce per come racconti e dia corpo all'esaurimento di energie prodotto dalla società digitale sui corpi e sulle persone. Si tratta di una installazione che presenta due personaggi, pallidi, dai capelli rossicci

scompigliati, sdraiati a terra, esausti, depressi ed immersi in un dormiveglia scandito dalla continua ricezione di notifiche e messaggi, *like* e *stories*. Tutta la scena possiede un qualcosa di fumettistico e deprimente: a parte una coperta e qualche foglio di carta, è tutta composta da teste, piedi, mani, telefonini e computer in cartone e gesso colorato. I corpi dei due personaggi sono per lo più nascosti e da una coperta sbucano solo le parti strettamente necessarie per evocare corpi abbandonati al regime digitale. Si tratta di due donne accerchiate e dominate minacciosamente da una nuvola di bigliettini di carta, ciascuno rappresentante un messaggio, una notifica. Le due donne sono sdraiate su un materasso, lavorano con computer portatili e telefoni cellulari ed una di esse ha digitato nel campo di testo di un oracolo online «È questo l'anno in cui ce la farò?». Il loro stato contraddittorio tra il riposo e la produttività assillante trasmette una forma di esistenza in cui il confine tra il privato e il professionale è completamente sfumato: la vita diventa un lavoro 24 ore su 24, 7 giorni su 7 (Crary 2013). La scena produce un forte straniamento e quasi rende innocue le stesse rappresentazioni delle interfacce, dei desktop e delle notifiche. Ridisegnate, interpretate, ricolorate, le stesse interfacce che nel mondo reale produrrebbero una interazione immediata ed azioni compulsive, appaiono qui disinnescate ai nostri occhi. Ciò ci permette di rimanere in silenzio ad osservare una scena di resa ad un regime di produttività digitale, che molte persone e molti corpi vivono tutti i giorni all'interno della attuale economia estrattiva.

Quest'immagine, ci racconta il terreno di battaglia sul quale si confrontano da molti anni due movimenti contrapposti: da una parte l'influenza delle tecnologie persuasive sulle interfacce software (Fogg 2003); dall'altra la ribellione e il tentativo di controllo sulla nostra dipendenza a una condizione interfacciale (Bratton 2016).

Come oggi percepiamo il confine tra dispositivi, soggettività, identità, produttività, consumo e servizi?

Per rispondere a questa domanda possiamo osservare alcuni testi, a volte anche molto diversi tra loro come impostazione, che costituiscono una rete di senso e di possibilità di intervento. I testi che verranno presi in considerazione sono *Persuasive Technologies* di B.J. Fogg, *The Critical Engineering Manifesto*, *Manifesto for a Post-Digital Interface Criticism*, *The Interface Manifesto*, e le allegorie visive di Vladan Joler contenute nella sua ricerca *New Extractivism, An Assemblage of Concepts And Allegories*.

## 2. La prospettiva della critica alle interfacce

Per comprendere e posizionare correttamente documenti come il *Post-Digital Interface Manifesto* e l'*Interface Manifesto* è fondamentale esaminare il contesto teorico dal quale sono emersi. La critica delle interfacce è un campo teorico che nasce nell'ambito degli studi in *Human Computer Interaction* (HCI) e dai *media studies*, i cui confini sono ancora fluidi, oscillando tra una critica estetica delle interazioni e una lettura delle interfacce come dispositivi culturali. I prodromi della critica delle interfacce risiedono nei metodi di definizione del rapporto tra utente e sistema da parte degli *interaction designers* (Laurel 1990; Laurel 1991) e nelle ricerche di *media studies* che esplorano l'impatto dell'era digitale (Johnson 1997; Bolter & Grusin 1999; Manovich 2002; Bolter & Gromala 2003).

L'espressione "critica delle interfacce" viene coniata in maniera precisa nel 2004 all'interno dell'articolo *Criticism as an Approach to Interface Aesthetics* di Olav W. Bertelsen e Søren Pold dell'Università di Århus. La proposta principale è intendere

l'HCI come una disciplina estetica, valutando le interfacce come esperienze. Nel 2005, Lars Erik Udsen e Anker Helms Jørgensen pubblicano *The aesthetic turn: unravelling recent aesthetic approaches to human-computer interaction*, evidenziando come gli artefatti computazionali e interattivi siano portatori di valori culturali ed estetici.

Nel 2008, Jeffrey Bardzell e Shaowen Bardzell presentano *Interaction Criticism: A Proposal and Framework for a New Discipline of HCI*, un punto di svolta nella critica delle interfacce. Provenienti da studi di letteratura comparata, propongono un metodo rigoroso di critica delle interfacce, simile alla critica letteraria o cinematografica, offrendo analisi sistematiche supportate da interpretazioni critiche. A partire da diverse proposte di ricerca che emergevano già all'inizio degli anni duemila sull'adottare degli strumenti critici all'interno delle discipline dell'HCI, in particolare in relazione ai problemi estetici che le stesse affrontavano, Bardzell decidono di costruire un framework teorico che inizia a delinearsi sulla base delle teorie di Manovich presentate in *The Language of New Media* (2002).

All'interno dell'esplorazione dei nuovi linguaggi prodotti dall'avvento del digitale nella società, Manovich individua la categoria della "trascodifica" come categoria che definisce il rapporto tra la cultura contemporanea e gli elaboratori. Il rapporto con la tecnologia viene descritto come uno scambio continuo di forme culturali e strutture informatiche in cui entrambe si influenzano. Trovando questa descrizione molto appropriata ma troppo generale per fornire strumenti d'indagine critica, Bardzell e Bardzell identificano le categorie chiave «interface designer», «interface», «user», «social context» che vengono associate rispettivamente a quattro parole chiave appartenenti ad ambiti culturali, «creator», «artefact», «consumer» e «social context». Le categorie presentate da Bardzell & Bardzell forniscono un quadro di riferimento generale su come interpretare a livello culturale i processi e i ruoli che sono parte integrante delle professioni dell'interaction design. Il loro contributo consente di leggere le interfacce nel loro essere degli artefatti culturali, dunque andando al di là delle semplici esigenze funzionaliste, interne alle pratiche consolidate dell'interaction design. Bardzell, Bolter e Löwgren nel 2010 teorizzano come l'interfaccia sia luogo di un atto performativo, che coinvolge non solo il singolo utente e la macchina, ma anche il singolo utente e altri soggetti all'interno di una collettività.

Lo statuto relazionale e performativo delle interfacce, sia come oggetto di cultura sia come ambiente, è descritto da Branden Hookway (2015) come un luogo in cui l'interfaccia consegna un controllo all'utente, permette un aumento di azioni e possibilità, assegna una nuova soggettività e di conseguenza definisce i limiti di una nuova identità. Per questi motivi l'interfaccia porta con sé la sua stessa illusoria sparizione: essa deve costruire i processi per cui la sua trasmutazione possa essere letta come trasparente nell'atto di consegnare all'utente uno spazio di azione. L'illusoria sparizione dell'interfaccia all'interno di un sistema è possibile fintanto che una delle due parti della relazione (l'utente) fa propria la relazione mentre ci lavora. Trasparente e invisibile, l'interfaccia appare semplicemente come una superficie, quasi innocua nel metterci in contatto con l'altro da noi, fornendoci però un ruolo da protagonisti in un processo di aumento e separazione dalla macchina che ci definisce più di quanto crediamo.

### 3. Post-digitale e la condizione interfacciale

L'ingresso nell'epoca post-digitale viene identificato da Andersen & Pold (2014) nel momento in cui avviene un mutamento nella relazione tra utente e apparato tecnologico. Questo rapporto viene ora inteso come un luogo opaco dove un insieme di servizi traducono le interazioni in dati e informazioni. Secondo una presentazione trapelata della NSA nel 2013, gli utenti degli smartphone vivono in uno stato di costante sorveglianza. Il mondo libero immaginato del computing culturale agli inizi degli anni Ottanta si è trasformato in un business di "consumo controllato".

Tra gli anni Ottanta e Novanta del secolo scorso, le interfacce digitali rappresentavano ancora una sfida perché costituivano il punto di contatto tra l'utilizzo della potenza computazionale e l'utente. Regolando la qualità esperienziale, a parità di funzionalità algoritmiche, un software poteva venire scelto in sfavore di un altro. Le interfacce erano così un luogo di traduzione, definendo uno spazio di azione per le persone (Bonsiepe 1995). Nella storia del design dell'interazione esiste un momento preciso in cui il termine interfaccia è diventato scomodo e problematico. Nel 1990, all'interno del famoso saggio *Why interfaces don't work*, Donald Norman afferma: «The problem with the interface is that there is an interface. Interfaces get in the way, I don't want to focus my energies on an interface. I want to focus on the job» (Norman 1990: 210).

Con questa affermazione Norman promulga l'idea che l'interfaccia sia solo qualcosa che tiene lontano l'utente dall'aver campo libero e a doversi adattare al sistema informatico. Questa affermazione è stata numerose volte riconosciuta come l'inizio dei ragionamenti per un *user-centered design*. L'interfaccia è definita come strumentale a tutti i punti del processo di progettazione. Deve essere funzionale al contesto di utilizzo, alla specifica necessità dell'utente, alle soluzioni di design. Una volta stabilito contesto e utente, l'interfaccia sarà plasmata di conseguenza. Norman ribadirà la sua posizione all'interno del saggio *The Invisible Computer* (1999). Qui egli afferma che uno strumento deve essere inteso come tale solo nel momento in cui si rompe (Norman 1999: 243). Venendo riconosciuto come vittima di sistemi troppo complessi e poco intuitivi che lo pongono davanti al problema di voler accedere a qualsiasi comando (generando il caos) e, allo stesso tempo, di non vedere nessun comando, l'utente perde possibilità di controllo (Ivi 1999: 74).

Oggi, le interfacce vengono progettate ed utilizzate anche per una gamma di scopi molto diversi da quelli previsti da Norman. Tuttavia è proprio sulla performatività e produttività dei momenti di svago o di pausa che si registrano gli effetti diretti sulle nostre vite da parte di software e piattaforme online (Joler 2020). Sia per David Berry (2014) che per Benjamin Bratton (2016), il software, e di conseguenza l'interfaccia, è diventato un *frame* che connette tutti i livelli della società. Esso non è solo un collante, ma è anche una merce, slegata, cioè, da quello che viene identificato come "meccanismo", ovvero da quella parte di software che determina il funzionamento di un sistema. Attraverso le interfacce, il software diventa merce, servizio, funzione e, pertanto, un oggetto di consumo. La disponibilità di interfacce implicite (Ferscha 2012), ovvero di sistemi di controllo che agiscono su proprietà e riconoscimenti di *presenza/assenza*, *identità*, *prossimità*, *contesto*, *profilazione*, sia di oggetti che di persone, permette ogni giorno la costruzione di architetture di servizi digitali. Allo stesso tempo, queste interfacce sono i meccanismi e le occasioni che vengono proposti direttamente agli utenti.

Benjamin Bratton (2016) conia un'espressione che descrive come software, società,

ambiente ed interfaccia si incrocino e si intreccino in una evoluzione continua e totalizzante. Bratton la chiama «interfacial condition» e definisce la condizione per cui gli utenti sono a conoscenza degli effetti e degli ambienti digitali, nonché hanno aspettative di disponibilità di interfacce intrinseca ed estrinseca agli oggetti e ambienti attorno a loro. L'utente è in grado di trasferire e di pensare relazioni tra oggetti, segni ed interfacce, attraverso una «fantastic transubstantiation», per cui tutto può diventare una tecnologia tattile a disposizione di micro-retoriche personali. La soglia tra uomo e computer diventa così il luogo dove poter riprogrammarsi individualmente attraverso obbiettivi, immagini, consumi digitali, assegnandosi feedback positivi e negativi attraverso la raccolta automatizzata delle proprie prestazioni. L'internalizzazione nella vita quotidiana da parte delle persone delle interfacce digitali, della loro accessibilità, la possibilità di riprogrammare il reale attraverso di esse, sono i presupposti per la «condizione interfacciale» contemporanea. Per comprendere meglio questo concetto, si può prendere a caso studio l'insieme delle informazioni che vengono trasferite da una *app* di mappe ad un utente mentre si muove in una città che non conosce. La condizione interfacciale è la possibilità di azione percepita dall'utente a partire dalla disponibilità delle informazioni come direzioni, orientamento, attività commerciali e istituzioni. Attraverso la rappresentazione di queste informazioni gli utenti si sentono in grado di spostarsi, orientarsi e trovare informazioni attraverso un *device* che utilizzano costantemente. La continua disponibilità, la frequenza d'uso e l'utilizzo da parte di molti utenti costruiscono l'ambiente per l'internalizzazione e il trasferimento di una capacità di azione, *agency*, all'utente. Si configura così una condizione interfacciale in cui l'utente vive in un continuo confronto e ricerca di informazioni oltre che aggiornamento in tempo reale. La disponibilità di informazioni e il continuo utilizzo di software genera una confusione su cosa possa essere una interfaccia. Essa si presenta come una forma aperta di traduzione, come una soluzione funzionale al volere delle persone e alla potenza degli algoritmi, ma può essere anche inquadrata come ideologia. Wendy Hui Kyong Chun individua con precisione il punto:

Software perpetuates certain notions of seeing as knowing, of reading and readability that were supposed to have faded with the waning of indexicality. It does so by mimicking both ideology and ideology critique, by conflating executable with execution, program with process, order with action (Chun 2005: 27).

Kyong Chun associa il software alla definizione di ideologia del filosofo strutturalista Louis Althusser. In questa definizione le ideologie sono intese come rappresentazioni dell'immaginaria relazione degli individui con la loro reale condizione d'esistenza. Traslando l'associazione tra software e ideologia alle interfacce, ovvero al livello di interazione con gli utenti, possiamo ora estendere la descrizione della condizione interfacciale con queste parole: la condizione interfacciale alimenta una rappresentazione dell'immaginaria relazione degli individui con la loro reale condizione di esistenza. Essa si inserisce negli interstizi della quotidianità che necessitano l'immagine di un utente che si affacci ad una illimitata disponibilità, ad una quantità infinita di modi di espressione e ad una possibilità di programmazione personale e sociale.

#### 4. Strategie e manifesti

Per una lettura delle interfacce come fenomeno culturale si affronterà innanzitutto quella che può essere identificata come una delle basi per come le interfacce digitali siano diventate pervasive, persuasive e oggi aumentino il consumo di servizi digitali: *Persuasive Technologies* (Fogg 2003), descrive l'influenza dell'evoluzione delle interfacce agli inizi degli anni 2000. I principi espressi in questo testo riescono a far emergere con precisione il fatto che le interfacce possono essere progettate per costruire ponti di fiducia tra un utente e un sistema. Nel momento in cui questi ponti sono costruiti attraverso strategie persuasive essi sfruttano la possibilità di donare una identità all'utente per trasformare il software da strumento per l'utente a strumento per il sistema digitale, per la raccolta dati, per la profilazione e le imprese che lo producono. Successivamente verranno introdotto tre manifesti in opposizione a questa trasformazione: *The Critical Engineering Manifesto* (2011), *Manifesto for a Post-Digital Interface Criticism* (2014), *The Interface Manifesto* (2015). Essi testimoniano la tensione e gli attriti che si generano attorno alla soglia utente-servizi nella contemporaneità che infine, verrà collegata all'ecosistema allegorico e visivo *New Extractivism* di Vladan Joler.

##### 4.1. Linee guida e strategie per la persuasione

Certamente non è possibile ricondurre l'evoluzione del consumo e della pervasività dei servizi digitali ad un unico nodo, ma allo stesso tempo, esiste una traccia specifica che se riletta oggi sembra essere stata alla base della costruzione di molte delle interfacce più pervasive e coinvolgenti (si pensi ad esempio ai social network). Si tratta della ricerca sulle tecnologie persuasive condotta da B. J. Fogg nell'università di Stanford dove venivano illustrati dei principi per fare in modo che un utente costruisce un rapporto di fiducia con un sistema informatico.

*Persuasive Technologies* (Fogg 2003) è un testo che ha definito, nei primi anni 2000, le strategie per sedurre e persuadere le persone ad avere fiducia nei computer e nelle interfacce digitali che in quel momento stavano emergendo con i servizi online. Come arrivare a un più grande pubblico? Come indurre le persone a potersi fidare di un servizio digitale all'inizio dell'era di Internet? Come persuaderle ad utilizzare tale servizio digitale? Le tecnologie persuasive rappresentano le regole d'ingaggio attraverso cui, dall'altra parte di un'immaginaria barricata, si struttura il rapporto tra utente e i servizi digitali. La ricerca di B.J. Fogg inizia alla fine degli anni Novanta con la creazione di un'unità di ricerca per indagare come plasmare le interfacce digitali come affidabili e degne della fiducia dell'utente. Questo campo di ricerca, definito con il termine «captology», si occupa di come motivare e persuadere le persone nell'interazione. Le interfacce possono essere progettate per motivare e influenzare gli utenti, tracciando strategie e programmando pattern di utilizzo dei software stessi. Fogg è preciso nel definire che l'attività di ricerca attorno alle tecnologie persuasive si concentra principalmente sui cambiamenti comportamentali. La costruzione di strumenti di persuasione digitale può avere obiettivi di diversa scala, sia interni all'uso di un software (es. persuadere a scegliere un'opzione piuttosto che un'altra) sia esterni (es. persuadere una presa di coscienza su un tema specifico).

In *Persuasive Technology* Fogg elenca, capitolo per capitolo, i diversi principi di persuasione di un utente, fornendo un ritratto dettagliato della condizione che la critica alle interfacce cerca di descrivere attraverso una descrizione dei collegamenti tra interfacce e società. La classificazione dei principi segue la tripartizione del

computer definito come strumento (aumenta le capacità dell'utente, rendendo i compiti da realizzare più facili), attore sociale (crea una relazione, premia con un feedback positivo, modella comportamenti) e medium (produce esperienze, permettendo di esplorare rapporti di causa ed effetto, accedere a simulazioni e sperimentare atteggiamenti). In seguito presenta metodi per creare occasioni di persuasione basate sulla pervasività della tecnologia, nonché meccanismi di competizione, cooperazione e creazione di identità attraverso la tecnologia.

In questo contesto però, i diversi punti delle tecnologie persuasive prescrivono una lettura potenziale dello spazio delle interfacce digitale. I principi legati al computer come strumento persuasivo sono oggi i pilastri di molte piattaforme. *Reduction, tunnelling, tailoring, suggestion, self-monitoring*, sono principi che aiutano a ridurre le informazioni e i comportamenti complessi suggerendo alternative opportune e strumenti di auto-monitoraggio. *Surveillance, condition, cause and effect, authority, trustworthiness*, sono principi che permettono di vedere sia le attività degli altri utenti sul medesimo servizio e di valorizzarle tramite feedback positivi (si veda ad esempio la *gamefication*) sia di comprendere come costruire autorità attorno a un servizio digitale. Considerando i principi esposti da Fogg si pone la questione se l'*interfacial condition* di cui parla Bratton non sia generata dall'implementazione pervasiva di queste metodologie di progettazione e se l'accettazione di questi principi non sia qualcosa di accettato da progettisti, designer e corporation come l'ideologia dominante per mantenere gli utenti attivi e coinvolti nei servizi. Infatti, le tecnologie persuasive sembrano avere un grande peso nella strutturazione dello spazio dell'interfaccia, quasi diventando un ulteriore livello di progettazione che ne definisce il consumo in modo molto preciso.

Le tecnologie persuasive fanno parte di un sistema che riguarda la nostra relazione con un regno invisibile, il regno degli algoritmi, il quale in realtà necessita di un sofisticato apparato progettuale. Questo porta a riconsiderare, all'interno di una visione che tenga in considerazione la soggiacente struttura algoritmica del sistema, la questione posta da Donald Norman nell'enunciare il problema delle interfacce (visibili). Norman osservava che le prime interfacce grafiche disturbavano e interrompevano continuamente le azioni dell'utente, ed i sistemi erano guidati dalle tecnologie e non da ciò che l'utente voleva o di cui necessitava.

Oggi, le interfacce appaiono molto più intuitive e accessibili di quanto Norman potesse immaginare quando ha cercato di definire l'approccio dell'interaction design, ma, nella loro completa trasparenza progettuale, accade che i sistemi siano guidati da tecnologie persuasive e non solo da reali bisogni o desideri dell'utente (ad esempio, meccanismi di *tunnelling* o rinforzo psicologico che consentono attraverso piccoli premi o livelli da raggiungere di produrre non solo fiducia nel software ma un costante utilizzo di un software o di una piattaforma digitale).

#### 4.2. Un manifesto per progettare

La volontà di agire, di prendere una posizione all'interno del dibattito sulla strutturazione della società a partire dalle interfacce digitali, è espressa nel *The Critical Engineering Manifesto*, promulgato da tre artisti e designer che si definiscono *critical engineer*: Julian Oliver, Gordan Savicic e Danja Vasilev.

Il *critical engineer* considera l'ingegneria come il linguaggio più trasformativo del nostro tempo, in grado di plasmare fundamentalmente il modo in cui ci muoviamo, comunichiamo e pensiamo. Il suo ruolo consiste nello studiare e sfruttare questo linguaggio per svelarne l'influenza pervasiva. Il *critical engineer* considera ogni

tecnologia da cui la società dipende come una sfida e una minaccia, sottolineando la necessità di scrutarne e rivelarne il funzionamento interno, indipendentemente dalla proprietà o dai vincoli legali. L'ingegnere critico sottolinea che ogni progresso tecnologico mette alla prova la nostra alfabetizzazione tecno-politica, sollecitando una prospettiva critica.

Il sospetto verso le *Rich User Experience* è un tratto distintivo dell'atteggiamento. Il *critical engineer* decostruisce queste esperienze per scoprire implicazioni più profonde, cercando di andare oltre la semplice implementazione della tecnologia per comprendere i metodi di influenza e i loro effetti specifici. Riconoscendo che ogni parte di ingegneria modella i suoi utenti in base alla loro dipendenza da esso, l'ingegnere critico espande il concetto di "macchina" per includere le interrelazioni tra dispositivi, corpi, agenti, forze e reti.

Il *critical engineer* è attento alle dinamiche tra la produzione e il consumo di tecnologia, agendo rapidamente per rivelare squilibri e inganni in questo spazio. Traendo ispirazione dalla storia dell'arte, dell'architettura, dell'attivismo, della filosofia e dell'invenzione, adotta, ripropone e utilizza strategie, idee e programmi di queste discipline. Riconosce che il codice scritto si estende in ambito sociale e psicologico, regolando il comportamento tra persone e macchine. Comprendendo questo aspetto, mira a ricostruire i vincoli dell'utente e le azioni sociali attraverso lo scavo digitale per rivelare i meccanismi e gli impatti sottostanti della tecnologia.

La condizione interfacciale è espressa come il campo d'azione specifico dell'ingegnere critico, cioè di colui che si assume la responsabilità nei confronti del progetto della società futura. Per come viene inquadrata dal *Critical Engineering Manifesto*, l'interfaccia non è solamente utile per risolvere problemi comunicativi tra entità diverse. Si tratta di una struttura che può costruire relazioni di fiducia, dipendenza e meccanismi sociali. Inoltre, si può notare come la posizione del *critical engineer* sia quella di posizionarsi all'interno di uno sguardo storico, predisponendo un archivio di soluzioni critiche pronte da impiegare per non dover sottostare alle sole soluzioni della contemporaneità.

#### 4.3. *Un manifesto per comprendere*

Ritroviamo la stessa esigenza di indagare lo statuto delle interfacce contemporanee anche all'interno del *Manifesto for a Post-Digital Interface Criticism* pubblicato da Andersen e Pold nel 2014. Ma se l'esigenza rimane la stessa del *Critical Engineering Manifesto*, l'approccio invece si colloca su un piano diverso. Le interfacce sono viste qui come oggetto di studio per comprendere la contemporaneità, e di cui è necessario sottolineare alcune caratteristiche peculiari per poterle disinnescare. Definita sia come un artefatto ottimizzato per mettere in comunicazione sistemi discreti, sia come una forma culturale che crea e agisce sul mondo, l'interfaccia è uno strumento di mediazione i cui risvolti sociali e politici si rivelano anche grazie alle fughe di notizie dai sistemi di controllo delle agenzie informative statunitensi nel 2014.

Andersen e Pold definiscono alcuni punti chiave con cui leggere la criticità dello statuto delle interfacce nell'epoca post-digitale. L'interfaccia è lo spazio chiave dove la potenza di calcolo incontra una rappresentazione grafica. Essa unisce le funzioni disponibili con una loro rappresentazione, ponendosi quindi al centro della riflessione sulla cultura contemporanea. In questo modo l'interfaccia è destituita del suo statuto e repressa, progettata spesso per non essere percepita e per rimanere invisibile. Questa invisibilità garantisce immediatezza d'utilizzo.

Un'interfaccia si forma su basi di seduzione attivate dai diversi segni e relazioni di

potere che permettono di facilitare la relazione con il software e con i servizi ad esso associati. Essa non è solo superficie, ma è costituita anche dal rapporto che il software intrattiene con l'hardware, livello che non può essere rimosso (si veda *interfacial condition* di Bratton). Infine, i meccanismi dell'interfaccia costituiscono il sensibile. Le interfacce danno corpo a suoni, testi e immagini, registrando allo stesso tempo diversi input. La loro natura è legata ai *feedback loop* che leggono e scrivono continuamente, modellando ciò che percepiamo, come lo percepiamo e lo spazio d'azione che ci viene dato.

#### 4.4. *Un manifesto per resistere*

Se il *Critical Engineering Manifesto* è più orientato alla definizione del ruolo di chi progetta la soglia delle interfacce e, invece, il *Manifesto for a Post-Digital Interface Criticism* è più indirizzato a descrivere lo statuto delle interfacce contemporanee, *The Interface Manifesto* si pone come uno strumento di attivismo, volto all'azione sia sui servizi che utilizziamo sia sulla nostra performatività ed identità.

Tra il 2013 e il 2015 un gruppo di ricerca<sup>1</sup> che ruota attorno al centro culturale Hangar.org di Barcellona si è dato come obiettivo quello di strutturare un'indagine sulle interfacce. *The Interface Manifesto* rende visibile una lettura complessa: l'interfaccia è un dispositivo concepito per facilitare la relazione tra sistemi. Non è solo un oggetto fisico, ma diventa un'azione. "Interfacciare" implica allora un'azione continua e dinamica che insiste tra spazio e tempo, configurandosi sia come dispositivo che come situazione. L'interfaccia raccoglie tracce, segni e i resti di tutti gli agenti che convergono in essa, rappresentando solo la punta dell'iceberg di un sistema complesso di infrastrutture interdependenti, codici, dati, applicazioni, leggi, corporazioni, individui, suoni, spazi, comportamenti, oggetti, protocolli, pulsanti, tempi, affetti, effetti e difetti. Inoltre, l'interfaccia utilizza metafore che creano illusioni di libertà, anonimato, memoria illimitata. Queste metafore hanno un peso notevole su come viene percepito lo spazio d'azione (Bonsiepe 1995), non solo all'interno dei software, ma anche all'esterno. Gli utenti utilizzano le interfacce per esercitare azioni e influenzarsi reciprocamente, avendo la capacità di ridefinire e contraddirsi attraverso le loro interazioni.

*L'Interface Manifesto* appare come un documento privo di una vera gerarchia, nel quale viene perciò suggerita una lettura orizzontale. Quest'ultima rispecchia in parte l'approccio teorico che il gruppo di ricerca ha cercato di mantenere, dando priorità a come il termine interfaccia può essere letto da molteplici prospettive. Il manifesto si compone anche di un elenco di azioni da intraprendere sulle interfacce. In questo modo si tenta di rispondere alla domanda, rimasta sempre implicita, su quali azioni si debbano seguire nel momento in cui le interfacce vengono lette attraverso un ampio spettro di possibilità. Quello che colpisce immediatamente è il carattere performativo di tutte le azioni suggerite a corollario del manifesto. Ogni punto del manifesto è tradotto o, meglio, associato a delle azioni che un singolo può intraprendere mobilitandosi autonomamente per disinnescare le interfacce e i servizi associati. Definite attraverso delle categorie specifiche, *Create poetics*, *Create awareness*, *Change your habits*, *Change the world*, *Resistance*, le azioni suggerite possono variare per interazione fisica (posture diverse davanti agli schermi, luoghi diversi), esplorazione digitale alternativa (accedere ai servizi leggendo il codice sorgente, cambiare gli schemi di utilizzo), attività per fare emergere un livello emotivo (baciare uno schermo, abbracciare una persona vs mandare un messaggio con un abbraccio), esplorazione linguistica (utilizzo di parole o emoticons) e altri esercizi di

autoconsapevolezza o di azione artistica per disarticolare la quotidianità di utilizzo di sistemi e dispositivi.

La volontà di profanare i dispositivi con azioni improbabili ed inconsuete porta l'attenzione sulla qualità esperienziale delle interfacce, valorizzando una risposta spesso analogica a stimoli e consuetudini dettate dal software. Anche se non avviene una completa ridefinizione del ruolo del consumatore di interfacce, le pratiche suggerite frammentano il flusso e possono indurre a una presa di posizione temporanea attiva e performativa nei confronti delle interfacce.

#### 4.5. *Un manifesto di allegorie per l'era estrattiva*

La lettura dei manifesti programmatici *The Critical Engineering Manifesto*, *Manifesto for a Post-Digital Interface Criticism*, *The Interface Manifesto* dona corpo ad una visione delle interfacce come entità che devono essere domate, che non è possibile svelare perché intrecciate con il software in modo indissolubile e che non nascondono solo gli algoritmi, ma l'ideologia latente del nostro rapporto con il mondo. Come si evince dai tre manifesti, le interfacce producono un condizionamento di cui si vuole mettere in evidenza il potere di formare abitudini e concezioni del rapporto che abbiamo con la tecnologia. Il desiderio di svelare le interfacce è alimentato dalla consapevolezza che le stesse sono un oggetto di progettazione e, in quanto tali, rispondono a delle strategie latenti. Nessuno dei tre manifesti esplicita in modo chiaro quali siano i paradigmi che hanno guidato la progettazione delle interfacce nel diventare, oltre al luogo di mediazione tra uomo e macchina, il luogo dove l'utente costruisce una relazione con gli algoritmi e produce una nuova significazione del mondo.

Come possiamo comprendere la complessità dei sistemi dove solo una parte dei software che usiamo è disegnato e progettato ponendo al centro le persone? La risposta lucida e tagliente di Vladan Joler è quella di descrivere la contemporaneità delle interfacce attraverso allegorie visive che riescono a dare un verso e un senso alla concettualizzazione di cosa sta succedendo attraverso i software. *New Extractivism, assemblage of concepts and allegories* (2020) è un breve saggio visivo che racconta le strategie delle *persuasive technologies* attraverso un'indagine fenomenologica trasposta in metafore. Queste metafore aiutano a comprendere come l'interfaccia non sia che il primo livello più superficiale per ottenere informazioni, ed estrarre materia prima dagli utenti. Lontana da essere una trascrizione o una forma di restituzione delle reali architetture dei sistemi, l'indagine fenomenologica dona invece un'immagine sia della complessità sia delle difficoltà dei meccanismi psicologici alla base della relazione con le interfacce. In questo caso non siamo a contatto con un vero e proprio manifesto, ma certamente con un documento che ci chiede di prendere una posizione. L'obbiettivo è fare in modo che ogni utente possa essere in grado di comprendere il destino dei propri dati privati generati dalle loro attività e comportamenti, nonché delle barriere invisibili all'interno di alcune piattaforme. Visualizzare ciò che avviene all'interno di piattaforme digitali contemporanee significa trasferire potere agli utenti, trasferire consapevolezza sulle interfacce digitali. L'opacità dei servizi è costituita da diversi strati di non-trasparenza che vanno dalle infrastrutture invisibili degli algoritmi a varie forme di sfruttamento nascosto del lavoro umano, sia da parte degli utenti stessi che da parte di persone che lavorano per le piattaforme per identificare ogni informazione che è inserita tramite le interfacce. Questi meccanismi non sono destinati a essere resi visibili agli utenti. Ciò che viene mostrato è limitato alle interfacce minimaliste dove il gioco e il tempo libero

si intrecciano con il lavoro. In realtà ogni utente vive in una metaforica caverna digitale (Joler 2020: 5) dove vengono proiettate le ombre delle interazioni dei suoi contatti e della sua identità. Le interfacce incorniciano e strutturano lo spettacolo delle immagini proiettate e un flusso costante di informazioni viene trasformato in un campo di risorse dove migliaia di agenti di cattura, tentacoli del complesso di sorveglianza rizomatico, estraono informazioni. I prigionieri/lavoratori nella caverna svolgono una triplice funzione: sono lavoratori, risorse e prodotti. Costantemente collegati alle piattaforme digitali, gli utenti eseguono diverse forme di lavoro prevalentemente immateriale e raramente retribuito, come scorrere, mettere “mi piace”, condividere, commentare o creare contenuti. Allo stesso tempo, ogni movimento o reazione emotiva viene continuamente registrato, diventando una risorsa per diverse forme di sfruttamento. Infine, per seguire la metafora, consumando il contenuto proiettato sulle pareti della caverna, l'utente diventa il prodotto finale venduto agli inserzionisti. Il racconto allegorico continua in diverse diramazioni e complessità disintegrando pezzo dopo pezzo la fiducia nella possibilità di una potenza di calcolo al solo servizio delle persone. Ciò che viene falsamente riconosciuto come “forma di espressione” (es. creazione di contenuti) è invece il territorio di estrazione dove i dati che vengono venduti, interpretati e, infine, anche utilizzati per creare gemelli digitali (Zuboff 2019) e materiale con cui addestrare modelli di intelligenza artificiale.

### 5. Tradire le interfacce estrattive

Ciascuno dei manifesti e dei testi introdotti cercava di orientare la relazione con il mondo digitale attraverso diverse prospettive: creazione e responsabilità (*Critical Engineering Manifesto*); conoscenza e comprensione (*Manifesto for a Post-Digital Interface Criticism*); resistenza (*Interface Manifesto*); strategie soggioganti (*Persuasive Technologies*); e allegorie (*New Extractivism assemblage of concepts and allegories*). Ognuna di queste prospettive non definisce in modo univoco cosa sia una interfaccia post-digitale da una prospettiva tecnica e puntuale. L'interfaccia è trattata come un oggetto culturale in movimento, spesso dominato da strategie per la produzione di valore dagli utenti oltre che per gli utenti. La relazione con l'altro da sé e la distinzione tra sistema e utente esistono ancora, anche se già da tempo minate dalle metafore e dalle logiche dalle quali viene trasferita l'illusione di un'agency da parte degli utenti. Israel Márquez (2016) sottolinea come la naturalizzazione passi anche attraverso la traduzione dell'interfaccia in un linguaggio diretto, come ad esempio il linguaggio dell'amicizia o la parola amicizia stessa. La lingua, intesa come una *persuasive technology*, viene identificata come interfaccia usata per suggerire e dirigere la percezione del social network. Con i suoi incoraggiamenti ad essere “amici” o a chiederci di “pubblicare” o “commentare”, Facebook è forse l'interfaccia più potente sviluppata all'epoca dell'intervento di Israel Márquez. La lingua implica un fatale allineamento dal momento che, per la coincidenza tra interfaccia e struttura della lingua umana, gli utenti si posizionano come soggetti all'interno del sistema. Nella “neolingua” inscritta nell'interfaccia di Facebook si viene portati a costituire una relazione con l'altro attraverso la categoria “amico” o attraverso un “mi piace”, immediatamente convertiti sia in dati sia in una condizione di soggettivazione e potere (Hookway 2014). Appare quindi che solo tradendo le neolingue che sono state imposte diventi possibile tradire le interfacce estrattive.

Quali parole dovremo tradire e riconfigurare? Quali saranno le lingue che ci ver-

ranno imposte nell'era delle intelligenze artificiali conversazionali? Quali saranno i nuovi "amici" i prossimi "like" che ci indurranno a posizionarci in un vortice dove pensiamo di essere liberi di usare i mezzi digitali ma, di fatto, stiamo fornendo dati? Oggi sembra che l'interfaccia, filtrata dall'esperienza con le intelligenze artificiali, sia stranamente simile alla semplice riga di comando dei primi sistemi operativi dove non esistevano icone. Tuttavia, grazie all'introduzione di metafore sempre più antropocentriche, l'architettura sotterranea del sistema diventa sempre più invisibile e impalpabile: non occorre più conoscere il linguaggio di un sistema operativo. È possibile, invece, esprimersi nella propria lingua madre descrivendo il risultato che si desidera, confidare ciò che si pensa per rielaborarlo, dare ordini per ottenere risultati rapidi. Questa posizione di comando appare già ancora più inebriante dei paradigmi di servizi e piattaforme esistenti. Costruire un ambiente per l'utente dove esso possa sentirsi al comando di un software con illimitate possibilità d'azione appare ancora una volta come una strategia per occultare i processi di controllo, estrazione e soggettivazione. Sarà possibile sovvertirne gli effetti solo attraverso una lettura delle interfacce digitali stratificata che non osservi la soglia tra algoritmi e utenti come una semplice restituzione formale ma come il luogo dove vengono intessute le trame del consumo digitale di massa.

### *Note*

<sup>1</sup> Jorge Luis Marzo, Tere Badia, Pau Alsina, César Escudero, Jara Rocha, Andreu Belsunces, Quelic Berga, Laia Blasco, Femke Snelting, Rosa Llop & Clara Piazuolo.

## Bibliografia

- 
- A.A.V.V.  
2015 *The Interface Manifesto*, Barcellona, Hangar.org <[https://interfacemanifesto.hangar.org/index.php/Main\\_Page.html](https://interfacemanifesto.hangar.org/index.php/Main_Page.html)> (5.12.2024)
- Andersen, Christian Ulrik – Pold, Søren Bro, a cura di  
2011 *Interface criticism: aesthetics beyond buttons*. in “Acta Jutlandica”, Humanities series, 2011/1. Aarhus, Aarhus University Press.
- Andersen, Christian Ulrik – Pold, Søren Bro  
2014 *Manifesto for a Post-Digital Interface Criticism*, New York, mediacommons, <<https://mediacommons.org/tne/pieces/manifesto-post-digital-interface-criticism>> (5.12.2024)
- Andersen, Christian Ulrik – Pold, Søren Bro  
2018 *Interface Mythologies – Xanadu Unraveled*, in “Interface Critique Journal”, Vol.1., a cura di, Hadler, Florian – Soiné, Alice – Irrgang, Daniel.
- Bardzell, Jeffrey – Bardzell, Shaowen  
2008 “Interaction criticism: a proposal and framework for a new discipline of HCI”, in *CHI '08 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (CHI EA'08). ACM, New York, NY, USA, 2463-2472.
- Bardzell, Jeffrey – Bolter, Jay David – Löwgren, Jonas  
2010 *Interaction criticism: three readings of an interaction design, and what they get us*, in “Interactions”, 17, 32-37.
- Bertelsen, Olav – Pold, Søren Bro  
2004 *Criticism as an Approach to Interface Aesthetics*, in “Proc. of NordiCHI '04”, ACM Press (2004). 23-32.
- Berry, David M.  
2015 *Critical Theory and the Digital*, New York, Bloomsbury
- Bolter, J. David – Gromala, Diane  
2003 *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, Mass., MIT Press.
- Bolter, J. David – Grusin, Richard  
1999 *Remediation*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- Bonsiepe, Gui  
1995 *Dall'oggetto all'interfaccia*, I ed., Milano, Feltrinelli.
- Bratton, Benjamin  
2016 *The Stack*, Cambridge, Mass., MIT Press.
- Crary, Jonathan  
2013 *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, London-New York, Verso Books (tr. it. *24/7 Il capitalismo all'assalto del sonno*. Torino, Einaudi, 2015).
- Chun, Wendy Hui Kyong  
2005 *On Software, or the Persistence of Visual Knowledge*, in “Grey Room”, 18, 26–51.
- Fogg, Brian Jeffrey  
2003 *Persuasive technology: using computers to change what we think and do*, in “The Morgan Kaufmann series in interactive technologies”, Amsterdam-Boston, Morgan Kaufmann Publishers.
-

- Hookway, Branden  
2014 *Interface*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- Joler, Vladan  
2020 *New Extractivism, An Assemblage of Concepts And Allegories*, online distributed, Self published, <<https://extractivism.online/>> (5.12.2024)
- Johnson, Steven  
1997 *Interface culture: how new technology transforms the way we create and communicate*, I ed., San Francisco, HarperEdge.
- Laurel, Brenda, a cura di  
1990 *The Art of Human-Computer Interface Design*, Boston, Addison-Wesley.
- Laurel, Brenda  
1991 *Computer as Theatre*. Reading, Mass., Addison-Wesley.
- Manovich, Lev  
2002 *The Language of New Media*. Cambridge, Mass., MIT Press.
- Martínez Figuerola, Teresa – Marzo, Jorge Luis, a cura di  
2016 *Interface Politics 1st International Conference*, atti della conferenza (27-29 Aprile 2016), Barcellona, Publicaciones GREDITS / 04.
- Norman, Donald  
1990 *Why Interfaces Don't Work*, in Brenda Laurel, a cura di, *The Art of Human-Computer Interface Design*, Boston, Mass., Addison-Wesley.
- Norman, Donald  
1999 *The Invisible Computer: Why Good Products Can Fail, the Personal Computer Is so Complex, and Information Appliances Are the Solution*, I ed., Cambridge, Mass., MIT Press.
- Oliver, Julian – Savičić, Gordan – Vasiliev, Danja  
2011 *The Critical Engineering Manifesto*, Berlin, Self published, <<https://criticalengineering.org/en>> (5.12.2024)
- Pitt, Jeremy  
2012 *This pervasive day: The Potential and Perils of Pervasive Computing*, I ed., London, Imperial College Press.
- Udsen, Lars Erik – Jørgensen, Anker Helms  
2005 *The aesthetic turn: unravelling recent aesthetic approaches to human-computer interaction*, in “Digital Creativity”, 16(4), 205–216.
- Zuboff, Shoshana  
2019 *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York, Public Affairs (tr. it. *Il Capitalismo Della Sorveglianza. Il Futuro dell'umanità nell'era dei Nuovi Poteri*, Roma, Luiss University Press).

## Biografia dell'autore

**Mario Ciaramitaro** è Dottore di ricerca in Scienze del design presso l'Università Iuav di Venezia. Dal 2011 collabora con l'Università Iuav di Venezia come tutor nei corsi di arti visive e design. Dal 2020 al 2023 è stato curatore in residenza presso Hangar.org, Barcellona, dove si è occupato di critica politica alle interfacce digitali. Co-dirige assieme ad Alberto Restucci l'artist space AARDUORK, Venezia.

la casa  
USHER

I libri di Omar

# I libri di Omar

## Serie rossa



Lucia Corrain  
*Una infinita memoria*  
pp. 150; euro 32,00



Omar Calabrese  
*L'età neobarocca*  
pp. 202; euro 25,00



Lucia Corrain  
*Il velo dell'arte*  
II edizione; pp. 314; euro 30,00



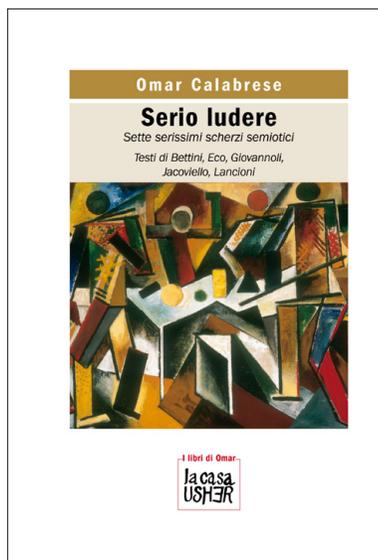
Marvin Carlson  
*Luoghi per lo spettacolo*  
pp. 224; euro 28,00

# I libri di Omar

## Serie rossa



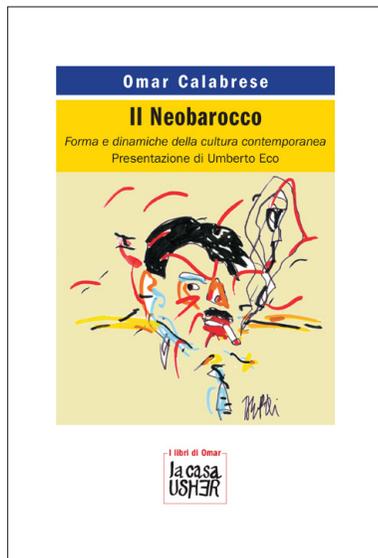
Victor I. Stoichita  
*L'immagine dell'altro*  
pp. 240; euro 29,00



Omar Calabrese  
*Serio Ludere*  
pp. 272; euro 27,00



Daniele Guastini  
*Genealogia dell'immagine cristiana*  
pp. 400; euro 25,00



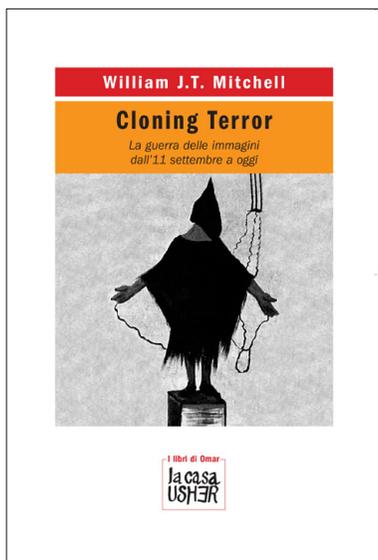
Omar Calabrese  
*Il Neobarocco*  
pp. 464; euro 29,00

# I libri di Omar

## Serie rossa



Tarcisio Lancioni  
*Il senso e la forma*  
pp. 336; euro 19,50



William. J.T. Mitchell  
*Cloning Terror*  
pp. 248; euro 22,00



Louis Marin  
*Opacità della pittura*  
pp. 352; euro 30,00



Omar Calabrese  
*La macchina della pittura*  
pp. 352; euro 30,00

# I libri di Omar

---

## Serie blu



Francesca Della Monica  
*A voce spiegata*  
II edizione; pp. 148; euro 30,00



Andrea Rauch  
*Uno, cento, mille Pinocchi...*  
pp. 320; euro 45,00



Andrea Rauch  
*Libri con figure*  
pp. 272; euro 39,00



Andrea Rauch  
*Il racconto della grafica*  
II edizione; pp. 400; euro 48,00

# I libri di Omar

## Serie blu



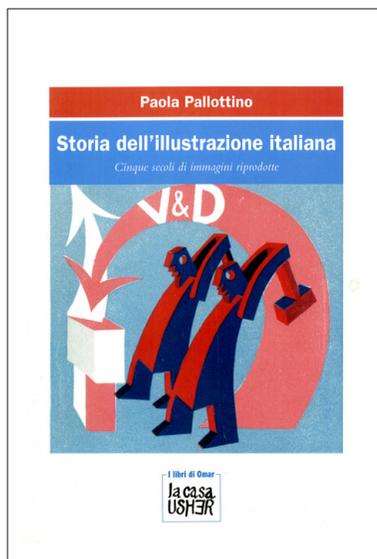
Andrea Rauch  
*Il racconto dell'illustrazione*  
pp. 304; euro 38,00



Carlo Titomanlio  
*Sul palco*  
pp. 376; euro 25,00



Maurizio Boldrini  
*Dalla carta alla rete andata e ritorno*  
pp. 344; euro 22,00



Paola Pallottino  
*La storia dell'illustrazione italiana*  
III edizione; pp. 520; euro 40,00

# Oggi, del teatro



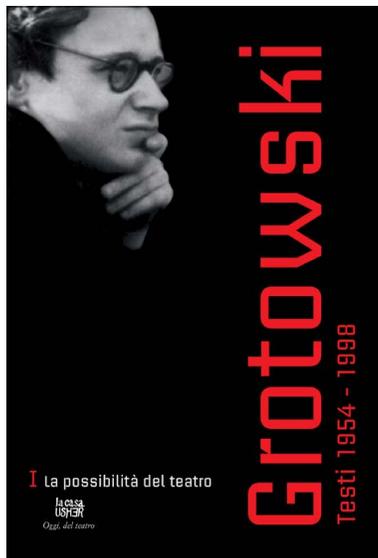
Louis Jouvét  
*Lezioni su Molière*  
pp. 282; euro 29,50



Ferdinando Taviani  
*Uomini di scena uomini di libro*  
pp. 232; euro 28,00

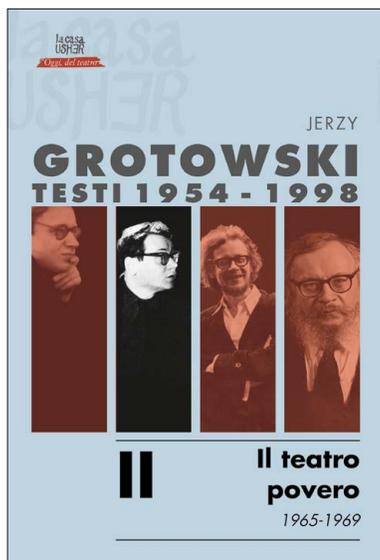


Giuliano Scabia  
*Scala e sentiero verso il Paradiso*  
pp. 280; euro 25,00

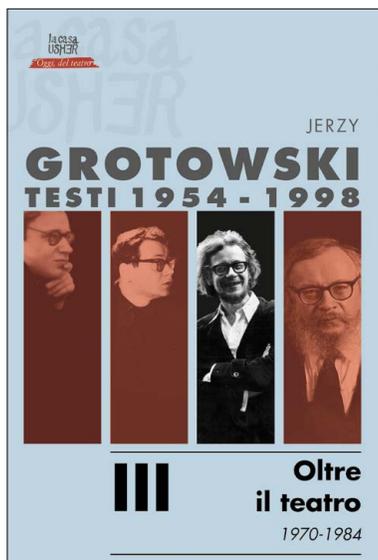


Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.I*  
pp. 264; euro 20,00

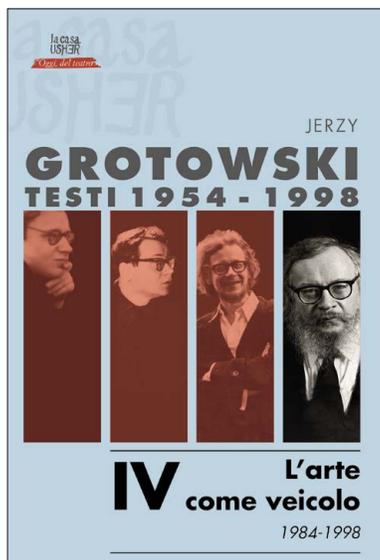
# Oggi, del teatro



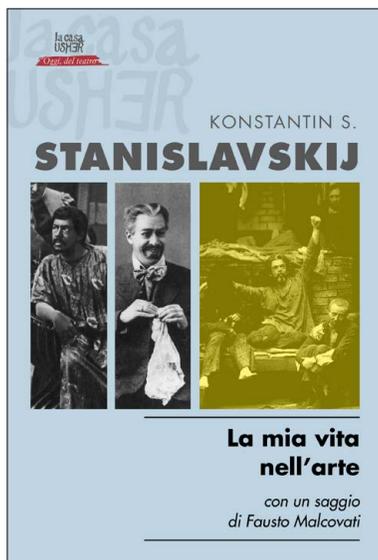
Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.II*  
II edizione; pp. 280; euro 20,00



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.III*  
II edizione; pp. 272; euro 20,00



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.IV*  
II edizione; pp. 172; euro 15,00



Konstantin S. Stanislavskij  
*La mia vita nell'arte*  
II edizione; pp. 450; euro 25,00

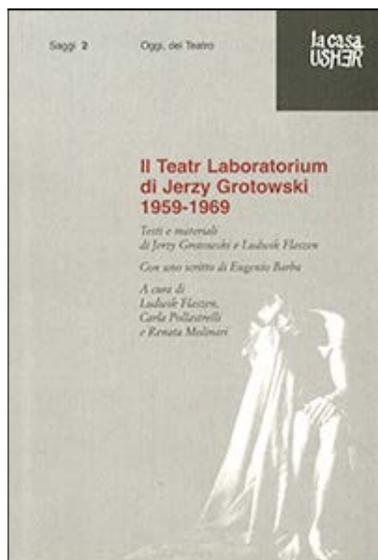


# Oggi, del teatro

---



Sergio Secchi  
*Il teatro dei sogni materializzati*  
pp. 112; euro 16,00



Jerzy Grotowski, Ludwik Flaszen  
*Il Teatr Laboratorium*  
pp. 200; euro 20,00



Ferdinando Taviani, Mirella Schino  
*Il segreto della Commedia dell'Arte*  
pp. 546; euro 29,00