



VIRTUALITA' ANNO ZERO

Autore: Gianni Degli Antoni

Testo pubblicato in "Realtà virtuale", n.3, 1993

Redazione del testo a cura di: Dianora Bardi

Casa Editrice : Nova Multimedia

Virtualità: anno zero

Molti tecnologi e vari pensatori si sono chiesti: è la virtualità un fatto realmente innovativo?

La domanda è importante poiché permette di ricordare che sempre le risposte dipendono dall'ambito considerato, dal punto di vista e dal contesto. Gli ambiti da cui la virtualità può essere vista sono molti: letterario, filosofico, tecnologico, sociologico, artistico, economico, ...

Non è stato e non sarà pertanto difficile scrivere un nuovo libro, proporre nuove discussioni. Per evitare ciò portiamo l'idea ai suoi estremi o, se possibile, un po' oltre. Basta per questo scegliere un qualunque ambito, un qualunque nome, un qualunque contesto e chiedersi: che rapporto ha quell'ambito, nome, contesto con la virtualità? La risposta è già stata data in non pochi casi. E' troppo facile per chi scrive scegliere un esempio. E' assai più corretto che il lettore, giunto qui, si fermi. Non proceda nella lettura e rifletta. Scelga un ambito di suo interesse o uno di suo totale disinteresse. Un nome ed eventualmente il contesto. O il contesto ed eventualmente un contesto. O a caso ambito, nome e contesto. Poi si chieda: in che rapporto è la virtualità con la scelta fatta?

Il lettore ora sa che, almeno nei limiti della propria fantasia e presumibilmente in quella di forse tutti, non è impossibile associare ambito, punto di vista e contesto ad una qualche forma di virtualità.

Il che è un po' ovvio, ma evita che ci diciamo le solite cose: evita che scopriamo che un nome non è un nome, ma è il modo con cui facciamo comunicare la nostra esperienza con il mondo esterno. Dunque un nome è un canale di comunicazione fra esterno a noi e noi, e che per di più connette con altri. Cioè il nome è ciò di cui disponevamo prima di conoscere la virtualità per riferirci ad esperienza. Ma ahimè: l'esperienza può essere complessa, non descrivibile, e tuttavia parzialmente percepibile. Ecco che il nome non basta più: entrare nei nomi diventa necessario. Entrate nella nostra esperienza e nella altrui esperienza diventa il solo modo per conoscerci e per conoscere.

De Saussure sarebbe felice di tutto ciò e potrebbe rifondare un po' del suo strutturalismo su basi nuove. Il che lentamente è opportuno fare.

Infatti, se la scienza analitica ha dato importanti risultati, la scienza sintetica ne darà altri forse più importanti. E' noto che conoscere le parti non è un modo adeguato per conoscere il comportamento del tutto costituito da quelle parti.

Come si fa a sapere che, mettendo assieme idrogeno ed ossigeno, nasce l'acqua con le sue proprietà che ancora non conosciamo completamente?

E' un esempio banale, forse fra i più semplici. Non può essere trascurato. Dunque, mettendo assieme pezzi di hardware e software, e considerando i gesti che si possono fare con riferimento alla nostra capacità di percepire, ne segue

un mondo che certo per ora sappiamo prevedere: ma ben presto non lo sapremo più fare e quei mondi dovranno essere proprio esplorati da un autentico cibernauta che passerà molte ore e forse la vita per cercare di capirci qualche cosa. Non ne siete convinti? Basta poca conoscenza sui numeri interi per realizzare che quegli oggetti (che per carenza di tecnologie abbiamo sempre rappresentato in modo molto sintetico) hanno dei comportamenti tutt'altro che ovvi: non pochi matematici perdono la vita a studiare quelle entità da fuori. Non vi entrano, non possono. Ma forse un giorno potranno, sì, entrare nei numeri ed il panorama cambierà.

Certo chi si aspetta notizie sul CAD più recente non le troverà in questa nota. Ma troverà spunti per il CAD di domani. Per quel CAD che dovrà svincolarci dalla componente che in fondo oggi ci affascina di più: la visione stereo tridimensionale del mondo. I mondi che dovremo esplorare saranno assai più complicati. Tre dimensioni non basteranno. Ciò che conta è che potremo far riferimento alla nostra esperienza precedente come oggi: ma perché la esperienza dovrà essere solo di geometria e di sistemi dinamici infantili?

Oggi le ragioni sono serie: i limiti delle tecnologie e della nostra fantasia.

C'è comunque un fatto: che la virtualità è finalmente una Scienza che unisce. Ho detto Scienza. Gli scienziati storici, quelli che dividono lo scibile in territori come fanno i cani si scandalizzeranno. Lo facciano La Scienza non è più fatta da costoro. E' fatta dai giovani che esplorano con curiosità nuove vie: non importa se attraverso le parole, le formule, o i computers. Senza attaccare assieme i pezzi, l'illusione scientifica non è comunicabile. Attaccando i pezzi, l'esperienza scientifica diventa come l'esperienza di vivere: non ne sappiamo sempre la formulazione accurata, ma abbiamo capito. Separare e riattaccare assieme i pezzi dovrebbe essere l'ambizione di qualsiasi Scienza. Abbiamo molti secoli di analisi, abbiamo molti secoli di cosiddetta tecnica, altrettanti secoli di costruzioni e di ingegneria. Finalmente si comincia a capire qualche cosa: separare per riunire, in conformità alle nostre esperienze dirette e strumentali.

Ma, ahimè, qui le cose si complicano. La fantasia riprodotta diventa esperienza. E, se sapremo fare sul serio CAD, lo faremo in tempo reale: ci basterà pensare per generare mondi. Ci saranno tanti modi: segnali EEG (elettroencefalografici), segnali biomagnetici, gesti, segnali mioelettrici, segnali biochimici, segnali elettrici provenienti dalla corteccia,... Tutto ciò un giorno o l'altro piloterà generatori di mondi come nel passato: in alcuni laboratori gli stessi segnali hanno pilotato generatori di suoni.

OK. Ci saremo. Nulla sarà più ripetibile. Saremo in un mondo che, per il solo fatto di guardarlo, cambierà, come quando entra un debole fascio di luce in una stanza buia: in stato di dormiveglia diamo valore obiettivo a quella luce; cerchiamo di interpretarla; nascono immagini, belle o brutte a seconda del nostro stato d'animo. L'immagine la disegniamo noi. Non ha valore né soggettivo né obiettivo. E' una altra cosa. I nomi non bastano più. Non basta più la mente. Tutto importa e non saremo più capaci di sbrogliare la matassa.

Ma una regolarità si potrà scoprire. E forse la dovrà scoprire chi costruirà quei mondi. Il pensiero diventerà azione e l'azione immediatamente pensiero.

Ma torniamo con i piedi per terra. Per ora impariamo a conoscere oggetti. Impariamo a costruire mondi per comunicare spiegazioni. Ancora una volta

stiamo analizzando per ricomporre. Senza molta pazienza, senza nuove forme di programmazione per costruire mondi nuovi, non ci sposteremo molto dalla nostra attuale incapacità di uscire dalla gabbia dell'ingenua geometria e dagli ingenui sistemi dinamici .

Ecco che la pazienza di costruire applicazioni diventa ricerca. Non ricerca solo colui che fa solo quello. Ricerca anche chi ha pazienza di costruire umili applicazioni per rendere possibile ad altri di fare discorsi generali. I discorsi generali debbono avere almeno una qualche interpretazione che ne supporti il senso. Molte altre potranno esistere, ma almeno una non potrà mancare. E davanti ad applicazioni funzionanti, che sono certo anche interpretazioni, dobbiamo fare un inchino. In fondo siamo in presenza di un' umile continuazione della creazione.