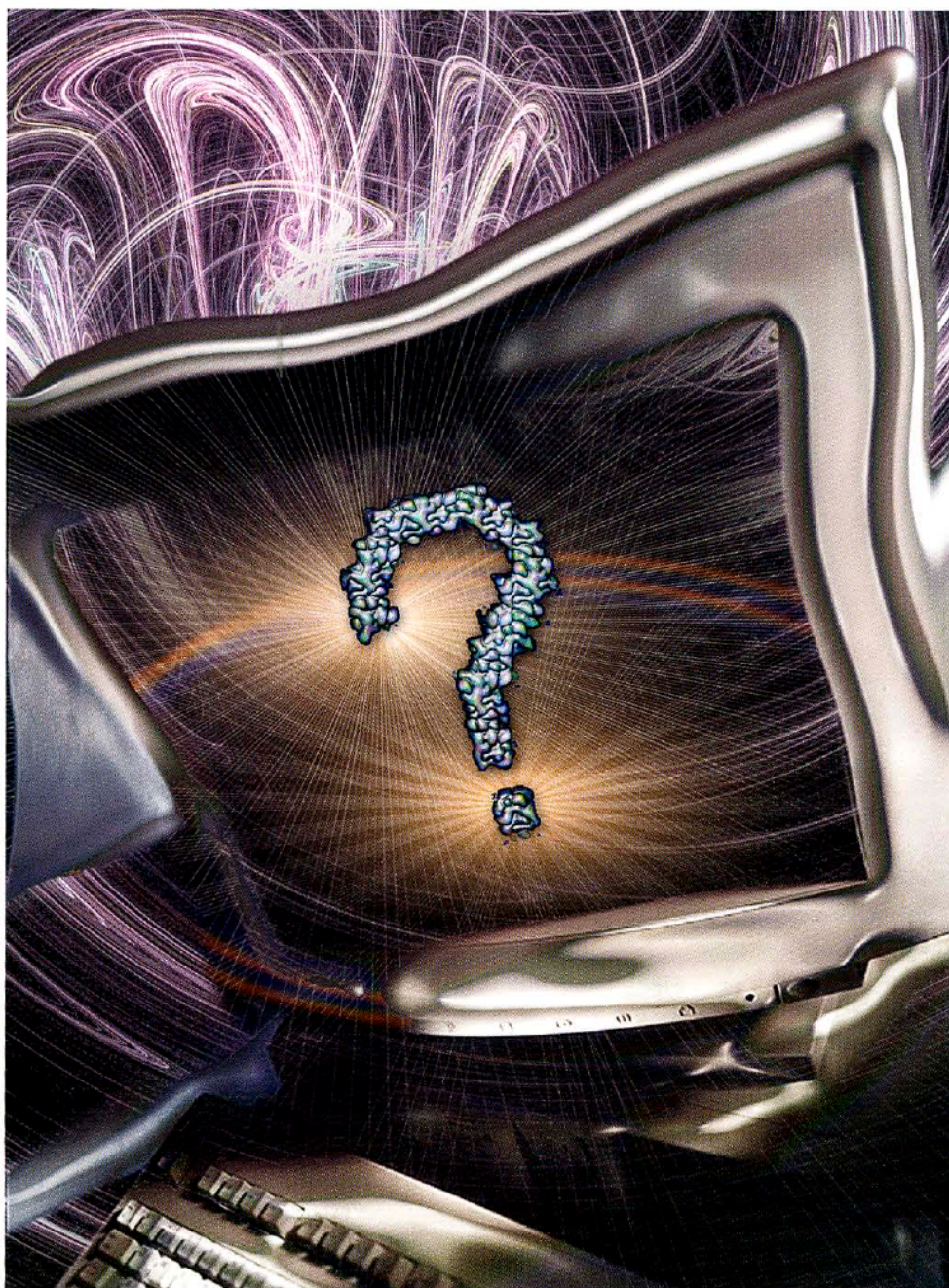


Photoshop 1000 e lo studio creativo remoto

Un racconto quasi serio, quasi una recensione

Massimo Cremagnani



"Il controllo vocale unisce la comodità di interfacciamento uomo-macchina all'immediata riconoscibilità dell'utente da parte del sistema, che si adegua automaticamente e in tempo reale alle preferenze dello stesso. Sono allo studio metodi didattici per riconciliare le due parti, soprattutto a causa degli anni di frustrazioni subiti dagli utenti che sono ancora geneticamente predisposti all'aggressività nei confronti degli strumenti informatici, tuttora ingiustamente ritenuti ignoranti e prepotenti"

"Il nuovo concetto di rete contempla un minicircuito personalizzabile, in cui l'utente gestisce e richiama i propri dati e un più ampio database contenente l'intero scibile umano e ogni applicazione disponibile. La fusione delle due entità automatizzata dopo una relativamente breve impostazione iniziale, dà vita al servizio informatico individuale esposto alla massima potenza, sia in forma di accessibilità che di funzionalità"

Una testimonianza dal futuro illustra l'evoluzione dei sistemi creativi digitali. Una visione utopistica tra il serio e il probabile, fondata sulle teorie evolutive dell'informatica e della comunicazione, in barba ai giochi di potere e ai deliri di impotenza. Un omaggio a Michael Dertouzos e a tutti i ricercatori umanisti; agli artisti impulsivi e ai digital imaginers pragmatici; alla selezione naturale, che possa applicarsi anche all'artificiale.

l'invasione è finita. Finalmente siamo riusciti a fermarli." Con queste poche righe di un B movie della metà del ventesimo secolo, il Gran Direttore parlava con tono sdrammatizzante della involuzione della storia informatica, un processo entropico controllato scatenato per restituire a quella libertà di pensiero (e, perché no, anche politica, sotto alcuni punti di vista) del corso degli ultimi decenni, gli era subdolamente sottratta. Il Direttore si riferiva, ovviamente, all'assunzione di inutilità, a quell'assurda parazione di "indispensabili" spazi virtuali che, sovrapponendosi formiche su una fetta di pane abbandonata a se stessa, lottavano per un dominio monopolistico di un territorio, quello dell'operatività. Dall'America, dal Canada, dalla Gran Bretagna e dall'Europa del Nord, ma anche dall'India, dalla Cina e dal Sud Africa in seguito, tutto da quando le connessioni veloci avevano ristretto le distanze comunicative dell'intero pianeta e allungato il concetto di originalità, quando dei computer si avvicinava sempre più ad una metaforica Babele in preda di crollare. Ed ora era crollata, le vittime principali erano state l'insideratezza dei produttori e la disattenzione dei consumatori. Dalle fondamenta della polimorfica torre era rinata la Fenice dal Dna umano, vasta come l'archivio dell'intero scibile ma degna della più avanzata miniaturizzazione. Per la carenza della comprensibilità del processo, limiterò le metafore e cercherò di spiegarmi meglio.

status primevo

La rivoluzione demografica di prodotti digitali alla fine del ventesimo secolo era collassata su se stessa, proclamando il dominio di pochi pacchetti di *authoring* software, impropriamente, "completi". La coesistenza di questi pacchetti sul mercato, durata diversi anni, dimostrava le contraddizioni chiamate dai singoli produttori. Ma poi, nella sua immensa superbia, si credeva credere in una più ampia libertà di scelta; poco importava che questa stessa scelta comportasse una adesione quasi religiosa, visto l'obbligo di una assidua e continuativa



opportunità. Contemporaneamente, saltava all'occhio più accorto una forte similitudine tra i concorrenti: talvolta dettata dalle peculiarità funzionali e formali dei sistemi operativi, altrimenti imputabile allo spirito di clonazione tipico della new economy. Studi ergonomici ed estetici si affiancavano in un lento e zoppicante cammino dalla destinazione incerta, rivelando teorie rattoppate e mancanza di coraggio nella sperimentazione. Tanto è vero che i fattori comuni si distinguevano raramente per miglioramenti sostanziali indipendenti, mentre ridonava la speranza che qualcun altro si sprecasse in ricerca e osasse per primo, per poi essere vigliaccamente copiato. Proprio questa incongrua e improduttiva uniformità colpì chi ancora poteva immaginare, dando adito a nuove teorie sull'interazione uomo-macchina e, soprattutto, macchina-macchina. Si lavorò per catalogare i luoghi comuni di tutti gli applicativi, nella forma e nel funzionamento. Seguì un impietoso svisceramento delle componenti (dis)funzionali al fine di scindere l'utile, l'inutile e il superfluo, non tanto per eleggere il migliore, quanto per ritrovare la radice, il progenitore comune, tramite il quale si sarebbe poi arrivati a un nuovo concetto di sistema operativo.

Ripartire da uno

Nacque così "la Madre di tutti i programmi", così denominata in virtù dei suoi infiniti cordoni ombelicali virtuali. Si trattava di un sistema operativo essenziale, funzionante in un linguaggio appositamente riscritto all'insegna della semplicità interpretativa bidirezionale. Era in

secondo principi di pragmatica risoluzione, filtrando le richieste dei primi attraverso le capacità dei secondi. Il principio cardine rasentava l'ovvietà, emulando il cervello umano: un motore concentrato, privo di ammenicoli che, volendo, potevano pervenire a richiesta. Uniche prerogative: potenza di calcolo e accesso illimitato (ovviamente a pagamento) allo scibile digitalizzato, gestito e organizzato dal Consorzio. Potremmo definire la Madre "nuda", in quanto spogliata di ciò che, nello specifico momento, non poteva essere di alcuna utilità. Questa architettura aveva il vantaggio di ottimizzare le risorse interne usufruendo costantemente delle più aggiornate risorse esterne, residenti nel grande organismo dell'informazione, che era anche il più Grande Magazzino del mondo. Il Magazzino era costantemente aggiornato da infiniti produttori dai più diversi status, indipendenti e multinazionali, rigorosamente in compatibilità con le specifiche del Consorzio. Ogni singola Madre (una o più per ogni essere umano) era in grado di capire quali strumenti le sarebbero serviti per soddisfare le richieste del proprio padrone, naturalmente in base alle preferenze dello stesso, ma unendo allo sforzo la conoscenza cosmica di un database mondiale. Tutto ciò che le necessitava risiedeva nell'oceano della Rete, e lei sapeva esattamente dove trovarlo, come farlo funzionare e come integrarlo con tutti gli altri strumenti necessari. Perché era lei, la spina dorsale su cui i muscoli si installavano e adattavano in una continua metamorfosi funzionale dettata dalle esigenze dei singoli utenti, esigenze che venivano analizzate e reintegrate nei processi produttivi degli strumenti stessi.

Metamorfosi del grafico

Come può trasparire da questa descrizione, lo status di comodità dell'homo sapiens ebbe grandi vantaggi da tutto ciò. Ma per rendere ancora più comprensibile il discorso, tratteremo ora un esempio pratico legato, guarda caso, al mondo della computer grafica. Abbiamo appurato che ogni persona (civiltà) era in possesso di un'unità Madre, ovvero del computer, più o meno come lo consideriamo oggi. Molti ne approfittavano per utilità

al professionista spettava una personalizzazione avanzata in cui, oltre alle necessità comuni, ricorrevano collegamenti particolari, specificamente utili allo svolgimento della propria attività. La Madre dei *Digital Imaginers*, ovvero di coloro il cui scopo e compito era quello di gestire, elaborare e diffondere immagini digitali, presentava caratteristiche particolari: maggiore potenza di calcolo, memoria generosa, capacità di stoccaggio. E fin qui niente di nuovo. Il fatto è, se non l'avete ancora capito, che gli *Imaginers* non possedevano strumenti, nemmeno virtuali. Il primo livello di educazione della Madre (il secondo, se consideriamo i dati personali) consisteva nella selezione delle tipologie di strumenti loro necessari. Partiva quindi una ricerca nella Rete tagliando ogni possibile interesse, i cui risultati venivano affinati con l'uso. Dopo poco tempo, la Madre conosceva le preferenze del padrone, caricando in

memoria alla più flebile richiesta la lista delle possibili necessità - solo la lista - per procedere, in tempo reale e solo su richiesta specifica, all'incorporamento nel sistema principale del singolo oggetto desiderato, quale che fosse la sua tipologia. Spazi colore, algoritmi di selezione, pennelli dalle più svariate caratteristiche; ma anche pagine master, famiglie di caratteri (ma era poi necessaria l'intera famiglia?), puntatori e gestori di curve di Beziér, filtri fotografici e immagini di repertorio. Tutto veniva scaricato all'istante, esclusivamente se necessario, e rilasciato all'oblio una volta terminato il suo compito. I dizionari, le librerie di oggetti, le formattazioni, i fogli di stile erano accessibili con una semplice richiesta vocale. Da lì alla composizione finale, il passo era ancora più breve. Divenne quindi scontato l'uso simultaneo di ogni singolo strumento compositivo in un unico ambiente, in una kermesse dei migliori che ogni singolo *Imaginer* avesse mai provato

nella propria individuale esperienza. Senza passare da un'applicazione all'altra, senza dover salvare, installare, importare eccetera, il creativo ebbe d'un tratto a disposizione la *crème* dei ceselli digitali più consoni al gusto e allo scopo del momento, giunti sul banco di lavoro virtuale come per incanto

Apoteosi della creatività?

L'eliminazione di menù logorroici, di librerie ricche fino alla nausea, di bagagli culturali precotti studiati per un chiunque qualsiasi, funzionò. Gli *Imaginers* ridestarono il proprio istinto creativo, rinato nel vuoto di un mondo in cui bisogna saper scegliere. L'educazione della Madre risvegliò il desiderio di procreazione, di rivedere se stessi in una nuova formula libera dai preset. Niente in tasca, niente da perdere. Il mondo ricominciò a osare, e la creatività ebbe il sopravvento su ogni regola, su ogni moda, su ogni standard. In seguito, si ritornò all'ispirazione data dalla natura. 

La rivoluzione incompiuta

Michael Dertouzos

Apogeo, € 18,90; 242 pagg.

Titolo originale: *The Unfinished Revolution*



racconto che avete appena letto è ispirato a fatti reali. Il concetto di software residente in remoto, in particolare, è trattato con cura nel libro "La rivoluzione incompiuta manifesto per una tecnologia antropocentrica", scritto nell'anno scorso da Michael Dertouzos,

direttore del *Laboratory for Computer Science* al *Massachusetts Institute of Technologies* (MIT).

Il testo ci illumina su uno dei più probabili futuri dell'informatica, un'evoluzione in cui, contrariamente a quanto sviluppato fino ad oggi, sarà il computer ad imparare le nostre necessità. Affinché questo sia sempre possibile - anche con computer non nostri, come quello del nostro medico, del nostro agente di viaggi o di un qualsiasi Internet Cafè - i nostri dati preferenziali, così come tutti gli applicativi, dovranno risiedere in remoto, ovvero dovranno poter essere scaricabili da una rete globale (tipo Internet) in tempo reale. Ne consegue un'architettura flessibile, incorporabile in qualunque strumento elettronico e, di conseguenza, onnipresente. Si prospetta quindi una caduta del concetto di compravendita di software, in favore di noleggi mirati di servizi temporanei. L'autore si sbilancia su questa linea di pensiero, considerando (ipotizzando) il computer talvolta come una serva tuttofare, altre come una madre apprensiva, senza comunque escluderne - seppur nei limiti imposti dall'uomo - le capacità di ragionamento individuale. L'antropocentrismo si rivela in alcuni passi egocentrismo,

presentando la reale ricerca di un nutrito gruppo di rinomati esperti come il singolare delirio di un genio (purtroppo scomparso ai primi albori di questa nuova era) attento al prossimo a livello umanistico quanto commerciale. Alla stessa stregua, diventano intollerabili le prepotenze ingiustificate dovute a errori di programmazione o configurazione (sempre umani, quindi), rilasciando alle macchine il dovere e la responsabilità di servirci al meglio. Sorgono, a questo punto, dilemmi etici sulla qualità e sulla quantità di queste deleghe, comunque e sempre decise da un ristretto gruppo di eletti. Per quanto ermetico, il nuovo "cervello elettronico" dovrà essere educato dai singoli utenti; ma chi insegnerà agli utenti a farlo? Purtroppo o per fortuna, "La rivoluzione incompiuta" è un libro che chiunque abbia a che fare con i computer dovrebbe leggere, per meglio comprendere il complicato rapporto, dato fin troppo per scontato, che i tempi hanno imposto. A tutti gli altri la lettura è comunque consigliata come un secondo e più ampio punto di vista esposto da chi, forse soffrendo della sindrome di Frankenstein, cerca di riportare alla luce l'egemonia umana.