



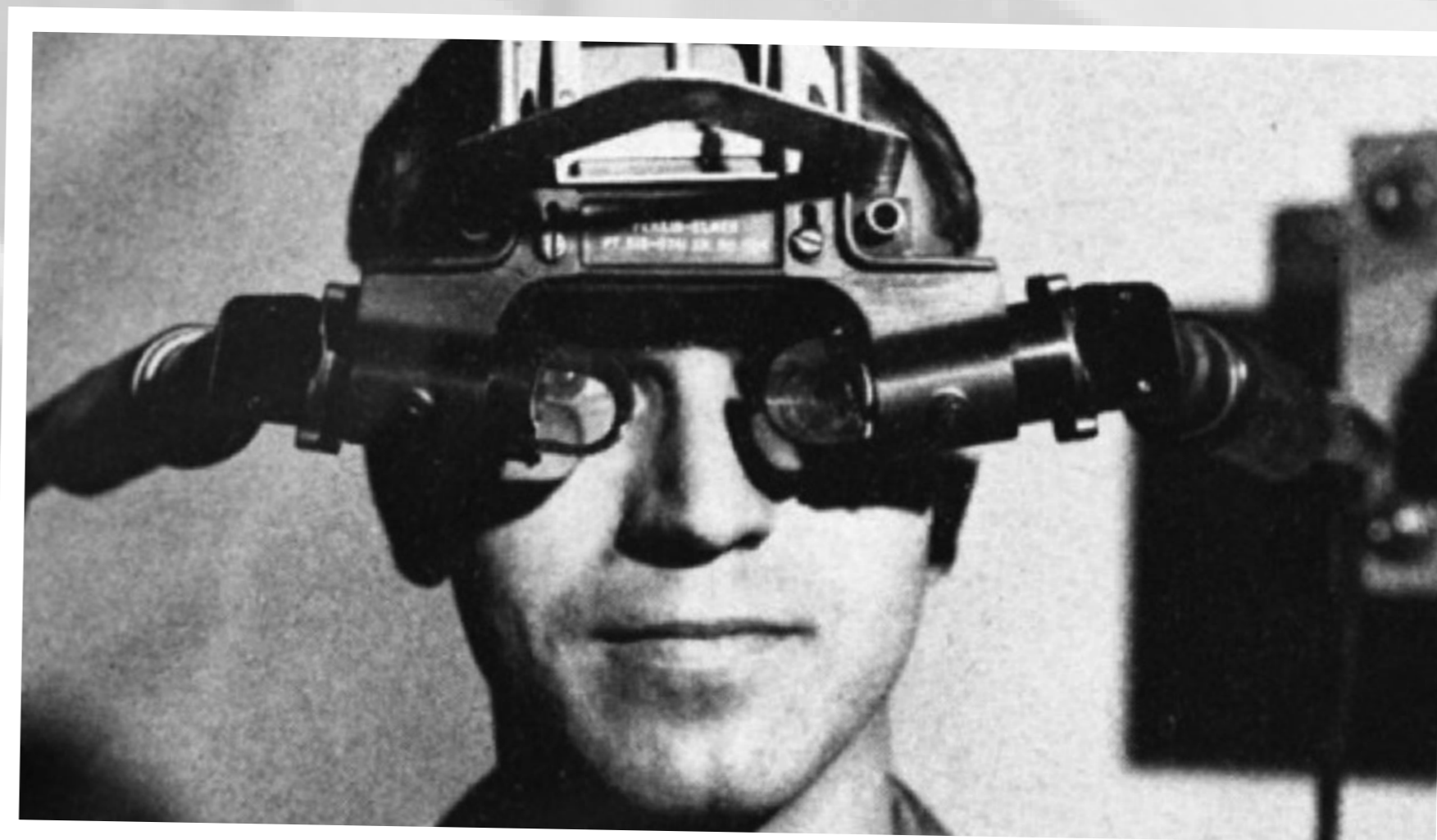
Sketchpad. Tjugo år före Apple Macintosh skapade Ivan Sutherland - "The father of computer graphics" - Sketchpad som kördes på en Lincoln TX-2.

Sutherland designade 1968 även det första virtual reality-headsetet, kallat "Damokles svärd" på grund av den enorma anordningen man behövde ha ovanför sitt huvud för att allting skulle fungera. Damokles svärd kunde visa siluetter av former vars vinkel ändrades i förhållande till var i rummet man stod. Det var en överklig vy med dagens mått mätt, men anses vara ett av de allra första experimenten med en huvudmonterad datorskärm.

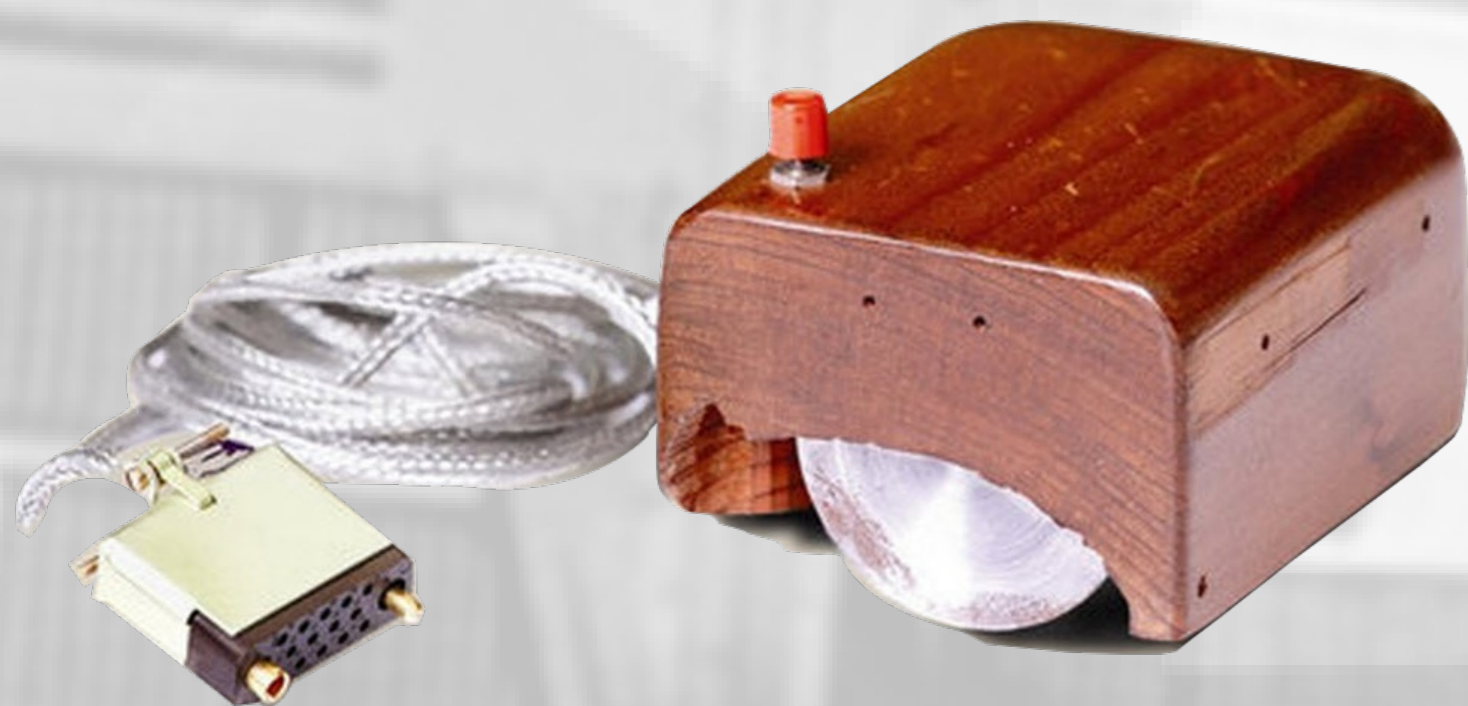
Virtual reality

Under 1960-talet kunde man se början till de verktyg som vi nu använder till att interagera med våra datorer. Ett sådant var Ivan Sutherlands program Sketchpad från 1963, med vilket man kunde rita på skärmen med hjälp av en särskild penna kallad lightpen på ett sätt som inte är helt olikt dagens ritplattor. Programmet tillät att man zoomade, ändrade storlek på och kopierade figurer.

Sketchpad visade att en dator med hjälp av grafik kunde vara både ett tekniskt och konstnärligt verktyg. I en tid då interaktionen med en dator oftast skedde via hålkort banade Sutherlands skapelse vägen för modern människa-dator-interaktion.



Virtual reality. "Damokles svärd."



Mus. Douglas Engelbarts skapelse från 1968.

Världens första datormus

Det var också under 1960-talet som musen introducerades för första gången. Under en presentation på Stanford Research Institute den 9 december 1968, som senare kom att kallas "The Mother of All Demos", visades en första variant av datormusen upp av Douglas Engelbart. Samtidigt demonstrerade han interaktiv redigering, hyperlänkar och videokonferens.

Tekniken i The Mother of All Demos skapades efter ett årtionde av arbete och föregick mycket av det som skulle ske med persondatorn under kommande decennier. Enligt Douglas Engelbart själv ville han skapa en maskin som skulle "utvidga det mänskliga intellektet". Då föreställde han sig inte avancerade dataanalyser på stora laboratorier, utan snarare vanliga kontorsarbetare som behövde skriva texter, leta upp information och kommunicera med varandra.

Det skulle dröja fem år innan Xerox skapade sitt grafiska användargränssnitt, 15 år innan Apple tillgängliggjorde konceptet för allmänheten, och 20 år innan hypertextlänkarna spred sig över världen i form av world wide web.



Demo. Douglas Engelbart ger sitt föredrag inför cirka 1 000 åskådare.