



**Tra filosofia e ambiente  
Obiettivo: Sviluppo sostenibile**

Associazione BLOOMSBURY Editore  
OSCOM-ONLUS

Giornale di Filosofia Italiana  
Umanità e Computer

QUINDICINALE ON LINE  
Autorizzazione 5003  
del Tribunale di Napoli  
ISSN 1874-8175 del 2002

Direttore Franco Blezza  
Direttore Responsabile  
Clementina Gily  
Anno XXI Numero 9  
periodo 15 MAGGIO – 15 GIUGNO 2023

**LA SVOLTA UMANISTICA CHE AIUTO' A DARE VITA ALLE INTERFACCE FRIENDLY  
STUDIARE L'AZIONE A TEATRO ABILITA A SCEGLIERE  
PROPRIA NAVIGAZIONE  
NEL '92 I PERSONAL COMPUTER STAVANO ENTRANDO  
NEGLI STUDI ... SERVIVANO CORSI PER FARE COSE  
MOLTO SEMPLICI**



## **Redazione**

**Donald Norman: *Prefazione* a Brenda  
Laurel , *Computers as Theatre*, Routledge, London 1992**

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 pletora 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'asegni? 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.