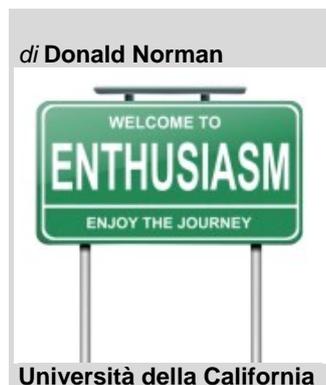


Computers come teatro 1. Introduzione

Brenda Laurel, *Computers als Theatre*, Routledge 1993, traduzione C.Gily



Questo è un libro di sfida, che offre una prospettiva interamente nuova sullo sviluppo delle moderne tecnologie della computer e della comunicazione. Il tema principale di questo libro è che queste tecnologie offrono nuove opportunità per creative, interattive esperienze e, in particolare, per nuove forme di dramma. Ma queste nuove opportunità passeranno solo se il controllo delle tecnologie sarà tolto ai tecnologi e dato a quelli che capiscono gli esseri umani, l'interazione umana, la comunicazione, il piacere ed il dolore.

E' tempo per gli ingegneri di ritornare ai progetti. Per sviluppare queste nuove tecnologie, abbiamo bisogno di nuove unità creative, più simili alla poesia, alla scrittura e direzione teatrale. Chi, si chiede Laurel, meglio comprende le interazioni umane dei drammaturghi? Le

arti drammatiche hanno una tradizione di molte migliaia di anni nello studio dell'esperienza umana. Oggi, in assenza di guida, inciampiamo in un'era tecnologica resa possibile dalle tecnologie emergenti del computer, dei video, dei telefoni, dei suoni di alta qualità. Ahimé, l'inciampare non è guidato dalla comprensione della natura dell'interazione; è simile al brancolamento di quel leggendario cieco che toccava un elefante - ogni esploratore ha una differente comprensione del genere di bestia che l'elefante può essere, e non c'è interazione fra loro, che accomuni le loro esperienze individuali.

L'evidenza delle nuove tecnologie è dappertutto intorno a noi - bancomat, forni programmabili, videoregistratori, termostati che confondono le nostre vite familiari, sino alla pletera di programmi per ufficio che stanno cominciando a dominare la nostra vita lavorativa.

La parola chiave nel trovare modelli attraverso i labirinti tecnologici è 'interazione'. Queste nuove tecnologie hanno solo una cosa in comune: esse possono aiutare la nostra interazione con gli altri, con la conoscenza, l'informazione, e l'esperienza - e anche con gli stessi strumenti. Quando ci rendiamo conto della necessità di approfondire l'interazione, perché non rivolgerci a coloro che la maneggiano al meglio - a quelli del mondo del palcoscenico?

Oggi la tecnologia è coltivata da tecnologi. Perciò non c'è da stupirsi che molti hard e software sottolineino la tecnologia oltre ogni cosa. Ciascun programma o strumento vien pensato con molte forme, complessità da apprendere, funzioni possibili. I giochi sottolineano gli aspetti tecnologici più che drammatici, con suoni, colori, moti spettacolari in servizio della tecnologia che meraviglia e stupisce.

Ora: ti diverte l'esperienza di adoperare queste nuove tecnologie? Se no, perché no? forse addirittura non ti è mai venuto in mente che i concetti di divertirsi o di esperienza si possono applicare ai nuovi strumenti - fatta eccezione per la televisione ed i videogames. Ma non è possibile? Dopo tutto, il proposito della maggior parte di queste tecnologie è di assisterci nelle nostre attività giornaliere, regalandoci nuovi metodi. E potremmo esser contenti dell'esperienza.

Questo è un libro che porta a riflettere, specialmente se sei una persona impegnata nello sviluppo di nuove tecnologie - ma anche se sei uno che semplicemente lo subisce. Per apprezzare questo libro si richiede qualche conoscenza del teatro e dell'arte, delle tecnologie emergenti, e dei videogames. Ma soprattutto occorre una mente immaginativa ed aperta. Le lezioni del libro sono chiare: c'è molto da apprendere dal teatro. Le applicazioni non sono così chiare - forse vanno prese come un esercizio.

In una performance teatrale, ci aspettiamo di vedere un principio, un mezzo, ed una fine. Che sarebbe uno scopo, talvolta comprensibile rispetto a qualche sotterraneo tema. L'interazione teatrale ha picchi e vallate, espresse dall'immagine grafica di una linea che comincia, picchia al culmine dell'occasione, e poi scende giù verso la gradevole conclusione. Ma qual è lo scopo di

mondane necessità come falciare prati, scrivere un memo per uso d'ufficio o mettere a posto un libretto d'asgni? perché ci dovremmo aspettare qualche eccitamento in queste attività? dov'è il culmine in una lista di acquisti? Porsi tali questioni è perdere lo spirito del libro. Può essere, sottolineo può, se prendiamo seriamente la lezione del libro, che possiamo assumere un più alto punto di vista su queste attività umane.

Potrebbe essere che l'unità sia il giorno, dal lento risveglio al mattino, dalla scoperta degli eventi del giorno, a qualche più soddisfacente attività, sino al lento sviluppo e soluzione che ci aiuta a finire gradevolmente, cadendo addormentati. Può essere che l'unità sia un ufficio, che lavora su un progetto, con momenti carichi di esperienza nel mezzo che determinano il successo o il fallimento.

Noi abbiamo bisogno di vedere ognuna delle nostre attività in un contesto più ampio. Poi ciascun singolo spazio può essere costruito in maniera da dare senso intero ai pezzi di un giorno o di una impresa, così che ciascuno sforzo possa diventare gradevole.

Qualcuno di voi che lavora nel campo chiamato 'interazione uomo-computer' può non gradire, ad una prima lettura. Si possono perdere studi presenti e applicazioni specifiche. Si potrebbe non trovare qualcosa che sia applicabile al lavoro oggi, o anche domani. Si può pensare siano questioni di carattere e punti di vista. Qualcuna delle più avanzate conoscenze di oggi sono sfidate e rimpiazzate.

Per esempio, i tre maggiori rilievi nella scienza dei computers possono essere riassunti come segue:

- che il design consiste di oggetti ed ambienti
- che può sviluppare una metafora per un compito, giochi ed azioni in modo che tutte queste consistano in questa metafora
- che può pensare il computer come un gioco.

Ora considerate le tre "regole del digitare" discusse nel capitolo 5:

- focalizza il disegno dell'azione. Il disegno degli oggetti, ambienti, e caratteri è tutto sussidiario a questi scopi centrali
- la metafora dell'interfaccia ha limitate utilità. Cosa guadagni ora paghi dopo.
- pensa il computer non come gioco, ma come mezzo

L'uso comune si spiega nel contesto d'oggi dove il design progetta l'attività minuto per minuto. Ma Laurel ha uno scopo più vasto nella mente. Sottolinea che ciò che è grande, la totalità dove le attività sono interconnesse una con l'altra, dove ciascuna attività individuale è sensata solo quando è vista in rispetto agli altri, e dove l'insieme può essere di considerevole durata. Laurel si preoccupa dell'esperienza intera. Se le nuove tecnologie possono intensificare questa esperienza, esse devono essere disegnate per poter prendere questa più larga, globale visione. Questo libro vuole sfidare il pensiero comune. Il tema è di superare quel che si ritiene possibile oggi. Pensare l'interazione umana come attività drammatica è pensare più in grande, assumere un punto di vista totale e sottolineare quegli aspetti tematici delle nostre attività e bisogni giornalieri. Inoltre, ciò ch'è più importante di tutto, questo libro ci forza a prendere una prospettiva più completa della natura dell'attività umana. La tecnologia può raggiungere la nostra esperienza ed aumentare la nostra gioia, ma solo se la si concepisce propriamente e propriamente la si applica.