

INNOVATION MOMENTS



di MASSIMIANO BUCCHI



1968, IL MOUSE. IL TOPOLINO CHE PORTÒ IL COMPUTER NELLE NOSTRE CASE

1942. La guerra strappa il diciassettenne Douglas Engelbart dagli studi appena iniziati. Nella marina militare è assegnato ai controlli radar. Finita la guerra, neolaureato in ingegneria elettronica, entra in un laboratorio di ricerca aerospaziale. Osservando il lavoro di alcuni colleghi, e ripensando al suo lavoro con i radar nel periodo bellico, ha quella che definisce "un'epifania". Si immagina che quelle persone sedute davanti agli schermi "possano viaggiare in uno spazio informativo che permetta loro di sfruttare al meglio le loro capacità sensoriali, percettive e cognitive... di comunicare e organizzare insieme le proprie idee con incredibile velocità e flessibilità". Torna a studiare, poi fonda a Stanford un centro di ricerca con il sostegno dell'aeronautica militare e della Nasa.

Uno dei problemi che si trova ad affrontare è quello di sistemi per interagire con i computer e posizionare il cursore sullo schermo. Dopo aver scartato un sistema di controllo basato sui movimenti del ginocchio dell'operatore, nel 1964 arriva con l'ingegnere William English a una soluzione che gli pare soddisfacente. È una scatola di legno con due ruote; poiché il filo che esce dalla scatola assomiglia alla coda di un topolino, Engelbart e i suoi colleghi la battezzano "mouse". Altri sistemi molto simili vengono sviluppati in quegli anni e perfino prima: una trackball dalla marina militare canadese e una dall'azienda tedesca Telefunken. Ma per vari motivi (segretezza militare, sottovalutazione di un apparecchio così minuscolo) non vengono brevettati. Engelbart chiede di brevettare il proprio mouse nel 1967, ma

soprattutto ne intuisce il potenziale in relazione allo sviluppo dei computer. Nel dicembre 1968, a uno dei convegni più importanti del settore informatico, Engelbart fa una dimostrazione passata alla storia. Utilizzando uno dei primi videoproiettori, mostra su un grande schermo come un sistema interattivo in rete permetta a un gruppo di scienziati di interagire e scambiare informazioni. Per muoversi tra i diversi "menu" e finestre usa per l'appunto quella nuova scatola simile a un topolino. I partecipanti sono impressionati; quella presentazione sarà a lungo ricordata come uno dei momenti cruciali di presa di coscienza delle potenzialità del computer.

Il mouse fa la sua comparsa ufficiale in alcuni modelli di computer negli anni Settanta, ma è solo nel decennio successivo che inizia a diffondersi, quando la Microsoft decide di sviluppare una versione mouse-compatibile di Microsoft Word e soprattutto quando fa la sua apparizione con il Macintosh 128k. La prima versione del mouse aveva tre tasti, ma Engelbart pensava che ne potesse avere fino a dieci. Steve Jobs e i designers della Macintosh scelsero di semplificare la vita all'utilizzatore, riducendo le possibilità di premere il tasto sbagliato: meglio un bottone solo.

Altre innovazioni del settore sono state ampiamente celebrate; ma se i computer e più in generale le tecnologie digitali sono divenute, da ingombranti apparecchiature per addetti ai lavori, parte integrante delle nostre vite quotidiane è stato anche grazie al mouse di Engelbart: quella scatola con la coda, madre di tutti i touch oggi così pervasivi, che per prima ci dette l'illusione di poter davvero toccare l'informazione.

© RIPRODUZIONE RISERVATA