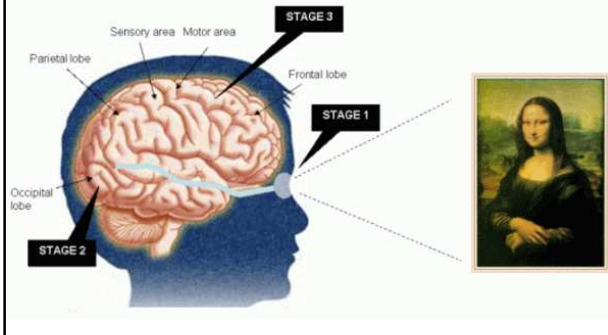


Innato e Acquisito

Lezione di Antropologia cognitiva – *Valentina Lusini*, Università di Siena, 2008



La realtà che attribuiamo ai mondi che abitiamo è una **realtà costruita**.

Nelson Goodman, *I linguaggi dell'arte*, 1968.

La costruzione della realtà è il prodotto dell'**attività dell'attribuire significato**, plasmata dai modi di pensare che costituiscono gli **attrezzi** di una cultura.

Richard Langton Gregory, *Eye and the Brain*, 1966.

Oggetto fisico – Stimolo distale

Datità dell'oggetto

Oggetto effettivo – Stimolo prossimale

Hic et nunc della percezione

Oggetto rappresentato – Percetto

Percezione fenomenica

ricordi fantasie pensieri credenze

Diversità tra oggetti e gradi di realtà

oggetto fisico	oggetto effettivo	oggetto rappresentato
La pioggia del meteorologo	La pioggia che sta cadendo stasera	La pioggia che mi ricorda Londra

Per **oggetto effettivo** si deve intendere:

- ciò che è vissuto come realtà
- ciò che è vissuto come apparenza di realtà (es. fotografie, ombre, immagini allo specchio, quadri, ecc...)

Per **oggetto rappresentato** si deve intendere:

- ciò che si ricorda e riconosce come realtà
- ciò che si vive come fantasia, congettura, ipotesi di realtà

A **livello fenomenologico** non si può separare il percipiente dal percepito. La percezione è un'attività interpretativa nella quale intervengono **fattori strutturanti** in parte **innati** e in parte **acquisiti**:

fattori di **strutturazione delle proprietà formali** degli oggetti (datità dell'oggetto)

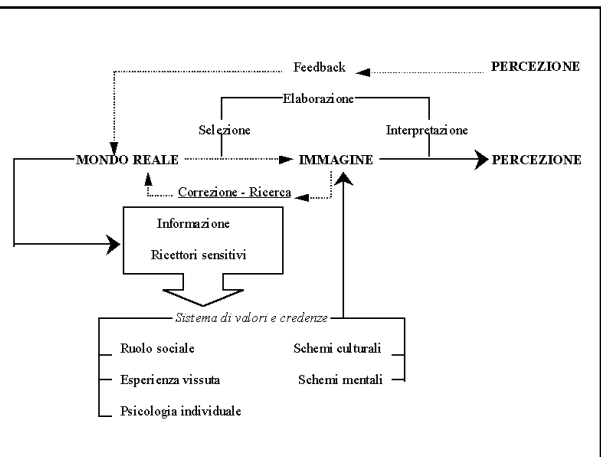
fattori di **identificazione delle proprietà funzionali** degli oggetti (funzione dell'oggetto)

esperienza passata

che consente di riconoscere unità già percepite

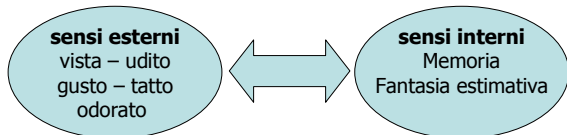
motivazione soggettiva

che riguarda l'aspetto più propriamente emotivo e culturale



Definizione cognitiva di percezione

Capacità neurocognitiva con cui l'uomo integra e attribuisce un significato **essenziale e costitutivo** alle informazioni relative alla molteplicità degli stimoli ambientali



Berkeley George, 1709

An essay towards a new theory of Vision

Importanza dell'**interazione fra la vista e il tatto**
Il nostro sistema percettivo impara a formulare giudizi corretti sulle distanze grazie a una forma di **apprendimento associativo**.
Importanza alle condizioni di stimolazione nello **spazio** e nel **tempo**.

Rock I., Victor J., 1964

Vision and touch: an experimentally created conflict between the senses, in "Science", 143, pp. 594-596.

Fenomeno della **cattura visiva**

Cooperazione dei sensi e apprendimento

James Jerome Gibson

The Senses Considered as Perceptual System

1966

Gibson suggerisce l'esistenza di diversi sistemi percettivi:

- il **sistema visivo** (occhio-testa)
- il **sistema uditivo** (orecchio-testa)
- il **sistema gusto-odorato** (bocca-testa e naso-testa)
- il **sistema haptic** (mano-corpo)

Il fondamento comune di tutti i sistemi è il **sistema orientativo**, i cui recettori sono posizionati nell'orecchio interno.

La percezione optica

è

un **processo integrato di azioni esplorative e percettive** degli organi di senso e movimento che si fonda sul **sistema** costituito dalla **mano**, dall'**occhio**, dal **cervello** e dall'**oggetto**.

L'input aptico si costituisce sull'**atto motorio esplorativo**.

In un ambiente vengono colti con preferenza **stimoli necessari per il raggiungimento di un fine**, che presentano le proprietà strumentali di un oggetto (come "commestibilità", "percorribilità", ecc.)

Tali proprietà sono dette **AFFORDANCES**, cioè disponibilità.

L'affordance può riferirsi a **qualità naturali o culturali**: ad esempio un limone può essere mangiato, grattugiato o spremuto, un foglio può essere usato per incartare, per scrivere, per accendere un fuoco, ecc.

Una affordance non è ciò che noi chiamiamo una qualità "soggettiva" di una cosa. Ma essa non è nemmeno ciò che noi chiamiamo una proprietà "oggettiva" di una cosa. Una affordance elimina la dicotomia tra soggettivo e oggettivo e ci aiuta a comprendere la sua inadeguatezza

Donald A. Norman

La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani
Giunti Editore, 1996 [1988]



Visibilità

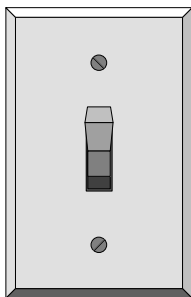
Dare **visibilità** allo stato del sistema e alle possibili azioni alternative

Rendere espliciti e naturali **inviti** e **vincoli** di uso: veri e propri indizi d'uso

Invito a sedersi



Invito ad abbassare o alzare



Invito ad azionare una leva



Invito ad aprire le lame inserendo le dita nei fori

Invito ad azionare una leva



Invito a ruotare



Invito ad appendere



Mapping e feed-back



Fornire un **mapping naturale** per rendere visibili il rapporto azione-risultato, comando-effetto

Organizzare le **correlazioni logico-spaziali** tra quello che si vuole e quello che si può fare



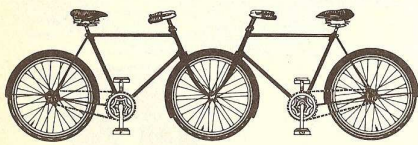
Un mapping naturale sfrutta analogie fisiche o modelli noti

Dare **feed-back** per far sapere all'utente quale azione ha effettivamente eseguito e quale risultato ha ottenuto

Modello concettuale

Contribuire alla formazione di un **modello concettuale** che ne facilita l'uso
I modelli mentali vengono acquisiti con l'esperienza e/o l'addestramento

K1 — Tandem convergent. Modèle pour fiancés.



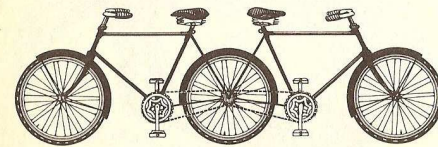
Tandem convergente (modello per fidanzati) di Jacques Carelman da *Catalogue d'objets introuvables* (Paris, 1969)

Come sappiamo che non funziona?

Modello concettuale

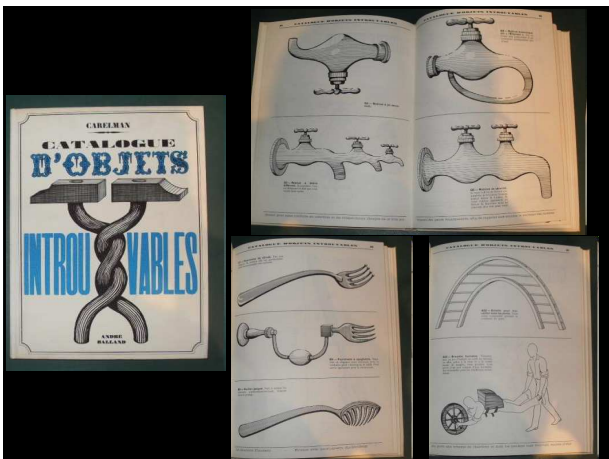
Contribuire alla formazione di un **modello concettuale** che ne facilita l'uso
I modelli mentali vengono acquisiti con l'esperienza e/o l'addestramento

K2 — Tandem divergent. Modèle pour couple en instance de divorce.



Tandem divergente (modello per separati) di Jacques Carelman da *Catalogue d'objets introuvables* (Paris, 1969)

Come sappiamo che non funziona?



La regola di Norman

Ho una regola semplice per individuare il cattivo design. Tutte le volte che trovo indicazioni su come usare qualcosa, si tratta di un oggetto progettato male

Donald Norman