

## Computers come teatro

## 1 e cont.

**Brenda Laurel, *Computers als Theatre*, Routledge 1993 – I discorsi sull'interfaccia qui condotti, sono stati accettati dai costruttori delle interfacce friendly : vanno progettate con logica teatrale, programmare l'azione con esatte procedure**



Questo libro presenta una teoria drammatizzata dell'attività uomo computer. Solitamente pensiamo al computer interattivo in termini di applicazione ed interfaccia come due cose distinte: una applicazione provvede una specifica funzionalità per scopi specifici, e l'interfaccia la rappresenta alla gente. L'interfaccia è quel qualcosa con cui noi comunichiamo - ciò con cui parliamo - ciò che media tra noi ed i processi interni della macchina. L'interfaccia difatti è disegnata alla fine, dopo che l'applicazione è completamente concepita e forse anche messa a punto; si attacca ad una preesistente funzionalità per servire ai contatti superficiali.

Questo modo di pensare l'attività uomo computer ha fortemente influenzato la disciplina del disegno dell'interfaccia. Carica l'interfaccia della responsabilità per l'esperienza di una persona al computer - sensori, cognitivi e emozionali. Un approccio scientifico domina il disegno dell'interazione uomo computer oggi. Scienze cognitive, psicologiche, ergonomiche ed ottiche sono state chiamate in supporto dagli scienziati dei computer nella ricerca di disegnare interfacce per le applicazioni. Più recentemente, in questo mix interdisciplinare sono stati introdotti grafici e tecnici del suono. Sebbene così si siano guadagnati elementi di buon disegno, il design realizza gusti di arte lontani dall'ottica dei computers.

Certi problemi nel disegno delle attività uomo computer sembrano ignorati dalla teoria dell'interfaccia. Cosa dobbiamo fare per l'atteggiamento che la gente spesso mostra quando accede alla funzionalità di una applicazione, se esso è spesso limitato, oltre che mediato, da questa interfaccia? La gente spesso lamenta la limitazione delle interfacce, come possiamo abituare la gente a servirsene in modo appropriato senza esplicite costrizioni? La gente è spesso distratta dal bisogno di colloquiare con le interfacce che non rispondono - come possiamo eliminare questo senso di etero direzione? Cosa possiamo fare a proposito di quei piccoli fallimenti cognitivi che accadono negli spazi dei programma, dai word processor ai sistemi di realtà virtuale? I movimenti della mano tra keyboard, mouse e mente, anche se lavora più veloce del computer, non suscita la mediazione dell'interfaccia. Qui è la sensazione più rilevante del computer come di qualcosa che sta fra noi e ciò che tentiamo di realizzare.

La diretta manipolazione del sistema, come nel desktop della MacIntosh, forza ad attraversare il golfo dell'interfaccia rappresentando il mondo del computer come una collezione di oggetti direttamente analoghi agli oggetti del mondo reale. Ma la complessa e abbondante funzionalità delle nuove applicazioni odierne - parallele alle crescenti aspirazioni della gente su ciò che si può realizzare coi computers - minaccia spesso di buttarci oltre l'orlo di un desktop metaforico. Il potere del computer resta chiuso dietro una porta che non ha maniglia.

Complementare alla nozione della manipolazione diretta è l'idea di un impegno diretto. Sposta l'attenzione dagli oggetti manipolabili all'idea di rendere capace la gente di entrare direttamente nell'attività di scelta, attraverso simboli o navigando nel mondo immaginario di un computer game. La diretta implicazione sottolinea valori emozionali e cognitivi. Concepisce l'attività uomo computer come esperienza complessa, e questo fa del disegno di applicazione ed interfaccia un singolo processo integrato.

La nozione di implicazione diretta apre la strada a considerazioni artistiche più ampie dell'estetica del disegnare lo schermo. Invece di un approccio decisamente scientifico, la nozione di esperienza complessa conduce a una disciplina del design in cui idee come piacere e impegno non solo appropriate ma

raggiungibili. Si enfatizza la natura interdisciplinare del design a mediare tra applicazioni ed interfacce per incorporare vedute e tecniche dalle discipline artistiche, ma specialmente dal dramma e dal teatro. Semplicemente cambiando il punto di vista, si arriva ad una scienza del computer che può essere fortemente innovativa.

Adottando un punto di vista relativamente più 'artistico' che 'scientifico' non s'intende che deve essere abbandonando il pensiero logico o la specificità o il pensare disciplinato - piuttosto il contrario. La prima metà di questo libro presenta una teoria generale che può essere chiamata una poetica dell'attività uomo computer. Ciò implica un'analisi della natura e degli usi dell'attività uomo computer per estendere e modificare la teoria della rappresentazione letteraria come la presenta la *Poetica* di Aristotele. La *Poetica* definisce le forme e le strutture nel dramma e nella narrativa letteraria e procura una comprensione di come gli elementi strutturali possono essere combinati per creare un insieme ordinato. I suoi usi sono insieme critici (nella comprensione di come funziona una simile rappresentazione) e produttivi (come crearli). In simile modo questo lavoro cerca di raggiungere una teoria comprensiva della forma e della struttura per rappresentazioni in cui sono impegnati sia l'uomo che il computer. Esaminando il mondo dell'attività uomo computer con lo stesso rigore e logica che Aristotele applica alle arti letterarie, possiamo arrivare ad un insieme di principi che possono procurare maggiore acutezza, robustezza ed eleganza di quella scienza a spizzico che spesso guida il disegno dell'attività uomo computer.

Grosso modo la seconda metà del libro esplora qualche implicazione critica e produttiva della teoria in relazione a diverse chiavi centrali. I capitoli in questa seconda sezione mirano ad illustrare l'applicabilità della teoria generale in una varietà di contesti e a suggerire qualche nuova linea al design. Sempre applicando la teoria del dramma, questi capitoli mostrano il lavoro di alcuni ricercatori come Alan Kay, Scott Fische, Ted Nelson, William Buxton, Chris Schmandt, Susan Brennan, Myron Krueger e Donald Norman.

Questo libro è scritto per gente che si preoccupa esplicitamente di come l'esperienza della gente si misura con i computer. Ma il bisogno di una teoria dell'esperienza uomo computer ovviamente si estende oltre la comunità dell'interfaccia; dunque, un risultato di questa comunità è che la coscienza dell'interfaccia cresca verso una più grande popolazione, includendo i disegnatori di software ed hardware, studenti di scienza del computer, e costruttori di una tecnologia interattiva per l'intero spettro di usi e contesti. Il libro tratta soggetti generalmente considerati del dominio dell'interfaccia, ma è accessibile a disegnatori d'altri campi.

I soli prerequisiti per far uso di questo libro sono una esperienza del computer ed una sensibilità all'esperienza della gente con essi. I lettori versati nella tradizionale teoria dell'interfaccia e tecnici avranno un occhio più acuto per i temi centrali e le controversie che si indirizzano, ma possono incontrare concetti in qualche modo ortogonali ai loro. I lettori che hanno familiarità con le teorie del teatro o letterarie e critiche possono essere irritati dalla sistematicità della teoria e dal suo gusto strutturalista, ma possono scoprire connessioni illuminanti con il mondo dell'attività uomo computer.

Il mio scopo nello scrivere questo libro è di migliorare la qualità dell'attività uomo computer attraverso nuovi approcci al loro design. Ho cominciato la mia carriera coi computer alla metà degli anni '70 quando ero attrice e studentessa in teatro. Dal mio primo lavoro di programmare in modo interattivo racconti di fiabe su di un piccolo home computer, al mio attuale lavoro nei multimedia e nei sistemi della realtà virtuale, ho continuamente considerato la congruenza della teoria del dramma e la pratica dei computers. Uno scopo di sempre è stato provare, capire, e spiegare queste connessioni, per provare le mie idee contro l'esperienza corrente sui computers sia come design che come partecipazione, e inserire ciò in una teoria che sia valutabile attraverso l'intero spettro delle applicazioni interattive e dei media. Se stai disegnando un'interfaccia, un'applicazione, un computer game, un'installazione aperta al pubblico, o un piano marketing, è mia speranza che questo libro ti possa dare un potente nuovo punto di vista!

Fondamentalmente, questo libro è intenzionato a dare ai lettori un nuovo posto dove stare quando si considera il design dell'attività uomo computer. Esso offre una nuova via per affrontare i problemi per i quali i metodi tradizionali non offrono soluzioni chiare. Vuole portare i disegnatori dell'interattività a cercare nel vasto deposito della teoria e della tecnica drammatica. Speriamo che conduca il design a una migliore capacità di impegno. La teoria e le tecniche di questo libro possono aiutare a creare una nuova visione di ciò che la gente può fare coi computers.