

1° PARTE

# Uomo e macchina

CONSOLE LUCI

**F**u uno dei miei mentori (di cui non rivelo l'identità) a farmi osservare un giorno come esiste sempre un rapporto ben preciso "uomo-macchina". Tale rapporto si arguisce semplicemente osservando "l'approccio fisico" che l'utilizzatore ha nei confronti dell'oggetto in questione, qualsiasi esso sia (automobile, robot da cucina, chitarra, cacciavite, console, etc...).

Ritengo di non apparire affatto maschilista facendo osservare come una buona parte di individui di sesso femminile toccano e manipolano un'automobile in maniera "non confidenziale"; mi riferisco alla "cinematica fondamentale" dei gesti e movimenti del corpo nell'utilizzo dell'auto, ad esempio come e in quanto tempo viene inserita la chiave, o con quale determinazione si premono i pedali di frizione e freno prima dell'avviamento. Sono tutti gesti che fanno "presagire" che rapporto esiste tra l'uomo e la macchina, e tutto ciò che consegue dall'utilizzo della stessa.

Non mi sento, peraltro, eccessivamente femminista quando ritrovo la stessa "insicurezza cinematica" in una cospicua fetta di individui maschili (di cui io faccio orgogliosamente parte) di fronte ad una lavatrice (la mia lavatrice consta di ben tre tasti e tre selettori multi-funzione giranti continuamente in solo senso orario, per ovvie ragioni genetiche delle lavatrici). Ora sino a qui la cosa potrebbe sembrare ovvia, se non fosse per il fatto che il misterioso mentore mi fece osservare come l'utilizzo e l'approc-

cio non confidenziale verso una macchina non è necessariamente quello "timido" o "pauroso"; ma è anche quello troppo sicuro, sfacciato o addirittura di "disprezzo" verso la malcapitata macchina.

Gli incidenti stradali sono per lo più causati da guide troppo sicure e, ancor di più, da guide troppo azzardate di taluni maschi al volante (spero così di essermi guadagnato il perdono delle automobiliste benpensanti).

Ma torniamo a casa nostra. Dati per postulati i "pensieri" sopra elencati, vediamo cosa succede quando le macchine in questione si chiamano "console luci" (quelle audio sono per me ancora troppo vicine alle meccaniche operative della lavatrice... e la cosa mi impaurisce esponenzialmente visto che il numero di pomelli è molto più elevato e malgrado non girino continuamente possono ruotare in senso orario ma anche antiorario).

Gli operatori luci hanno diversi approcci fisici verso le console e, ahimé, risultano essere esplicativi di quale "confidenza" l'operatore abbia verso la console stessa. Tali approcci non constano solo di azioni manuali; si tratta di un vero e proprio linguaggio del corpo, e speciale attenzione va posta al movimento degli arti superiori, allo sguardo e quindi alla posizione della testa (la testa fa perdere molto tempo durante la programmazione). Proviamo quindi a classificare alcuni "gesti" dei programmatori luce più disperati e trarne le relative deduzioni (avete presente i "test" di Novella2000 sotto l'ombrellone?!).

**Gli operatori luci hanno diversi approcci fisici verso le console e, ahimé, risultano essere esplicativi di quale "confidenza" l'operatore abbia verso la console stessa.**



di Aldo Visentin

## Timidezza nel "toccare" l'interfaccia hardware e software.

Ci sono operatori per i quali i tempi di manovra e il tocco verso cursori o interfaccia sono i segnali più identificativi del rapporto che hanno verso la console. Gli operatori "timidi" sono quelli che esitano prima di fare qualsiasi manovra, e quando la eseguono comunque non sono sicuri di fare la cosa giusta! In questi casi disperati accade che l'operatore agisce sull'ingresso delle scene sempre in ritardo e spesso "torna indietro" (peggio del peggio), castrando quindi il "semi-fade" di una scena sbagliata, entrata al momento sbagliato e che se ne esce furtivamente al momento doppiamente sbagliato. Risultato scenico: si vedono sempre le solite tre cose e ogni tanto "appare" qualcosa che potrebbe restare in scena o morire ancor prima di nascere; tutto definitivamente sconclusionato.

## Ricerca forsennata e prolungata di un tasto o funzione che non si trova.

Tipico dei programmatori luce da decenni incalliti su un solo tipo di console (rigorosamente mai aggiornata) che si apprestano ad usare una di nuova concezione, completamente diversa. Uno degli errori più clamorosi che si commette quando si "passa" da una console ad un'altra è quello di ricercare le abitudini vecchie sul nuovo banco.

Osservando da vicino tali operatori, si può addirittura individuare da quale console provengono (io qui accetto pure scommesse).

Risultato scenico: lo show "sembra esserci" ove esiste, manca solamente di taluni pezzi che un giorno si ritroveranno e che sicuramente non saranno mai come quelli di "una volta"...

## Manovra compulsivo-schizofrenica seguita da istantanea verifica visuale.

In definitiva eseguo un'azione meccanica sulla console e immediatamente dopo alzo lo sguardo per verificare se la mia aspettativa è stata delusa o no. È uscito ciò che mi aspettavo? Ho vinto io. È uscita un'altra cosa? Ha vinto lei (la console).

Il tipo di atteggiamento è relativo ai programmatori che stanno prendendo confidenza con la tecnologia avversa, e la cosa che li fa più incappare è che a volte le cose vanno bene, altre volte no! Proprio quando si era convinti di aver imparato la cosa appena sperimentata.

Risultato scenico: lo show esiste, peccato che a volte appare e a volte scompare.

## Muovo tutto vediamo cosa succede.

Ho programmato tutto e sono convinto di aver fatto tutto giusto! Adesso, se muovo tutto, sicuramente prima o poi uscirà quello che ho fatto; dove come e quando è irrilevante.

Questo atteggiamento è ovviamente tipico di coloro i quali desiderano disfarsi del "problema" il più presto possibile.

Risultato scenico: succede di tutto e di più; come nella Corrida.

## Prima di toccare devo capire! E passano le ore...

A tali operatori va dato un grande merito, in quanto oltre a essere destinati all'oblio (perché non c'è mai il tempo per programmare) sono gli unici che "si sono già letti tutto il manuale" e lo conservano meglio del loro album di matrimonio. Soffrono per il fatto che non possono tenerlo sopra il pannello comandi durante le operazioni, timorosi di sentirsi dei "diversi" agli occhi dei colleghi.

Risultato scenico: vanno in onda cose fantasmagoriche! Ma sono solo due...

Il mio spazio a disposizione su questo numero è finito. Nella seconda parte dell'articolo finiremo la rassegna delle tipologie di programmatori (alcune, vi assicuro, davvero singolari) e vi spiegherò da cosa appare evidente che le console luci... hanno un'anima. ■

