

Computers come teatro

1 e cont.

Brenda Laurel, *Computers als Theatre*, Routledge 1993 – I discorsi sull'interfaccia di cui trattò Laurel sono stati sviluppati da lei nei videogiochi creati e nel modello delle interfacce friendly anche dagli altri informatici, perché superarono con evidenza le difficoltà sin allora molto forti per gli utenti negli anni '90. Ecco che il libro svelò – e svela – l'importante segreto: nello schermo si compie un'azione: la logica giusta non la dà scienza (che ferma le azioni in una definizione) ma il teatro, che ricostruisce la complessità delle logiche dell'azione.

Non è una traduzione, è un testo breve con citazioni, ma solo espositivo (tr.it.Gily). L'immagine indica la dote essenziale per concludere felicemente una ricerca. Oltre l'attenzione filologica, insegnò Giambattista Vico, ci vuole anche la Vita.



Questo libro ha innovato le strategie al computer presentando una teoria drammatizzata dell'attività uomo computer: mostrando che se l'informatica non sapeva risolvere il problema di familiarizzare all'attività poteva riuscirci la logica del teatro, di cui era esperta Laurel. Se si pensa alle applicazioni ed alle interfacce come cose distinte, da un lato la funzionalità che ha scopi specifici, dall'altro l'interfaccia che istruisce, le cose non funzionano, perché l'utente in realtà è un uomo che vive un dialogo in cui spesso la spiegazione è insensata, come dimostrano le guide, da cui, confessa, non ha mai avuto aiuto seri. Sono concepite in modo alfabetico, dovrebbero invece essere fatte di problemi e risposte, come spesso sono oggi. L'interfaccia è lo spazio di comunicazione tra noi ed i processi computerizzati; se si disegna alla fine, come si fa, quando

l'applicazione è completamente concepita e spesso messa a punto, e ci si basa sulla preesistente schermata provvisoria – non si vede nemmeno comparire il problema che sorge all'utente. È come una traduzione sbagliata. L'attività uomo computer è prima di tutto un'attività, non basta la competenza del disegno per capire l'agire che mira al successo di fini, e non basta l'approccio scientifico dell'interazione uomo computer, che si è richiesto alle scienze cognitive, psicologiche, ergonomiche ed ottiche: lo dimostrano i risultati di queste equipe, che hanno lasciato indifesi davanti alle complicazioni delle azioni al computer, anche quando si è richiesto l'ulteriore aiuto di grafici e tecnici del suono.

Cosa possiamo fare a proposito di questi piccoli fallimenti cognitivi che accadono negli spazi dei programmi, 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 innesca la mediazione dell'interfaccia; il computer è qualcosa che sta fra noi e ciò che tentiamo di realizzare: agli inizi degli anni '90 la semplice formattazione dei testi occasionava discussioni esoteriche nei corridoi dei dipartimenti umanistici, diffondendone i codici numerici. La diretta manipolazione del sistema nel desktop Macintosh fu la chance di attraversare il golfo dell'interfaccia rappresentando il mondo del computer come una collezione di oggetti direttamente analoghi agli oggetti del mondo reale: le finestre, poi imitate da tutti i computer. Ma la complessa e abbondante funzionalità delle nuove applicazioni successive alle prime odierne - parallele alle crescenti aspirazioni della gente su ciò che si può realizzare coi computers – tende a riaprire l'abisso ch'è oltre l'orlo del desktop metaforico. Il potere del computer resta chiuso dietro una porta che non ha maniglia.

Sollecitare la manipolazione diretta va sorretto con l'idea dell'impegno diretto, spostandosi dagli oggetti manipolabili alla capacità personale di compiere la scelta, di realizzare i fine, attraverso simboli e navigazioni originali nel mondo immaginario di un computer game, riattivando l'interesse di chi cammina per le tecniche dell'azione. Se direttamente implicato, ciascuno impegna i valori emozionali e cognitivi, collabora all'esperienza complesso dell'attività uomo computer e attiva il disegno dell'interfaccia come un organico processo integrato.

La nozione di implicazione diretta apre la strada a considerazioni artistiche più ampie dell'estetica del disegnare lo schermo: suggerisce una disciplina del design in cui idee come piacere e impegno siano appropriate e 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 più 'artistico' che 'scientifico', si può arrivare ad un'azione al computer fortemente innovativa. Ciò non vuol dire abbandonare 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.