

La città virtuale

La nozione di virtualità è emersa impetuosa spinta dalle tecnologie dell'informazione. Già molti anni or sono apparve la nozione di computer virtuale. Era un unico computer fisico che poteva essere osservato come se al suo posto ne esistesse più di uno. Il termine venne felicemente assunto dalla cultura tecnologica, i computer virtuali divennero oggetti di mercato (in fondo era un miracolo tecnologico: la moltiplicazione dei computers). Più tardi il termine si estese ai canali di comunicazione, alle reti di comunicazioni, ai terminali e a molte entità tecnologiche. Era necessario disporre di un certo componente senza averlo (ad esempio per risparmiare)? Semplice: bastava realizzarlo virtuale. Con l'arrivo dell'interfaccia grafica in cui, grazie ad una freccetta manovrata da gesti dell'uomo, si poteva interagire con enti disegnati dal computer sul video. Era come se l'uomo potesse entrare in quel mondo a due dimensioni e potesse giocare o lavorare, ... , comunque interagire direttamente con gli oggetti informatici, tanto irreali quanto fisicamente esistenti.

Bastava poco per andare oltre: le esigenze spaziali fecero capire che un uomo può manovrare meglio di uno stupido robot oggetti disposti al rischio dello spazio esterno. Ma il rischio si voleva cercare di evitarlo. Come fare? E' semplice: bastava far sì che l'uomo virtualmente fosse nello spazio e realmente nella capsula spaziale. Ed assai più semplice sarebbe stato se l'uomo avesse potuto avere le stesse percezioni degli oggetti nel caso occupasse la posizione del robot. Bastava in fondo assai poco: dare al robot la possibilità di trasmettere percezioni, visive e tattili, direttamente all'uomo. E bastava far sì che i gesti dell'uomo venissero replicati da una sorta di robot pantografo dei gesti umani.

Non era impossibile far sì che l'uomo avesse la percezione totale: bastavano due televisori ben disposti davanti a lui e due telecamere al posto degli suoi occhi remoti.

Ancora un passo e ci siamo: ma perché entrare virtualmente in uno spazio reale? E' possibile entrare anche in uno spazio completamente artificiale, in un certo senso inesistente, in un altro senso completamente realistico con una sua fisica assai complessa. E' Y. Lanier, che con il termine di virtualità ha introdotto anche il fatto. Siamo alla combinazione fra l'artificiale ed il virtuale. Per non perdere troppo tempo in discussioni, il tutto alla fine venne accettato come realtà virtuale. Lo spazio divenne cibernetico. La fantasia compressa da millenni di repressione ha cominciato ad estrinsecarsi. La posta in gioco non è piccola: la moltiplicazione dello spazio e la diversificazione dei tempi.

Lentamente si capì che spazi virtuali ce ne sono assai di più di quanto non si pensi. Lentamente tutti scoprimmo ciò che i filosofi e psicologi avevano già anticipato: la coerenza e la incoerenza della virtualità, la realtà dell'irreale.

Vista da una ottica differente la virtualità è la massima vittoria delle tecnologie dell'informazione: queste ci hanno insegnato a mettere assieme conoscenza ed a

farla funzionare. I filosofi si occupano di tutto, i matematici studiano relazioni, i fisici studiano il rapporto fra queste ed il mondo fisico: gli informatici mettono tutte queste conoscenze, man mano che riescono, in un computer. Il computer diventa così paradigma per i filosofi, strumento per i matematici, laboratorio sperimentale per i fisici e costruito complessivo per gli informatici. Man mano che conosciamo costruiamo. Ma ora la storia cambia direzione:, perché possiamo costruire mondi che non conosciamo. Quindi ora si può costruire poi conoscere.

E la virtualità cambia le carte in tavola, dal momento che esistono reti a cui sono connessi molti milioni di computers contemporaneamente o, meglio ancora, assai più persone, esseri umani. Cosa fanno e faranno questi esseri umani? Viaggiano, in mondi rappresentati simbolicamente, oggi. Domani fisicamente. La multimedialità farà nascere ben presto complesse città virtuali inesistenti. In queste città, per ora tracciate in mondi virtuali in modo schematico, stanno prendendo lentamente forma vie, palazzi, piazze, luoghi di incontro, di divertimento, di studio di cura e di guerra. All'interno di quelle organizzazioni virtuali ci sarà un'economia, sì tutta virtuale ma che avrà certo corrispettivi nel mondo reale. Una parte della civiltà è già scivolata nell'economia virtuale. Ora è difficile prevedere cosa avverrà: ci sono poche possibilità. Forse sussisteranno tutte.

a- Le civiltà virtuali si moltiplicheranno.

b- Le civiltà virtuali si fonderanno.

c- Le civiltà reali entreranno lentamente nella realtà. Nessuno si accorgerà più della differenza fra reale e virtuale, così come oggi non riteniamo che fare una telefonata sia un viaggio virtuale.

d- I giochi di interessi faranno sì che ogni innovazione prima verrà sperimentata in uno spazio di totale libertà individuale e sociale, con la salvaguardia della sopravvivenza del mondo virtuale in cui si è immersi.

e-

Il lettore ora sa continuare per conto suo. Perché impedirgli questo esercizio? In fondo dire è impedire. Dire è impedire a chi legge di percorrere uno spazio che è stato indicato. Anche questa è virtualità. E' la virtualità che fa scrivere molto sul tema. E' la virtualità che ha aperto spazi di fantasia che solo ora iniziano ad essere esplorati. Ancora una volta il tutto è semplice: progettare significa (è il segno del) pensare. Realizzare significa ritornare ingenui. Si può dimenticare il proprio pensiero, la propria progettazione. La differenza fra l'oggetto ed il soggetto è salva. Come posso pensare di entrare in me se non riesco ad entrare in un me diverso? Ecco, con la virtualità si può. Come posso avere fantasia se non so dar corpo alle mie fantasie ed essere ingenuamente sempre capace di muovermi in questa fantasia? In fondo, è semplice avere fantasia e creatività: se il risultato della nostra fantasia è una cosa, basta guardarla, modificarla, toccarla, entrare in quella cosa. Il risultato è comunque e solo fantasia.

Ecco ciò che sta avvenendo. L'umiltà o la superbia dell'uomo hanno provato a creare. Lo hanno sempre fatto: ma troppo lungo era il percorso fra pensiero e sua realizzazione. Con la virtualità le distanze si accorciano e la vetta sembra li a portata di mano. Ancora poco e ci saremo....

Sì. Non si può più tacere. Si può cominciare da capo tutto. Dobbiamo conquistarci un mondo virtuale. Non bastano più i filosofi, i matematici, i fisici gli informatici. Occorrono gli architetti, gli economisti, i sociologi ed i politici.

Assieme potremo costruire nuovi mondi e nuove realtà.

Nei mondi virtuali si consuma energia comunque poca. Bastano i rifornimenti di pochi aerei per alimentare tutte le reti di computers di oggi. Domani ne basterà ancora meno anche se i mondi si estenderanno. E potremo lavorare assieme o in competizione. Le regole si possono inventare. Una enorme esperienza si fa avanti. I prodromi ci sono tutti. Si possono identificare nel cosiddetto Organismo: la rete Internet. Una rete in cui non è difficile riconoscere stili, piazze, vie opere, percorsi, abitanti. Sono uomini. Che hanno una doppia vita: una funzionale all'altra per interessi complessi non facili da decifrare; ma ormai capaci di sostenersi a vicenda. E con regole diverse. E' come se l'irreale guidasse il reale. In verità si sostengono: reale determina virtuale che determina reale che E forse i nuovi mondi reali apriranno lo spazio alla tolleranza: attraverso le vie virtuali, le intolleranze locali si trasformano in necessità di percorrere vie virtuali verso altri, a torto o a ragione ritenuti più fratelli. Ed anche le società potranno modificarsi rimanendo quello che sono. Naturalmente, il nuovo sarà virtualità e continuerà ad essere virtualità. Le proprietà fisiche ben stabilite saranno intaccate solo dalla morte ed assai limitatamente. La società scorre in fretta: nuovi soggetti pretendono di essere cittadini di prima classe. Noi, con la scusa della salvaguardia degli ambienti e con la forza degli egoismi, continuiamo a negar loro questa possibilità. Molti sperano che l'AIDS risolva i problemi del sovrappopolamento. Attenzione. Questo non è costruire una civiltà cristiana. Non potremo difendere le nostre ragioni continuando così. La virtualità riapre le catacombe. Entriamo pure. E lavoriamo per uscirne. O per entrarci tutti.