



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BRERA
MILANO

Dipartimento di:
Progettazione e arti applicate

corso di:
Nuove tecnologie per l'arte

Argomento:

"Why is there something rather than nothing?"

PERCHÉ ESISTE QUALCOSA, ANZICHÉ NULLA?
SOLUZIONI IMMAGINARIE

Relatore: Antonio Caronia

Studente: Eleonora Poggi

Docente di indirizzo: Carlo Gioventù

Matricola n°:24481

Anno Accademico
2006/2007

*"QUANDO FURONO FATTE PASSARE
DAVANTI AL DETECTOR DI MENZOGNE,
LA VERITÀ E LA REALTÀ
CONFESSARONO CHE ERANO LE PRIME
A NON CREDERCI"*

(JEAN BAUDRILLARD)

INDICE

NOTHING IS REAL, EVERYTHING IS POSSIBLE.....	5
La valenza del virtuale.....	7
Web 2.0?.....	18
Web semantico o web 3.0.....	21
WHO NEEDS TO DREAM WHEN YOU CAN BUILD YOUR OWN?.....	23
MY BODY CAN WALK BAREFOOT, BUT MY AVATAR NEEDS PRADA SHOES.....	31
Primo impatto con la realtà virtuale mediata.....	33
DON'T FORGET THE REAL WORLD.....	39
Metaversi, mondi specchio, realtà aumentata_ovvero quanti tipi di realtà virtuale?....	41
Mondi virtuali.....	42
Mondi specchio.....	43
Realtà aumentata.....	44
THEY LIVE YOU SLEEP.....	47
Welcome to the desert of the real, but remember: alla around you and life is now.....	49
Il valore della storia.....	51
Denaro virtuale.....	54
WHY IS THERE SOMETHING RATHER THAN NOTHING?.....	57
Immagini di immagini.....	59
La supremazia dell'audiovisivo.....	65
MORE HUMAN THAN HUMAN.....	69
Idoli artificiali.....	71
Corpi virtuali.....	78
I'M NOT IN THE BUSINESS, I AM THE BUSINESS.....	83
Simulatori di coscienza_La scommessa dell'intelligenza artificiale.....	85
Il panorama attuale.....	91



NOTHING IS REAL, EVERYTHING IS POSSIBLE

EVA AND FRANCO MATTES A.K.A. 0100101110101101.ORG REENACTING JOSEPH BEUYS' 7000 OAKS
ONGOING SYNTHETIC PERFORMANCE IN SECOND LIFE, TO BE PART VISIT WWW.0100101110101101.ORG

LOCANDINA DELL'ESIBIZIONE DI EVA E FRANCO MATTES ALLA GALLERIA ARS VIRTUA_SECOND LIFE

*NOTHING IS REAL,
EVERITHING IS POSSIBLE*

(JOHN LENNON)



Nella mia esperienza di disegnatrice, ho capito, ad un certo punto, che l'importante, nella copia dal vero, non è riprodurre fedelmente l'oggetto sulla carta.

La cosa fondamentale è impadronirsi di esso.

Un oggetto viene posseduto realmente dall'uomo, solo nel momento in cui venga finalmente visto come forma, liberandolo dall'idea archetipica che abbiamo di esso e dalla sua funzionalità.

Il risultato dell'attento esame della struttura e delle geometrie che compongono le forme di quel singolo oggetto preso in esame, è l'attuarsi di un processo di appropriazione della realtà.

In quel momento, nel momento in cui siamo in grado di riprodurre l'immagine di ciò che osserviamo, e solo di quello, siamo finalmente padroni della porzione di mondo in questione.

Non stupisce che i primi esseri umani che hanno abitato sulla terra, abbiano subito mostrato il desiderio di riprodurre immagini della realtà che li circondava.

Essi non desideravano altro che comprendere il mondo, cercando di riprodurlo, e una volta compreso, impossessarsene.

E la fascinazione per la riproducibilità del reale, è cresciuta di pari passo con la curiosità dell'uomo per le dinamiche ed i processi che regolano le leggi dell'universo.

Interrogarsi sulla propria natura e sulla natura del mondo è l'attività prediletta dell'uomo libero.

Per questo sono stati creati modelli virtuali per riprodurre ogni tipo di processo, e per questo si continuano le ricerche sullo sviluppo dell'intelligenza artificiale.

Vogliamo capire noi stessi, e il mondo che ci circonda.

Ed è grazie a queste ricerche che siamo finalmente giunti alla consapevolezza che non esiste la realtà, ma solamente l'idea di realtà, che come tutte le altre idee, è contenuta nella nostra mente, la quale conosce unicamente il mondo come modello mentale frutto della sensibilizzazione degli stimoli esterni.

Ora che questa consapevolezza ha già distrutto tutte le certezze che avevamo acquisito con la Fisica prima, e la Metafisica dopo, siamo caduti in piena Patafisica.

La patafisica è la scienza delle soluzioni immaginarie.

E tutto sommato possiamo affermare che ogni tipo di teoria o di sistema, o modello creato e utilizzato oggi, è a tutti gli effetti una soluzione immaginaria.

Il mondo stesso è per buona parte frutto della nostra immaginazione, e la maggior parte del nostro tempo lo passiamo pensando, quindi in una dimensione altra rispetto a quella del mondo fisico.

Abbiamo sempre vissuto prevalentemente in una realtà addizionale, la quale è rappresentata in primis dalla nostra mente.

Ora con l'avvento della rete, e la nascita del cyberspazio, a questa realtà addizionale di base, rappresentata dalla nostra mente, si è aggiunta una seconda realtà, definita realtà virtuale.

La definizione più condivisa di Realtà Virtuale, anche se allo stesso tempo è la meno esauriente, è quella secondo la quale un sistema di realtà virtuale è costituito da un insieme di dispositivi informatici in grado di consentire un nuovo tipo di interazione uomo computer. (Ellis 1994) ¹

“Virtuale” è una delle parole chiave di questi anni, una delle più scritte ma anche più bistrattate: confinata per secoli nei gerghi della filosofia e della scienza, sta ora entrando nel linguaggio comune. Il suo uso prevalente è ancora sinonimo di “irreale” e “finto”, ma la sua diffusione segna comunque una riscossa della “potenza” sull’ “atto” : le tecnologie digitali sono “tecnologie del possibile” sia nel senso che rendono possibili eventi che fino a ieri apparivano impossibili, sia nel senso che tendono a “derealizzare”, a togliere dalla realtà tradizionale quell’aura di unicità e immodificabilità.

Dopotutto l’invenzione della realtà – afferma Baudrillard nel suo libro *Il patto di lucidità o l’intelligenza del male* – sconosciuta ad altre culture, è opera della moderna ragione occidentale, nel suo orientamento verso l’Universale. Quello di un mondo oggettivo, libero da tutti i retromondi. Ma questa è una doppia illusione. Non esiste nè oggettività, nè soggettività.

Essendo la coscienza parte integrante del mondo ed il mondo parte integrante della coscienza, io lo penso, lui mi pensa.

“La questione se le cose esistano realmente al di fuori di noi e siano come noi le vediamo è completamente priva di senso... Sarebbe quasi altrettanto assurdo chiedersi se il blu è realmente blu, oggettivamente blu” (G.C. Lichtenberg).²

¹ Bret easton Ellis, *Acqua del sole*, Bompiani 1994

² Citazione nel libro di Jean Baudrillard, *Il patto di lucidità o l’intelligenza del male*, Raffaello Cortina Editore, 2006, Milano, pag. 86

Con queste parole si vuole intendere che, dal momento in cui assumiamo la consapevolezza di essere parte dello specchio che ci riflette (il mondo), non ha alcun senso affermare di essere in grado di vedere ciò che si trova sulla sua superficie dal di fuori.

L'illusione più grande, la presunzione maggiore che l'intelligenza umana si sia mai arrogata, consiste proprio nella nostra convinzione di essere in grado di immaginare e concepire il mondo al di fuori di esso.

Quindi per forza di cose, il mondo oggettivo tanto ricercato e inseguito, come un miraggio nel deserto, da tanti filosofi, fisici e matematici, non esiste, o come ho già detto, esiste solo nelle nostre teste, esiste solo il modello mentale che ci siamo fatti di esso.

Questo è il principio del movimento circolare, totalmente chiuso, del mondo che ci pensa, che ci riporta alla metafora dello specchio di Nietzsche: *“se cerchiamo di considerare lo specchio in sé, finiamo per scoprire su di esso nient'altro che le cose, ritorniamo in definitiva nient'altro che allo specchio. Questa è la più universale storia della conoscenza”*.

Questo abisso speculativo che ci si apre di fronte, raggiunge la massima profondità toccata fino ad ora, se dalla metafora dello specchio passiamo allo schermo totale della Realtà Virtuale.

Dice Baudrillard in proposito: *“Questa volta, non è più la natura che ci tende la trappola della realtà oggettiva, è l'universo numerico che ci tende la trappola di una iperoggettività, di un calcolo integrale in cui viene meno il gioco stesso dello specchio e dei suoi oggetti.*

Contemporaneamente la Realtà Virtuale segna inappellabilmente la fine di quest'ultimo, perché il principio stesso della rappresentazione viene a sparire dietro la sintesi e il calcolo delle operazioni. Cosicché, non resta più che occupare questo non-luogo, quel vuoto per eccellenza della rappresentazione che è lo schermo³”.

La realtà è quindi solo una soluzione effimera, la soluzione più facile per affrontare la perdita della fede nei valori religiosi avvenuta nel periodo illuministico, quando il concetto di oggettività divenne il motore fondante della ricerca del sapere riguardante la vera natura del mondo e della realtà.

Un atto di fede non necessariamente deve essere legato ad un sentimento religioso.

Si può avere fede in Dio, come tuttora abbiamo fede nella realtà.

Dobbiamo attenerci a questo dogma, che ormai sta diventando sempre più fragile ed insostenibile, di fronte alla rottura provocata dalla nascita della realtà frutto del calcolo integrale.

Si sta cercando di salvare la finzione del reale, senza in realtà sapere come sbarazzarsene, come un tempo ci siamo sbarazzati dell'illusione di Dio.

Quindi di fronte a questa incapacità di conciliare il mondo con l'enigma indissolubile che ad esso ci lega, cioè la realtà della nostra percezione di esso, siamo passati direttamente allo stadio successivo, alla creazione della Realtà Virtuale, stadio supremo della simulazione, della modellizzazione matematica dei processi che si attuano in natura, una strategia questa, volta a cercare di possedere il mondo (dal momento che non lo si riesce a capire) attraverso la sua fedele riproduzione.

Rimane quindi nelle nostre mani un mondo in cui tutti siamo una variabile fondamentale, e costanti operatori logici.

È la fine dell'illusione dell'oggetto, in quanto vengono totalmente a mancare le relazioni fra soggetto ed oggetto, in quanto sono entrambi frutto di un'astrazione totale.

3 Jean Baudrillard, *Il patto di lucidità o l'intelligenza del male*, Raffaello Cortina Editore, 2006, Milano

Ed è per questo che mi sento di dire che stiamo vivendo un momento di piena e totale immersione nella patafisica.

Se la realtà oggettiva corrisponde all'orizzonte della metafisica, si può tranquillamente affermare che la realtà integrale corrisponda alla sfera della Patafisica.

Dice Alfred Jarry: *“(la patafisica è) la scienza delle soluzioni immaginarie, che accorda simbolicamente ai lineamenti, le proprietà degli oggetti descritti per la loro virtualità.”*

Avendo perso il concetto di reale, è venuta a mancare anche la concezione storica del trascorrere del tempo.

Siamo in una fase di dilagante revisionismo, proprio perchè la realtà, smaterializzandosi, ci ha lasciati pieni di dubbi sul fatto che l'oggettività storica possa continuare ad esistere, e soprattutto se sia mai esistita veramente.

La nostra concezione di evoluzione si è trasformata in una percezione del “qui e ora”, che porta tutto sul piano del “tempo reale”, della live action, dell'happening.

In questo contesto di interattività sfrenata, lo spettatore perde la distanza, il pathos, che da sempre ha distinto l'attore della platea del pubblico che guarda, il quale, proprio in funzione di questo distacco, poteva divenire egli stesso attore, soggetto osservante l'oggetto-attore-spettacolo.

Lo spettatore diviene conviviale, interattivo, ma quando tutti diventiamo attori, non c'è più azione, non c'è più scena. È la morte dello spettatore in quanto tale.

Tutti sono in televisione o in internet, e a casa, di fronte allo schermo a guardare, non c'è più nessuno.

Difatti con l'interattività ad ogni costo che stiamo vivendo oggi, e con la diffusione di strumenti atti alla diffusione di materiale multimediale, la differenza fra l'utente e il terminale cui esso è legato sta diventando sempre più sottile, e prevede oltretutto la possibilità di scambiarsi reciprocamente i ruoli.

A volte capita di rendersi conto che forse siamo noi i terminali delle macchine, le quali rendono ogni nostro prodotto macchinico, impregnato delle leggi e delle regole imposte dal mezzo e dal software.

Non siamo noi a scegliere, le nostre scelte sono inevitabilmente frutto della struttura computazionale del programma. Per dirla con McLuhan: “Il medium è il messaggio”.

Ma nel cyberspazio è veramente possibile scoprire qualcosa?

Internet non fa che simulare uno spazio mentale di libertà e scoperta. Di fatto, offre soltanto uno spazio demoltiplicato ma convenzionale, in cui l'operatore si trova ad interagire con elementi conosciuti, siti stabiliti, codici istituiti.

E questa estasi della comunicazione è generata dalla sottrazione dell'altro dall'orizzonte di coscienza. Dalla perdita del concetto di percorso e destinazione. Qualsiasi interruttore è quello giusto, qualsiasi mappa, il sistema gira senza fine e senza finalità, l'unica possibilità è quella di un'involuzione infinita.

Ed è la sensazione di vertigine che si prova all'interno di questo meccanismo che diviene ricercata come una droga da chi ha voglia di perdersi in questa folle interattività.

Ci si può nascondere all'interno della rete, sparire nello spazio impalpabile del virtuale, in modo da non essere più reperibili da nessuna parte, cosa che risolve tutti i problemi di identità, senza contare quelli di alterità.

In definitiva si può dire che l'attrattiva di tutte queste macchine virtuali, non è contenuta tanto nella sete di informazione, quanto nella possibilità che esse offrono di dissolversi in una "convivialità fantasma".

E questo è uno dei motivi per cui in rete le comunità virtuali più estese sono di fatto quelle che richiamano direttamente l'esperienza videoludica.

Se vogliamo, possiamo considerare l'esperienza del videogiatore come i primi esordi del concetto di realtà virtuale, o meglio, di realtà altra rispetto a quella in cui ci troviamo.

Il videogiatore è capace di immergersi totalmente all'interno della simulazione, venendo meno agli accordi del patto di lucidità che permette a tutti noi di affrontare il mondo come esperienza reale, e non ad esempio, come se ci trovassimo ad agire in un sogno.

Ci sono stati casi di persone che si sono letteralmente perse all'interno del gioco, all'interno di quella simulazione che alla fine non è meno vera, nelle loro teste, del mondo che ci ostiniamo a chiamare reale.

Non stupisce quindi che i luoghi più frequentati della rete siano i mondi virtuali in cui proseguire le strategie messe in atto dai videogiatori per sfuggire l'illusione del mondo, affidandosi all'illusione del virtuale.

Sta di fatto però che questa forma di vita computazionale, spesso spacciata per sinonimo di felicità, ci dà, certo, tutto, ma ci sottrae anche tutto. In essa il soggetto è in qualche modo perfettamente realizzato, ma quando il soggetto è perfettamente realizzato diviene automaticamente oggetto, ed è il panico più totale.

Qui si colloca il cortocircuito morale che ci porta a chiederci se tutto questo sia giusto.

Ma la vera domanda non è se questa immersione a senso unico sia giusta o meno, la domanda è:

dal momento che cerchiamo di fuggire la realtà fisica perchè ormai è percepita come simulacro di se stessa, irreali, si può commettere l'errore di considerare reale al suo posto un mondo frutto del calcolo integrale? Un mondo che non è più specchio che riflette l'osservato, ma che si pone dietro lo specchio, impedendo l'atto del vedere, portandoci in un mondo di pura speculazione immaginifica? Tutto questo in conseguenza del fatto che, oggi, l'atto del guardare è divenuto un atto omicida.

Abbiamo detto che i videogiatori, abituati ad un certo tipo di percezione della realtà, sono stati i primi ad accogliere con entusiasmo la nascita di luoghi, all'interno del cyberspazio, dove potersi muovere in una realtà simulativa del mondo fisico. Questo è il motivo per il quale la comunità che popola Second Life non è sempre così presente e numerosa come ci si aspetterebbe, visto l'aspetto esteriore, l'interfaccia di un ambiente virtuale come questo. Il fatto è che Second Life non è un gioco: come il web, ma in fondo come tutta la comunicazione, non ha un fine nè uno scopo.

I frequentatori dei giochi on-line vogliono vivere una vita in rete che abbia uno scopo, un fine, una missione, degli obiettivi, delle prove da superare. Avendo perso la finalità della vita "reale" ci siamo gettati all'inseguimento di quelle della nostra vita simulata.

Per gli utenti di Second Life la questione è sensibilmente diversa.

Questi utenti sono spaesati come i primi frequentatori del web negli anni novanta.

Non sono giocatori.

Non sanno nemmeno loro perchè si trovano lì. Ma ci sono.

Per chiarire la differenza fra videogiochi e mondi virtuali, riporto le parole di Matteo Bittanti, esperto di game-culture:



INTERVISTA A MATTEO BITTANTI

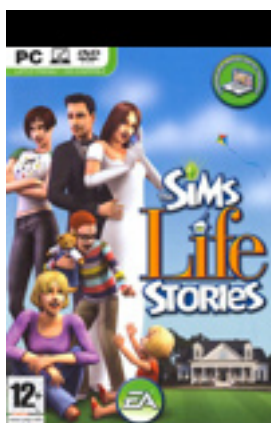
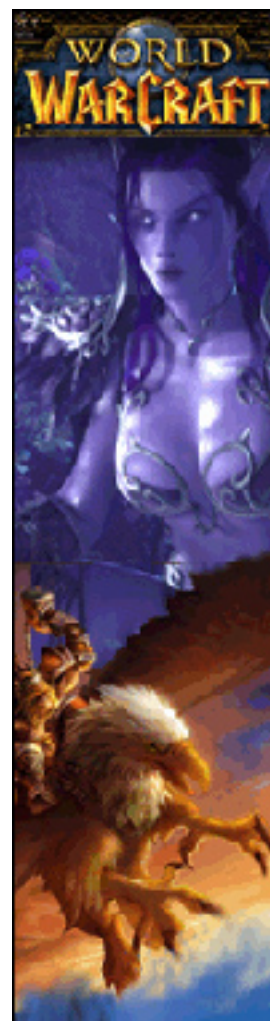
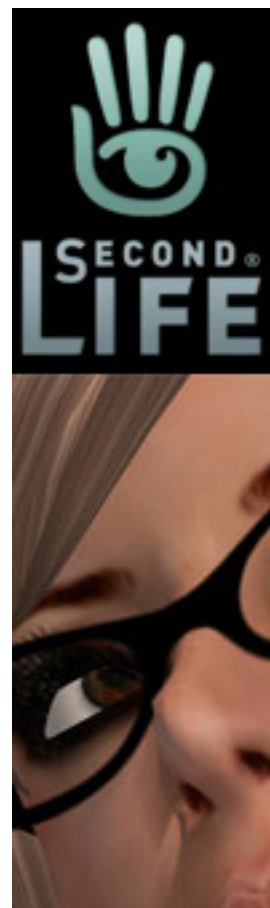
“Esiste proprio una categoria di video game, gli MMOG (Massively Multiplayer Online Games/ giochi fruibili collettivamente in rete) che presentano caratteristiche simili ai metaversi come Second Life, sebbene le differenze siano molto più pregnanti delle somiglianze. Al pari degli MMOG tutti i mondi virtuali sono fruibili unicamente attraverso il computer. In secondo luogo sono entrambi caratterizzati da un'estetica simile, tri-dimensionale, anche se MMOG come Word of Warcraft presentano una cosmesi più definita e dettagliata. In terzo luogo l'interfaccia è simile, in entrambi i casi infatti, la fruizione con gli spazi virtuali è mutuata da avatar altamente personalizzabili e da comandi effettuabili attraverso tastiera.

Si potrebbe dire a questo punto che i videogiochi si distinguono in due categorie fondamentali: quelli che enfatizzano la produzione di oggetti, spazi e relazioni (poiesi digitale) e quelli che invece incoraggiano la distruzione (nichilismo digitale). In alcuni generi, come negli sparattutto in soggettiva, l'aspetto nichilistico è dominante in maniera evidente, mentre in altri, come The Sims, è la prima categoria a prevalere. Bisogna quindi constatare che nei mondi virtuali come Second Life, la dimensione costruttiva prevale nettamente. Ma a differenza di The Sims, (videogame sui generis, definito dal suo stesso creatore come un “software-toy”, ovvero giocattolo interattivo, simulazione ludica) e di altri prodotti ludici, qui, come già detto, non esistono obbiettivi prefissati, dinamiche di “levelling” (superamento di prove per accedere ai livelli successivi del gioco) tradizionalmente intese. Ne consegue che nonostante le apparenti affinità, la fruizione di un videogame, e di un mondo virtuale presentano aspetti qualitativamente differenti.

Gli MMOG stanno ai mondi virtuali come lo yin allo yang: se gli MMOG sono videogame caratterizzati da frangenti di interazione sociale, i mondi virtuali sono spazi di interazione sociale punteggiati da frangenti ludici.

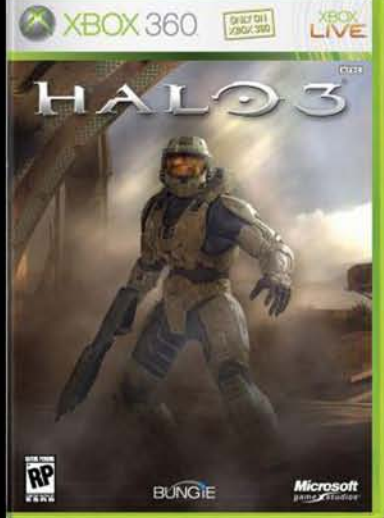
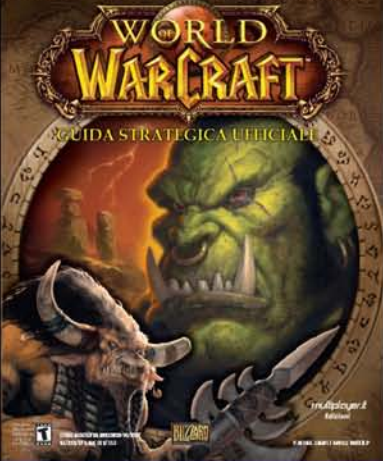
Second Life non è frequentato da gamers “rifugiati politici” degli sparattutto o dei mondo fantasy. Si tratta di un'utenza peculiare che in molti casi non ha mai frequentato gli ambienti videoludici.”¹

¹ Intervista: Wuz su Second Life di Matteo Bittanti. Annalisa Veraldi del sito di informazione culturale Wuz discute con Matteo Bittanti di Second Life, videogame e mondi virtuali. 02 05 2007. WWW.videoludica.com





TAKE YOUR GAME FURTHER // BRADYGAMES



Il processo messo in moto dalle prime ricerche sulla realtà virtuale, in qualche modo doveva essere giunto fino alle orecchie di William Gibson, il quale, totalmente ignorante in campo informatico, riuscì lo stesso, attraverso le informazioni reperite presso amici e conoscenti, a dar vita alla Matrice (nel suo romanzo *Neuromante*).

La diffusione odierna di internet ha messo in evidenza che ci sono dei paralleli evidenti fra la Matrice e il Web così come lo conosciamo e lo sperimentiamo quotidianamente, anche se la visione gibsoniana presenta un concetto di cyberspazio che potremmo definire desertico. Il modello della Matrice è la città americana: i grattacieli ad indicare gli ammassi di dati, le arterie autostradali per indicarne il flusso e il concetto di sprawl per descrivere il tipo di crescita a macchia d'olio della massa di dati. Colpisce una cosa, la mancanza di cittadini.

In opposizione a questo modello abbiamo il Metaverso di Neal Stephenson (nel suo romanzo *Snow crash*) che si presenta come una megalopoli affollata di avatar (infatti bisogna dire che la più recente sperimentazione di RV non immersiva, Second Life, è derivata direttamente dall'immaginario di Stephenson).

Il Web, nato ad immagine della Matrice (o meglio la Matrice, nata come previsione immediata del Web) sta assumendo, col passare del tempo, sempre più un aspetto che lo avvicina al Metaverso, e questo anche e soprattutto sotto la spinta delle esigenze e delle realizzazioni del mondo dell'intrattenimento: la matrice è il luogo freddo della corporation, il metaverso è il nodo caldo del divertimento.

Se la matrice era un luogo pieno di pericoli, basato sulla logica del confronto, anche violento, e dalle conseguenze estremamente pericolose e permanenti, il metaverso tende ad essere un luogo sicuro e di proiezione dell'eventuale confronto, perché la morte diventa anch'essa parte del gioco: «quante vite ti sono rimaste?» si chiedono sempre più spesso i ragazzini.

Nonostante ciò non bisogna fare confusione fra i generi.

Alcuni metaversi servono per "giocare un gioco", o meglio, detto in inglese, il che permette di essere più precisi e di fare una differenza fra i due significati che la parola "gioco" assume in italiano, "to play a game".

Il game è l'insieme di regole che determinano il corretto svolgimento del gioco, e to play è l'azione stessa del giocare, seguendo tali regole.

Metaversi come Word of Warcraft sono a tutti gli effetti la rappresentazione di una Disneyland del Web tridimensionale, dove le regole cessano di essere quelle del mondo "reale" o del senso comune, per diventare "regole di gioco".

Ed è proprio questo che differenzia Second Life dagli altri mondi in 3D che vivono nel Web.

Second Life non è un gioco. Al suo interno non ci sono regole che si distaccano da quelle reali, o dal senso comune, se non le maggiori e fantasiose possibilità di spostamento, come il volo e il teletrasporto.

Non ci sono missioni da compiere, nè scopi prefissati da perseguire per ottenere un accrescimento delle potenzialità del proprio personaggio. Anzi, non c'è neppure un personaggio, se non quello che decidiamo di essere.

Come nella vita di tutti i giorni, possiamo essere noi stessi, o indossare una maschera, o magari possiamo far accadere il contrario. Finalmente liberarci della facciata di buonismo e convenzionalità che indossiamo ogni giorno al lavoro e per strada, ed essere finalmente noi stessi.

Fare ciò che vogliamo e non ciò che possiamo.

Forse per chiarire al meglio cosa è una piattaforma come Second Life e quale sarà il suo futuro, è utile tracciare, anche schematicamente, una storia della nascita e dello sviluppo del web:

1957: LA GUERRA FREDDA E IL LANCIO DELLO SPUTNIK

Per capire i motivi storici che hanno portato alla nascita del primo sistema in grado di mettere in comunicazione una rete di computer al fine di ottimizzare lo scambio di informazioni, dobbiamo calarci nel pieno della guerra fredda.

Quando nel 1957 i russi lanciarono in orbita intorno alla terra il primo satellite artificiale, denominato Sputnik, ebbero modo di dimostrare la loro superiorità tecnologica all'allora presidente americano, Eisenhower.

1962 NACE L'AGENZIA ARPA:

Fu per questo motivo che venne messa in atto una politica volta a favorire lo sviluppo scientifico della nazione e a colmare questa evidente supremazia tecnologica russa. Il problema da risolvere risiedeva nella mancanza di comunicazione tra i vari reparti dell'esercito, marina ed aviazione, i quali spesso si trovavano addirittura in competizione fra di loro. Per superare questo ostacolo, fu creata un'autorità di carattere scientifico che coordinasse le informazioni e ne organizzasse lo scambio. Nacque così l'agenzia ARPA (Advanced Research Project Agency).

Questo fu possibile grazie all'elaborazione di un sistema che permettesse di mettere in comunicazione fra loro i calcolatori che venivano utilizzati dai vari ricercatori.

Paul Baran e Donald Watts Davies per vie distinte studiarono un sistema di comunicazione basato sulla tecnologia digitale. Leonard Klenrick gettò le basi statistiche per l'analisi del traffico nella rete.

1968 LA RETE ARPANET – (NASCITA DEL PRIMO NODO):

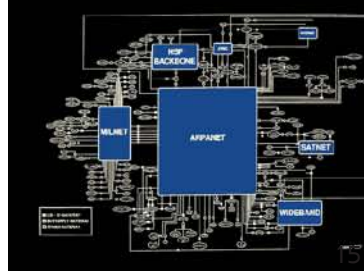
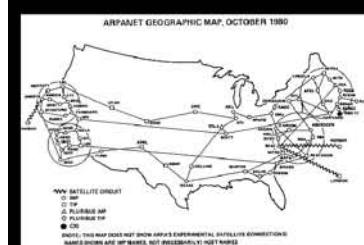
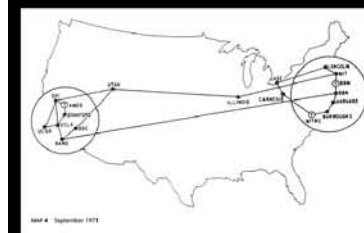
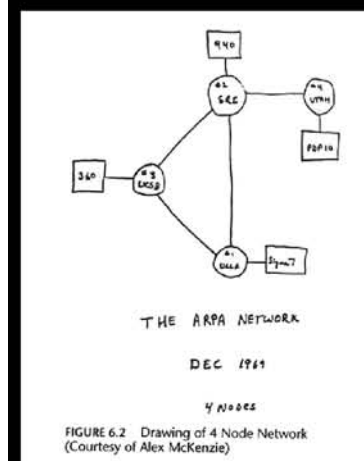
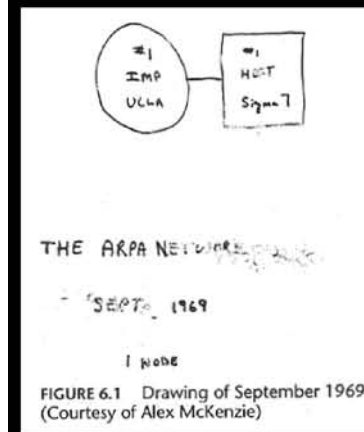
L'obiettivo della rete arpanet era quello di collegare fra di loro quattro università: Università della California (UCLA), Università di Santa Barbara, l'istituto di ricerca di Stanford e l'Università dello Utha.

All'inizio del 1970 altri paesi chiesero di poter entrare a far parte della rete ARPANET. Vint Cerf, insieme a Robert E. Kahn studiarono un insieme di standard di comunicazione (fra i quali il protocollo tcp/ip) che permettessero di estendere il network a livello mondiale.

La crescita fu esponenziale, nel 1971 i nodi della rete erano già 12, nel '74 più di 62, e nel 1982 più di 200.

1980 NSFNET – BACKBONE DI INTERNET:

Nel 1980 NSFnet, il network fondato dalla National Science Foundation, viene utilizzato come backbone(dorsale) di internet allo scopo di rimpiazzare arpanet, creando la struttura sulla quale verrà fondata la rete come la ricordiamo ai suoi albori. Questo





accadde al fine di rendere la rete arpanet totalmente a disposizione dell'ambiente accademico, scollegando le università dalle ricerche del dipartimento della difesa, il quale costruì una rete alternativa per le proprie comunicazioni, chiamata milnet. Nel 1990 arpanet cessa definitivamente di esistere, avendo raggiunto il suo scopo di creare una rete di collegamento mondiale che avvicinasse tutte le persona e favorisse il libero scambio di informazioni: la rete internet.

GLI ANNI NOVANTA E LA NASCITA DEI PRIMI BROWSER WEB

Un browser web è un programma che consente agli utenti di visualizzare ed interagire con testi, immagini e altre informazioni, tipicamente contenute in una pagina web di un sito (o all'interno di una rete locale).

Il browser è in grado di interpretare il codice HTML (e più recentemente XHTML) e visualizzarlo in forma di ipertesto. L'HTML è il codice col quale la maggior parte delle pagine web nel mondo sono composte: il web browser consente perciò la navigazione nel web.

1991 NASCITA DEL WORLDWIDEWEB.

WorldWideWeb è il nome del primo browser per il web mai realizzato, nonostante ciò bisogna dire che non raggiunse mai il grande pubblico, in quanto venne realizzato unicamente a scopo dimostrativo e di ricerca.

Fu sviluppato da Tim Berners Lee, primo precursore del concetto di WWW e fondatore del W3C, per il sistema NeXTSTEP.

1992: NCSA MOSAIC

Il primo browser a raggiungere un'apprezzabile popolarità internazionale fu Mosaic, il quale venne sviluppato da NCSA (National Center for Supercomputing Applications) a partire dal 1992 fino al 1997, anno in cui venne rimpiazzato definitivamente dal browser Netscape. Fu originariamente disegnato e programmato per Unix X Windows System da Marc Andreessen ed Eric Bina. Mosaic è stato descritto come la "killer application degli anni '90" (cioè quella in grado di sbaragliare ogni possibile concorrenza) poichè fu il primo programma a fornire uno strumento leggero di navigazione multimediale per internet al fine di fornire servizi informativi, nel momento in cui l'accesso alla rete internet si stava espandendo rapidamente al di fuori degli ambiti accademici e aziendali.

I termini di licenza per NCSA Mosaic erano ampi per il possessore del software. Per tutte le versioni l'uso non commerciale era generalmente libero.

Il leader del gruppo che sviluppò Mosaic, Marc Andreessen, lasciò la NCSA con Jim Clark, uno dei fondatori di Silicon Graphics, Inc. (SGI) insieme ad altri quattro studenti dell'University of Illinois e fondò la Netscape Communications Corporation produttrice di Netscape Navigator.

Successivamente la Spyglass Inc. Acquistò la tecnologia ed i marchi della NCSA per produrre il suo web browser. Tuttavia la società in questione non utilizzò alcun codice sorgente di NCSA Mosaic. Il risultato dell'operazione fu la creazione del browser Spyglass Mosaic che fu poi venduto alla Microsoft che lo modificò e lo rinominò come Internet Explorer.

1994: NETSCAPE NAVIGATOR

Il browser nasce nel 1994 per l'iniziativa di Netscape Communication Corporation, società fondata da Jim Clark e Marc Andreessen, quest'ultimo uno degli sviluppatori che avevano creato il web browser NCSA Mosaic presso il National Center for Supercomputing Applications. Chiamato inizialmente Mosaic Navigator, a seguito di problemi legali con NCSA riguardo all'utilizzo del nome fu subito rinominato Netscape Navigator. Il suo stile ha svolto un ruolo fondamentale nello sviluppo dell'interfaccia grafica del sistema operativo Linux, ed è stato fonte d'ispirazione per la prima generazione di interfacce grafiche di Java.

Netscape Navigator è stato il punto di riferimento per i navigatori della rete fino al 1998, quando ha avuto inizio il suo progressivo declino a favore del suo più grande rivale: Microsoft Internet Explorer.

Tutto questo fu la conseguenza diretta della cosiddetta "Guerra dei browser", competizione inizialmente commerciale, e successivamente di immagine, cominciata da Microsoft quando le innovazioni introdotte da Netscape, divennero così sofisticate da costituire una minaccia potenziale per i propri interessi. Per vincere la concorrenza, Microsoft incluse Internet Explorer nel proprio sistema operativo Windows (il più diffuso al mondo), stroncando sul nascere i possibili concorrenti. Questa mossa fu motivo di numerose cause legali per la difesa della libera concorrenza e contro la nascita di monopoli informatici.

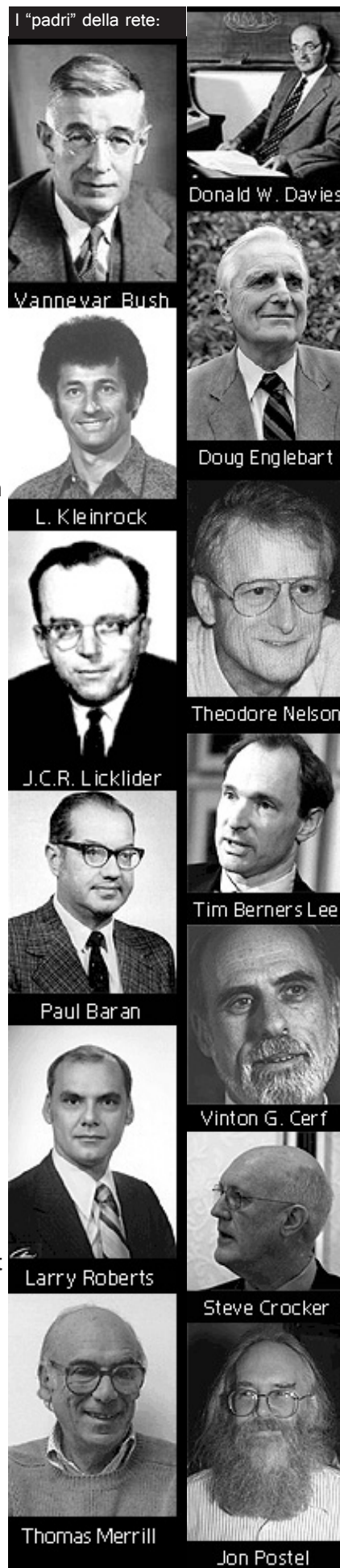
Netscape reagì rilasciando nel 1998 il proprio codice con una licenza open source. Il progetto Mozilla che ne derivò fornisce il codice che è alla base di diversi browser, fra i quali Netscape, Mozilla Suite, Galeon, Beonex, Firefox e uno dei programmi di accesso della AOL.

1995: MICROSOFT INTERNET EXPLORER

Internet Explorer fu rilasciato nel 1995 come risposta di Microsoft al successo riscosso del browser Netscape Navigator.

Fino alla versione 3.0 Internet Explorer era un normale programma che doveva essere installato in Windows e che funzionava in maniera autonoma.

Il fatto che la versione 4.0 sia stata preinstallata in Windows 98 viene considerato uno dei motivi che hanno contribuito a farlo divenire il browser più diffuso, infatti l'utente medio non aveva più la necessità di installare un browser di terze parti, in quanto Internet Explorer era già preinstallato ed inoltre a quel tempo



la versione 4.0 era migliore rispetto alla concorrenza.

L'integrazione nel sistema operativo ha sollevato numerose critiche, ed ha di fatto tagliato fuori le alternative commerciali.



WEB 2.0?

WEB 2.0?

Il 2004 ha visto la diffusione di un nuovo termine associato ad internet: il Web 2.0.

Molte persone utilizzano YouTube per condividere e visionare video, Wikipedia per le ricerche scolastiche, pubblicano il proprio album fotografico attraverso Flickr, gestiscono o leggono Blog di persone più o meno autorevoli e altro ancora.

Tutto questo senza aver mai sentito nominare il termine Web 2.0, a dimostrazione del fatto che il nome conta decisamente meno del livello di adozione di una tecnologia da parte degli utenti.

Il Web 2.0 è quindi un ambiente in cui si sono sviluppati e continuano a svilupparsi i siti e quelle applicazioni che mettono il controllo del contenuto (sia generato direttamente che non) nelle mani dell'utente.

I punti cardine di questa evoluzione (ancora non mi è chiaro se è un'evoluzione del web, o della consapevolezza degli utenti) risultano quindi essere la partecipazione (il formarsi di un'intelligenza collettiva?), la trasformazione dei dati (remixability) e la loro creazione da parte degli utenti (User-generated content) ed infine il cambiamento di rotta del design centrato sulle esigenze dell'utente.

1.1 – WEB 2.0: EVOLUZIONE DELLA RETE O DELL'UTENTE?

Il termine web 2.0 fu coniato durante una conferenza tenutasi presso l'O'Reilly Media dove il vice presidente di O'Reilly fece notare che la rete stava attraversando un periodo di rinnovamento e di crescita che non si poteva ignorare.

Dare una definizione chiara e concisa di cosa sia effettivamente il web 2.0 è molto difficile in quanto non tutti sono concordi nell'affermare che sia un'innovazione invece che una normale evoluzione del web.

Lo stesso Tim O'Reilly, esperto di comunicazione e di internet, ha provato a darne una definizione compatta durante la conferenza:

“ Il web 2.0 è la rivoluzione del business dell’industria del computer, causata dalla trasformazione di internet in piattaforma, e dalla nuova consapevolezza delle strategie che regolano il successo delle aziende che agiscono su questa nuova piattaforma base di queste regole ci sono: costruire applicazioni per il web stesso, e per migliorarne l’utilizzo da parte degli utenti.”⁴

Da questa definizione si può capire che il fulcro del Web 2.0 sia vedere il web come una piattaforma da sfruttare il più possibile.

Con questa espressione viene inteso il progressivo uso di applicazioni web (quindi non installate sul computer di chi ne fa uso, ma eseguibili direttamente in rete, con prestazioni però, pari ai software che girano in ambiente desktop) le quali ovviamente a loro volta portano una sempre maggiore e continuativa presenza degli utenti on-line.

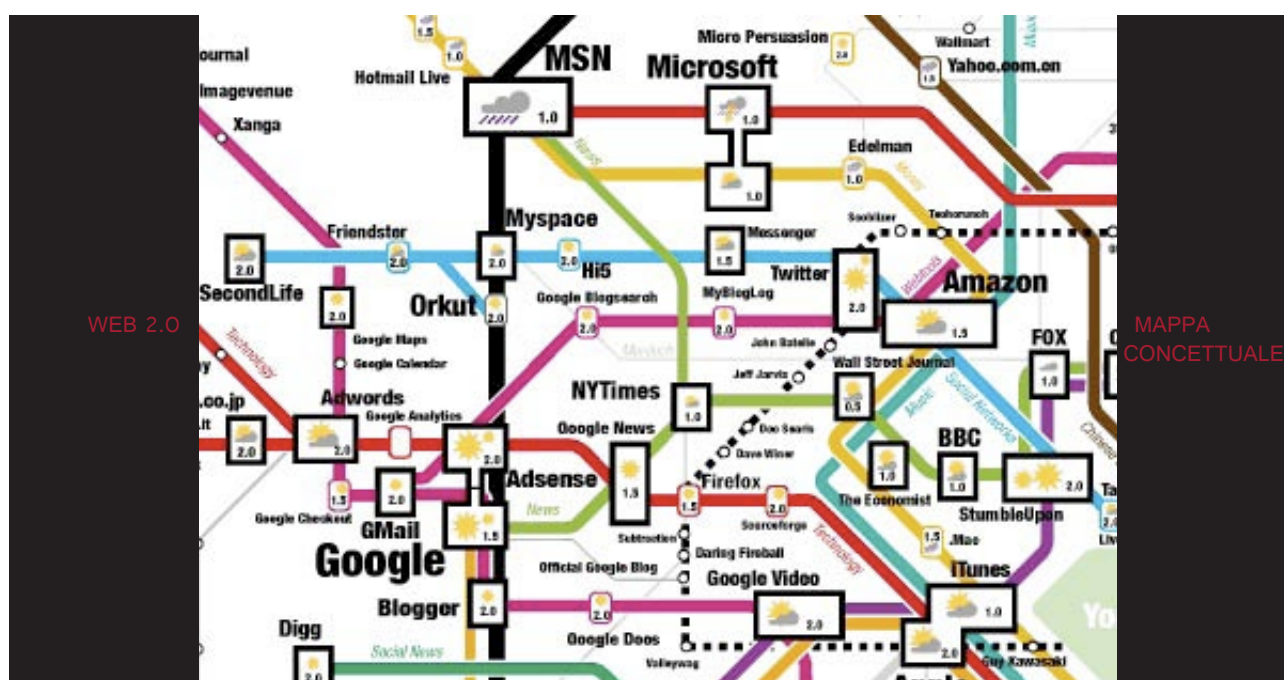
Il fatto stesso di etichettare con un numero di versione, come se si trattasse di una nuova release di un software, questa innovazione, fa capire l’analogia con le classiche applicazioni per desktop che siamo normalmente abituati ad utilizzare (i software che vanno acquistati ed installati nel proprio personal computer, rendendo il processo di utilizzo strettamente personale e non condivisibile con altri nell’immediato utilizzo).

(Questo aspetto che definisce il Web 2.0, ha portato anche a considerare il fatto che, una tale evoluzione in grandissima parte dipende effettivamente dalla crescita esponenziale della capacità di trasmissione dei dati con l’aumento della larghezza di banda, portando a pensare che in realtà, dunque, tutto il fenomeno sia frutto solamente di questa evoluzione tecnica).

Molti sostengono che la “business revolution” sia in un certo senso la conseguenza di una “consumer revolution” ossia del fatto che l’utente non vuole più essere passivo di fronte a questo mezzo di comunicazione, ma vuole partecipare attivamente alla sua crescita.

Gli utenti non vogliono solo usare il web, ma farlo.

Il concetto di Web 2.0 è legato alle tecnologie che sono in grado di incrementare le possibilità di partecipazione ed approfondimento; e un nuovo punto di vista sulle opportunità offerte dal web, la manifestazione della volontà di essere imprenditori consapevoli delle proprie opportunità, comunità consapevoli del loro potere e del loro potenziale.



⁴ Articolo originale di Tim O’Reilly, *What is web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 09/05/2005, <http://oreillynet.com>

Vedere queste innovazioni solamente come il risultato di un progresso tecnico, sembrerebbe dunque un errore.

Russel Shaw⁵ una visione molto critica al riguardo:

"[...] ma il Web 2.0 non esiste.

Prima di tutto il Web 2.0 è uno slogan di marketing."

A sostegno della sua teoria l'autore si limita a leggere la definizione di Web 2.0 che è stata inserita all'interno di Wikipedia:

"Il termine Web 2.0 fa riferimento a ciò che alcune persone vedono come la seconda fase dello sviluppo del World Wide Web, inclusa la sua architettura e le sue applicazioni.

Il termine è stato coniato da Dale Dougherty durante un incontro fra O'Reilly and Associates (una casa editrice di libri che trattano i computer e l'informatica), e Media Live International (una società organizzatrice di eventi) per renderlo commerciabilizzabile attraverso una serie di conferenze".⁶

Gli scettici sostengono dunque che il termine Web 2.0 non abbia un vero e proprio significato, in quanto questo dipenderebbe esclusivamente da ciò che i proponenti decidono che debba significare per cercare di convincere i media e gli investitori che stanno cercando qualcosa di nuovo e migliore, invece di continuare a sviluppare le tecnologie esistenti (quindi puramente per motivi di marketing).

Ma, se per loro il concetto di Web 2.0 non esiste, o non ha propriamente significati, allora che cos'è?

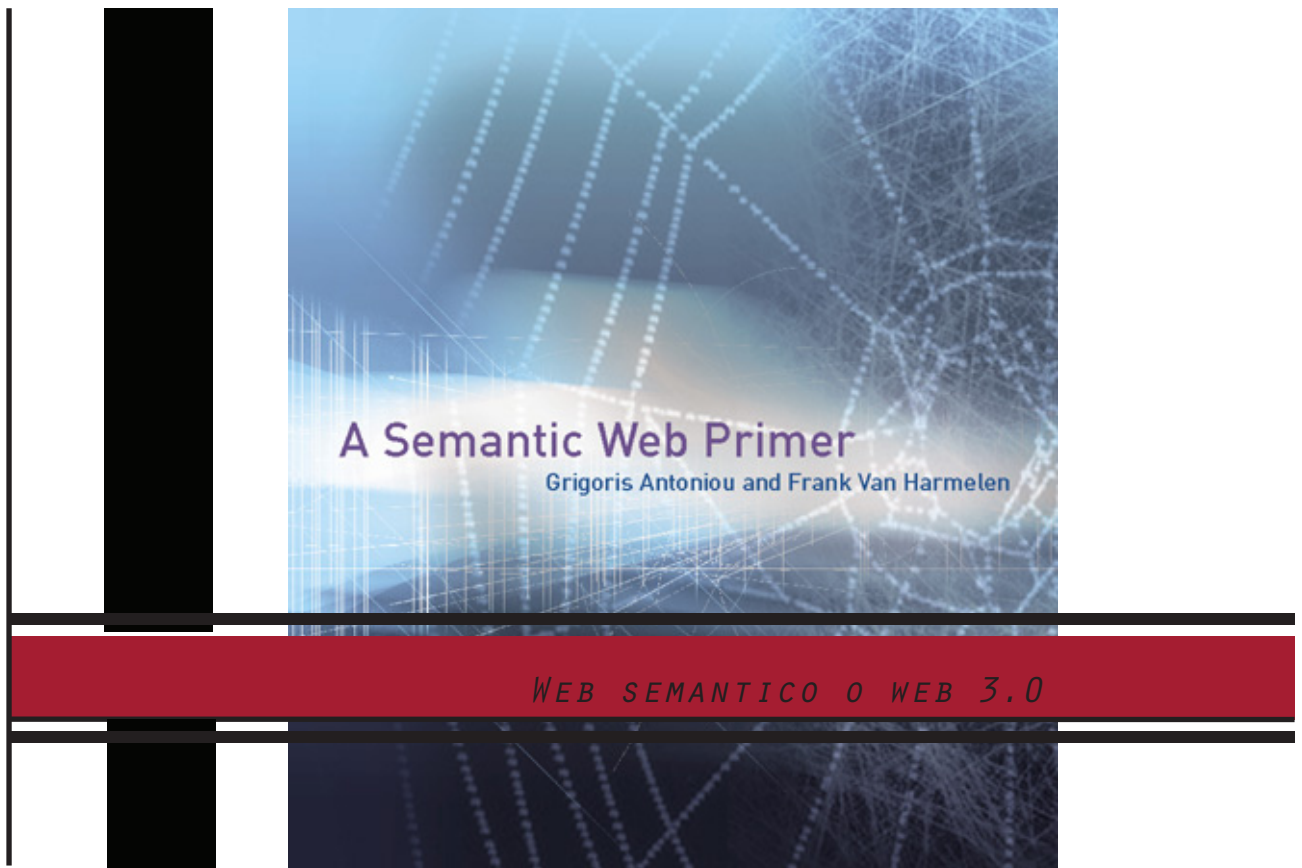
Personalmente ritengo che ci troviamo di fronte ad una seconda generazione di utenti, piuttosto che alla seconda generazione delle applicazioni per il web.

L'accresciuta consapevolezza di chi si trova ad utilizzare la piattaforma di internet, la diffusione del mezzo, la volontà di collaborare alla creazione di contenuti e di migliorare le applicazioni esistenti, attraverso la collaborazione e la compartecipazione, ha portato all'attuale processo di ridefinizione dell'architettura e dell'offerta di applicazioni per il web.

In questo modo si può modificare in maniera più o meno radicale la concezione di uso della rete e delle informazioni, spezzando il sistema gerarchico formato da amministratore ed utente, e innovando le regole nella produzione di modelli di comunicazione.

⁵ Articolo postato sul blog di Russell Shaw nel suo blog personale, *Web 2.0? It doesn't exist.*, <http://blogs.zdnet.com>

⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2



MA ALLORA ESISTE IL WEB 3.0?

A questo punto irrompe sulla scena la figura di Tim Berners Lee, uno degli autori dei protocolli del World Wide Web, del World Wide Web Consortium (W3C)* presso il Laboratory for Computer Science (LCS) del prestigioso Massachusetts Institute of Technology di Boston, del quale è tutt'ora presidente.

Berners Lee afferma in sostanza che il Web 2.0 non è altro che un'invenzione del marketing, una truffa colossale, e paradossalmente, per contro, nel 2006 si è trovato a lanciare l'idea di Web 3.0.

* □ W3C: Il World Wide web consortium è un consorzio che sviluppa tecnologie interoperabili (specifiche, linee guida, software e strumenti) per portare il web al massimo del suo potenziale come forum per l'accesso all'informazione, il commercio, le comunicazioni e la creazione di una cultura comune. Il W3C (www.w3c.org) guidato da Tim Berners-Lee, direttore e creatore del World Wide Web, e Jean Francois Abramatic, Presidente, è stato costituito nel 1994 con lo scopo di sviluppare al massimo il potenziale del WWW, definendo protocolli comuni che ne favoriscano l'evoluzione e garantiscano l'interoperabilità. È un consorzio internazionale di imprese, ospitato congiuntamente da Massachusetts Institute of Technology Laboratory for Computer Science (MIT/LSC) negli Stati Uniti, Institute National de Recherche en Informatique et en Automatique (INRIA) in Europa, Keio University Shonan Fujisawa Campus in Giappone. Il W3C, finanziato dai membri, è neutrale rispetto ai venditori, e opera con tutta la comunità per produrre specifiche e software di riferimento rese disponibili gratuitamente in tutto il mondo.



(Se il web 2.0 non esiste, come può esistere il Web 3.0? evidentemente, ormai il nome Web 2.0, anche se non è chiaro a cosa si riferisca esattamente, è un termine troppo inflazionato, e che già è entrato a far parte dell'immaginario collettivo degli utenti...)

il Web 3.0 è per definizione un insieme di tecnologie emergenti, sviluppate e sostenute da grandi società come Google, Yahoo e IBM, da piccole società di nicchia dedicate a sviluppare questo concetto, e infine da ricercatori accademici sparsi in tutte le facoltà del mondo.

La maggior parte dei progetti attualmente in corso prevede risvolti commerciali nei viaggi e per l'intrattenimento, ma le applicazioni future potrebbero essere realizzate nella pianificazione degli investimenti finanziari, nell'istruzione ed in altre aree.

Essenzialmente esistono due correnti di pensiero riguardo le possibili evoluzioni del Web 3.0:

1 - WORLD WIDE DATABASE:

In proposito Nova Spivak, fondatore di Radar Networks, ha affermato: *"lo lo definisco come World Wide Database, stiamo andando da un web composto di documenti collegati fra loro, ad un web di dati interconnessi"*. Il Web 2.0 permette agli utenti di ritrovare documenti, di esaminarli e filtrarne il contenuto al fine di trovare le informazioni desiderate, mentre il Web 3.0 usa un'interpretazione della semantica per rispondere alle domande che vengono poste dall'utente.

Ovviamente è difficile prevedere come sarà realizzato questo sistema, e tra quanto tempo potrà entrare in funzione. Alcuni dei ricercatori all'opera su questo progetto vorrebbero rimpiazzare la struttura esistente del web, mentre altri stanno sviluppando strumenti in grado di estrarre il significato dei contenuti esistenti nel web stesso. Qualunque sarà l'approccio prescelto, questi nuovi sistemi avranno sicuramente un valore commerciale molto maggiore degli attuali motori di ricerca.

2 - LA SEMANTICA:

L'idea di web semantico è stata rilanciata da Berners Lee, ma effettivamente non è una novità nell'ambiente di sviluppo della rete.

Infatti la base del lavoro che viene svolto da Radar Network e Metaweb comprende parzialmente lo sviluppo effettuato per le agenzie militari di intelligence degli Stati Uniti. La National Security Agency (NSA), la Central Intelligence Agency (CIA), e la Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) avevano iniziato le ricerche nel campo delle tecnologie semantiche circa dieci anni prima dell'idea per un web semantico espressa da Tim Berners Lee nel 1999.

Più precisamente possiamo fare riferimento al progetto di Doug Lenat, fondatore della Cycorp, che da 25 anni si occupa dello sviluppo del progetto di intelligenza artificiale denominato Cyc, il quale ha recentemente affermato che attualmente Cyc sta imparando mediante l'esplorazione del World Wide Web, che non è altro che un processo semantico Web 3.0. ha anche affermato che Cyc adesso è in grado di rispondere a domande poste in linguaggio naturale.

Ovviamente è ancora lontano il giorno in cui sarà possibile effettivamente utilizzare dei software di intelligenza artificiale per svolgere ricerche nel web, pertanto, l'obiettivo più a portata di mano attualmente è l'evoluzione del sistema di Page Rank già in uso su Google.

In pratica si sta cercando di sviluppare un sistema chiamato Opine, il quale prevede di associare ad ogni informazione reperibile nel web, altre informazioni aggiuntive generate dagli utenti stessi. I commenti degli utenti creano un ulteriore valore aggiunto all'informazione ricercata, la quale viene poi visionata e selezionata da agenti intelligenti in grado di individuare connessioni e relazioni logiche fra i concetti e ideati nel web.



IMMAGINE DI ROBBIE DINGO

*WHO NEEDS TO DREAM
WHEN YOU CAN BUILD
YOUR OWN?
(ROBBIE DINGO)*



A questo punto viene da chiedersi dove si inserisca l'esperimento di Second Life all'interno di questo panorama di possibili futuri del web.

I mondi tridimensionali on line, come abbiamo detto sono solitamente caratterizzati da un aspetto prettamente ludico, cosa che è assente nella missione principale del prodotto della Linden.

Ma allora rimane la domanda: qual'è la missione di Second Life?

Qual'è lo scopo di questo esperimento?

Se la rete è nata come mezzo di comunicazione, per ottimizzare la trasmissione dei dati in ambiente accademico e militare, per poi divenire uno strumento di informazione alla portata di tutti, divenendo poi, in questi ultimi anni anche spazio di interazione sociale, con la creazione di comunità di utenti, quali i logherian, o frequentatori di forum, o dei progetti open source, quale è la classificazione possibile di una piattaforma come Second Life? Soprattutto prendendo in considerazione il fatto che al suo interno circola una moneta virtuale, il linden dollar, che è controvertibile in qualsiasi momento in denaro reale, più precisamente in dollari, il cui valore viene stabilito in base alle fluttuazioni del mercato globale del mondo reale. Questo fatto ha contribuito non poco al proliferare di miti e leggende legati a figure di personaggi illustri i quali, sembrerebbe, hanno trovato il modo di arricchirsi aprendo attività commerciali all'interno di Second Life.

Effettivamente credo che questo esperimento sia più interessante a livello di interfaccia che a livello di interazione sociale fra gli utenti, in quanto l'abitudine alla grafica tridimensionale in ambiente web, anziché desktop (fin'ora la grafica tridimensionale era stata fruibile unicamente in ambiente desktop) ha portato a poter pensare di creare quello che viene chiamato GeoWeb. Geo web è un nuovo termine che indica la fusione di informazioni geografiche con informazioni astratte. L'interesse per il GeoWeb è stato avanzato dalle nuove tecnologie come Google Earth, Google Maps, NASA World, etc, ed è l'ispirazione per il portale GIS (Graphical Information System) sul Web. Il GIS è stata la base per professionisti, governi e comuni, per gestire le informazioni del territorio. GeoWeb propone di portare questa possibilità nel Web con la creazione e lo sviluppo di ambienti digitali, simili alla realtà virtuale. In linea teorica dovrebbe avere effetti positivi sulla comprensione del mondo e dei suoi processi permettendoci di migliorare la gestione di risorse naturali e di servizi. Il concetto si accosta a quello che è stato definito Digital Earth. Questo significa che il concetto di Metaverso potrebbe essere implementato all'interno di una certa categoria di servizi informativi e di ricerca, piuttosto che divenire un luogo a se stante, completamente separato dal resto della realtà del Web.

A dimostrazione di ciò sta il fatto che già adesso Second Life sta subendo una progressiva ibridazione e compenetrazione con le tecnologie sopracitate, al fine di renderla una piattaforma adatta alla diffusione di informazioni, e soprattutto all'organizzazione di incontri e di conferenze, di simulazioni di processi evolutivi delle società complesse, o dei fenomeni geopolitici.

Tutto questo sarebbe possibile se il fenomeno di Second Life avesse seguito la filosofia che ha dominato i primi esperimenti pionieristi dei creatori del Web negli anni novanta. Come abbiamo detto i primi browser per la visualizzazione di Internet, elementi indispensabili alla visualizzazione delle pagine Web, e dunque della fruizione del servizio offerto dalla rete, erano scaricabili gratuitamente, e spesso connotati all'interno di progetti open source. Anche l'attuale tendenza dei progetti che si sviluppano nel Web è quella della collaborazione interpersonale, al fine di creare software e servizi sempre più efficienti ed aggiornati. Ed è proprio questa la limitazione di Second Life. Second Life non è una piattaforma aperta. Fino a qualche anno fa non era nemmeno possibile scaricare il file di installazione gratuitamente dal sito della Linden. La collaborazione degli utenti è richiesta unicamente per "riempire" il mondo virtuale, non per crearlo veramente, dalle sue fondamenta.

Effettivamente, una liberazione parziale è già stata ottenuta con l'abolizione del costo di attivazione dell'account iniziale, il tutto grazie a una rivolta interna sostenuta da un gran numero di utenti, che fecero scendere i propri avatar sul campo di battaglia. Ma, come ho già detto, si tratta comunque di una vittoria parziale. Second Life rimane infatti sempre supervisionata e gestita, dietro le quinte, dai suoi sviluppatori originari, i cosiddetti "Linden", cioè i ricercatori della Linden Lab, capeggiati da Philip Rosendale, il demiurgo creatore di Second Life, come egli stesso ama definirsi. Ebbene, il fatto che i Linden siano sempre e comunque i referenti di un mondo che si propone come interamente gestito dagli utenti, è ancora il limite di una tale creazione. Il web è per natura anarchico e caotico, e i suoi utenti sono ormai abituati ad essere parte di un qualcosa che non è gestito da nessuno in particolare. Sono abituati ad essere orfani e indipendenti. Mentre i Linden vogliono essere padri, e creare una "famiglia". Ma l'utente del web non vuole una famiglia all'interno del metamondo, vuole solo divertimento e possibilità di guadagno monetario. Non vuole genitori che gli facciano la predica. Ed è per questo che forse, tra breve, qualcun altro creerà una nuova piattaforma per web tridimensionale, che sarà completamente e veramente aperta e libera, e la popolazione di Second Life, senza ombra di dubbio, migrerà lì, portando con sé anche molta parte del popolo del tanto famigerato web 2.0.

A tale proposito può essere interessante un articolo intitolato "Vivere una vita secondaria" apparso nella versione Inglese della rivista Rolling Stone nell'agosto 2007. L'interesse di questo articolo sta nel fatto che è il primo (almeno fra quelli che mi è capitato di leggere) che non ha come soggetto il fenomeno Second Life in sé, ma il creatore di questo metamondo, Philip Rosendale. Non possiamo sapere se ciò che viene affermato nell'intervista sia realmente la fedele trascrizione di ciò che Rosendale voleva dire, ma è comunque significativo vedere come questo personaggio venga dipinto in maniera quasi mitologica, surreale, incredibile per un essere umano. A volte viene da ridere ascoltando certe affermazioni, ma la cosa è comunque significativa, perché una volta entrata nel circuito della comunicazione, un'affermazione, indipendentemente dalla sua verità o falsità, comincia ad esistere, e si autoriproduce secondo meccanismi incontrollabili e imprevedibili. Quindi, anche se tutto ciò che è riportato in questa intervista fosse un'invenzione del reporter, l'importante è comunque che qualcuno abbia sentito il bisogno di darci quest'immagine del

creatore di Second Life, perchè ciò significa che nell'immaginario collettivo egli vuole apparire proprio così.

*ESTRATTO DA "VIVERE UNA VITA SECONDARIA" DI DAVID KUSHNER
(ROLLING STONE, 17/07/2007)*

«Tra i finanziatori di Second Life spiccano Jeff Bezos, il visionario fondatore di Amazon, Pierre Omidyar di e Bay e Mitch Kapor, il creatore di Lotus, uno dei principali ispiratori della rivoluzione informatica degli anni Ottanta. *"In un futuro non troppo lontano, i mondi virtuali avranno la stessa importanza che ha internet oggi. Anzi fra non molto queste due cose saranno perfettamente integrate,"* profetizza Kapor. Queste parole certamente ci ricordano la retorica sentita sul World Wide Web nel 1995, la novità, questa volta sta nel fatto che, a differenza del web collettivo e distribuito, Second Life è controllata quasi interamente da una sola persona: Philip Rosendale. E nel ruolo di creatore di questo mondo virtuale si sente un Dio.

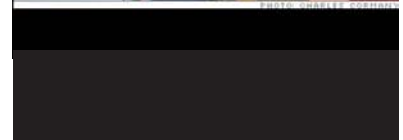
Afferma lo stesso Rosendale: *"Mi sembra di trovarmi nel panteon greco, mi piace l'idea di incarnarmi virtualmente in un giovane Apollo. Interamente di marmo, liscio come la pietra".*

Ora, bisogna anche considerare che stiamo parlando di una persona cresciuta da una madre che era una fanatica religiosa, abbandonata dal marito pilota dell'aviazione mericana, la quale aveva talmente coinvolto il figlio nel suo fervore messianico, da portarlo a decidere, una volta imparato a leggere e scrivere, di copiare per intero la Bibbia, come un monaco, uno scriba, per soddisfare il desiderio di riscriverla.

«Alle medie poi, Rosendale ebbe la sua epifania: utilizzando un programma di modellizzazione matematica, si rese conto che dentro il computer si trovava un mondo altro, e il suo pensiero riguardo la religione mutò, trasformandosi in : "Dio è nella macchina" o " Il codice è la legge, il codice è Dio". Ma forse tutto questo rappresenta solo il mondo fantastico nel quale Rosendale adolescente si rifugiò per superare il brusco divorzio dei genitori.

«Poi la laurea in fisica, e la nomina di "chief technology officer" per Real, a seguito dell'invenzione di un nuovo metodo di compressione video (che gli fruttò non pochi guadagni).

In quel periodo Rosendale incontra Jaron Lanier, ritenuto dai più il fondatore della ricerca sulla realtà virtuale, professore di Berkley, il quale, sebbene affascinato dalla personalità di Rosendale, non fu disposto a condividere la sua visione riguardo la realtà virtuale, per non parlare delle sue visioni elettroniche, le quali si troveranno ben presto a scontrarsi con i piani strategici dei dirigenti della Real, assai scettici sulle possibilità commerciali della realtà virtuale. Di lui ricordano i colleghi della Real, le affermazioni dichiarate successivamente alla visione del film dei fratelli



Wachowski del 1999 *Matrix*: “Io intendo costruire quella tecnologia! Il mio metaverso non ci renderà schiavi, ci libererà tutti!”

«Una settimana dopo questo episodio, Rosendale si dimetterà dalla Real, incassando una cospicua liquidazione, e durante il suo viaggio alla ricerca di nuovi finanziatori, si imbatte nel “Burning Man”, il festival orgiastico che viene tenuto ogni anno nel Black Rock Desert nel Nevada. Qui trarrà la maggiore ispirazione per lo spirito che permea l’esperienza all’interno di Second Life, un contesto che sviluppa un “costrutto sociale magico” nelle parole dello stesso Rosendale: *“Burning Man è meravigliosamente privo di senso, l’unico requisito necessario è non avere alcuna ragione valida per trovarsi in quel luogo, in quel momento. Ciò che stimola il senso di unità profonda, è l’ostilità naturale del deserto, la constatazione che bastava davvero poco per morire. Di notte la temperatura scende drasticamente, il vento soffia furioso. La comunità nasce come risposta alla necessità di proteggersi in un ambiente aspro. Anche Second Life è diverso, difficile, intimidente. Non a caso chi ci entra è guidato dal desiderio di aiutarsi reciprocamente, sin dall’inizio, Burning Man è Second Life...”*

«Così Philip intraprese un progetto tanto semplice, quanto ambizioso: dare vita ad un Burning Man digitale. In un primo momento Rosendale aveva sviluppato una simulazione di realtà virtuale ispirata al film *Il tagliaerbe* chiamata *The Rig*. Oggi *The Rig* giace abbandonato in uno sgabuzzino della Linde Lab; questo “generatore di realtà” consiste in una postazione di acciaio collegata al computer, munita di poggiatesta e interfaccia di controllo, posizionata di fronte a dei giganteschi monitor. Una serie di sensori sono posizionati in modo da percepire i movimenti delle mani e della testa, in modo da tradurli in input elaborabili dalla macchina.

«In quel periodo nella Silicon Valley cominciarono a correre indiscrezioni sul lavoro svolto dalla nascente Linden Lab, e uno dei primi ad interessarsi al progetto fu Cory Ondrejka, allora programmatore di videogiochi, ed ex dipendente della National Security Agency., il quale dichiarerà a posteriori: *“era l’occasione perfetta per costruire qualcosa di più di un videogioco”* e ancora *“tutto ha avuto origine nell’oceano. Abbiamo cominciato col simulare l’acqua”*; e a questo punto aggiunge Rosendale: *“si è trattato di una vera e propria genesi”*.

«Da quando nel 2003 è stata lanciata la prima versione di Second Life, Rosendale ha raccolto intorno a sé un manipolo di geek appena rientrati dal Burning Man da ogni parte della Bay Area, trasformando rapidamente la compagnia in una sorta di Mecca. L’ufficio di Philip venne ribattezzato “The Lab”, termine che sembra uscito da un film di fantascienza anni Settanta. In Second Life tutti gli avatar dei dipendenti portano il celebre cognome di famiglia “Linden”, e nel “Lab” tutti indossano medaglioni di cuoio raffiguranti il logo di Second Life (una riproduzione di un antico talismano che mostra l’occhio-nel-palmo chiamato “la Mano di Dio” che “tutto sa, tutto vede”, come ama ripetere Rosendale). I “Lindens” si considerano dei rivoluzionari nel vero senso della parola, e Rosendale siede alla plancia di comando del Lab.»

Leggendo quest’intervista sono stata colta spesso da un sentimento di incredulità.

Sembrerebbe quasi che lo stesso Rosendale si sia messo d’accordo col giornalista per creare un simulacro di se stesso, e per proporre un’immagine da semidio autogeneratosi allo scopo di ricreare il mondo, e soprattutto governarlo.

Riuscire a far credere che tutto sommato sia giusto essere controllati dal creatore del mondo in cui ci si trova ad agire, poichè in fin dei conti egli ne è il vero padrone, e il fatto che noi lo si possa vivere e utilizzare per i nostri scopi, altro non è che una magnanima concessione, un dono fatto all’umanità intera.

Si propone come un messia, come un liberatore, attirando sotto il suo giogo chi, una volta persa

la capacità di credere in qualsiasi cosa, ha bisogno di trovare un profeta da seguire, e una fede in cui credere.

Ma questo è il mio personalissimo punto di vista sull'argomento; resta il fatto comunque, che non è sempre tutto oro quello che luccica. Infatti, come era prevedibile, i residenti che vivono nell'Eden artificialmente costruito dalla Linden non hanno impiegato molto tempo prima di decidere di mangiare i frutti dell'albero della conoscenza: e le prime avvisaglie di ciò sono già arrivate.

Sempre all'interno dell'intervista sopracitata, troviamo infatti anche il rovescio della medaglia (apprezzabile, oggi come oggi, che si usi ancora esporre una tesi e un'antitesi, su un dato argomento). Ecco le parole di Catherine Fitzpatrick:

«Fitzpatrick è una mamma cinquantenne che ha studiato lingue presso l'università di Leningrado. Oggi lavora come traduttrice dal russo e come attivista. Per lei Second Life *“è come una delle tante nazioni oppresse con cui ho avuto a che fare negli ultimi anni”*. Le sue iniziative infastidiscono molti. Afferma di essere stata perseguitata e di avere addirittura ricevuto minacce di morte. *«All'inizio sembra tutto fantastico: Second Life è aperto, libero, ospitale, dà l'idea di essere popolato da nuovi hippie. Poi uno entra e scopre che l'ambiente è permeato da uno zelo ortodosso che fa paura.”* E non è l'unica a pensarla così. Ultimamente molti residenti hanno assunto posizioni decisamente anti-Linden. Accusando i “Puppet-Master” di zittire tutti i critici, di fornire informazioni riservate a pochi privilegiati, e sottovalutare i numerosi problemi tecnici che rischiano di mandare in palla Second Life. C'è di più, se questo mondo virtuale rappresenta veramente il futuro della rete, quali sono le implicazioni politiche, ideologiche, tecniche? Second Life è una comunità democratica o un immenso shopping center dominato da interessi privati? *“Il governo ignora queste problematiche,”* osserva la Fitzpatrick, *“ci vogliono regole precise”*. Nel giugno del 2005 essa riceve un messaggio perentorio dai regolatori dei forum di Second Life: *“la informiamo che il suo account è stato sospeso, permanentemente”*. Quali sono le motivazioni addotte dagli administrator? Fitzpatrick è un “Troll”, ovvero disturba ed infastidisce gli altri utenti. Secondo Catherine Fitzpatrick, la vera ragione è un'altra: ha osato criticare la condotta degli amministratori e per questo è stata immediatamente cacciata dal giardino dell'Eden.

«Dopo la sua espulsione dai forum, in rete è apparsa una serie di messaggi che un Linden e due utenti si sono scambiati poco prima dell'epurazione. Il Linden scrive: *“Prok (il nickname della Fitzpatrick) non ha mai ‘tecnicamente’ violato gli standard comunitari”*. *“Allora cambiateli”*, suggerisce un utente. Un altro scrive in modo inequivocabile: *“sospendete Prok”*. Quando questi brandelli di conversazione sono apparsi in rete, il Linden responsabile si è scusato pubblicamente per avere perso la calma. L'episodio è significativo perchè conferma che, in Second Life, i proprietari del Codice dettano legge. L'equivalente virtuale dei 10 comandamenti è una serie di principi denominati i Sei Grandi. Uno di questi recita: *“Astenersi da ogni comportamento diffamante ed offensivo”*. *“Se qualcuno non dovesse attenersi alle regole del gioco,”* spiega Daniel Linden, direttore degli Affari Comunitari, *“non vedo il motivo per cui debba continuare a partecipare”*. Interrogato sulla vicenda della censura della Fitzpatrick, Rosendale non ha ritenuto necessario scusarsi: *“credo che il nostro comportamento sia perfettamente ragionevole”* afferma, *“a volte è come se stessi gestendo un asilo”*.

«Il 29 ottobre 2006, Catherine Fitzpatrick ha accusato il Lab di avere apertamente violato la legge. I puppetmaster hanno infatti rivelato ad alcuni proprietari terrieri di Second Life l'imminente aumento del prezzo degli immobili, avvantaggiandoli rispetto ad altri. E così i baroni virtuali hanno fatto piazza pulita, privando i plebei di terra a buon mercato. Rosendale ammette che questo comportamento non è eticamente giustificabile, *“probabilmente abbiamo sbagliato... volevamo solo verificare che tipo di feed-back avremmo ricevuto,”* ha dichiarato all'indomani dello scandalo; *“sarebbe stato più giusto informare tutti quanti.”*».

Ma non preoccupano solo gli abusi di potere svolti nei confronti dei singoli cittadini virtuali, ciò cui veramente bisogna fare attenzione, sono certi limiti tecnici del metamondo Second Life.

Innanzitutto il Linden dollar non è una valuta, e di conseguenza non esiste alcuna garanzia sui ritorni reali degli investimenti fatti nel mondo virtuale, specialmente nel caso in cui l'intero sistema andasse in crash. Bisogna sapere che al momento i server del Lab supportano un numero massimo di utenti connessi contemporaneamente, non superiore a 40.000. Se provasse a connettersi un numero di utenti superiore, il server rischierebbe di finire letteralmente in pezzi.

Lo stesso Rosendale afferma che ben presto il Lab non sarà più in grado di gestire la faccenda. Ed è forse per questo che recentemente la Linden Lab ha lanciato un'iniziativa mirante a trasformare Second Life in un progetto Open Source, consentendo anche a programmatori esterni e indipendenti di manipolare il codice sorgente.



01.ORG_EVA & FRANCO MATTES_PORTRAIT_2007

*MY BODY
CAN WALK BAREFOOT,
BUT MY AVATAR
NEEDS PRADA SHOES
(GAZIRA BABELI)*



GAZIRA BABERI_KASPAR_GOO_2006

PRIMO IMPATTO CON LA REALTÀ VIRTUALE MEDIATA

PRIMO IMPATTO CON LA REALTÀ VIRTUALE MEDIATA

Durante lo svolgimento del workshop su Second Life (tenutosi presso il dipartimento di nuove tecnologie per l'arte dell'accademia di Belle Arti di Brera, nel primo semestre dell'anno accademico 2007/2008) ho avuto modo di osservare l'impatto che questa realtà generata al computer provoca a chi per la prima volta viene in contatto con questa nuova dimensione della comunicazione.

Significativo è il fatto che la maggior parte delle persone che si sono presentate al primo appuntamento fissato non avessero la minima idea di cosa fosse realmente Second Life. Alla domanda "perchè allora avete deciso di partecipare al workshop" questi risposero di essere stati mossi dalla curiosità verso un fenomeno così pubblicizzato dai media.

Decisamente chi ha voluto creare una mitologia molto singolare attorno al prodotto dei Linden, ha ottenuto il suo scopo. Le aspettative dei partecipanti erano dunque molto alte, soprattutto considerando il fatto che, generalmente, chi è interessato ad approfondire un discorso sul metaverso, di solito ha nutrito per anni le proprie fantasie con racconti e film di fantascienza, che hanno contribuito ad alzare la barriera che ora esiste fra ciò che realmente è stato realizzato nel campo della ricerca sul virtuale, e ciò che si crede sia possibile realizzare ed esperire.

La prima domanda che venne posta da questi curiosi, fu, genericamente, "Perchè proprio Second Life ha avuto tutto questo successo, mentre altre piattaforme, ancor meglio realizzate, non sono riuscite ad imporsi all'attenzione mondiale, e a diventare modello per il miglioramento delle tecnologie per la realtà virtuale mediata?".



PERFORMED_BY_"NOT_POSSIBLE_IN_REAL_LIFE"_GROUP

Domanda difficile, la cui risposta si perde in milioni di possibili variabili. Indubbiamente Second Life si è trovata "al posto giusto nel momento giusto", cosa che non accade quasi mai per caso (anche se alcuni trovano consolatoria l'idea che possa esistere un caso fortuito che regola qualsiasi tipo di processo ed evoluzione...), in quanto evidentemente, la Linden Lab ha colto il clima di crescente interesse per questo tipo di interazione e comunicazione che poteva essere offerta da una piattaforma web tridimensionale.

Quindi, sebbene Second Life non sia l'unica piattaforma libera, senza governo, in cui si dà forma alle fantasie condivise dagli utenti, evidentemente è quella più commercializzabile, forse proprio a causa del fatto la valuta utilizzata al suo interno per le transazioni commerciali ed economiche è direttamente convertibile in dollari USA, quindi in denaro reale, cosa che ha suscitato non poco interesse, e soprattutto un gran numero di fraintendimenti sulle reali possibilità di guadagnare grandi somme di denaro al suo interno.

Il business dei mondi virtuali esiste e si è sviluppato già da molto tempo, da quando, nei paesi asiatici, si intuì che in occidente c'era la possibilità di creare un mercato per i beni immateriali di cui si può usufruire all'interno dei giochi con interfaccia tridimensionale on-line.

Ricordiamo tutti lo scalpore che fecero notizie provenienti dalla Corea, quando si scoprì il "mercato nero" degli avatar guerrieri potenziati da ragazzini pagati per incrementarne le prestazioni, allo scopo di renderli combattenti praticamente invincibili. Si era venuta a creare una nuova fascia di sfruttamento infantile, per la quale i piccoli dipendenti, non più reclutati dalle grandi multinazionali produttrici di capi d'abbigliamento, si ritrovarono di fronte ad un monitor collegato alla rete, per molte ore al giorno, al solo scopo di sconfiggere nemici, in modo da raggiungere il level up per incrementare le prestazioni dei personaggi. Questi avatar super potenziati venivano poi messi all'asta su e-bay, e venduti al migliore offerente, il quale, pagando una somma a volte esorbitante (se prendiamo in considerazione il fatto che questo denaro viene speso allo scopo di acquistare qualcosa di totalmente immateriale, e non soggetto ad alcun tipo di garanzia di durata nel tempo, e soprattutto, totalmente inutile nella vita reale) poteva permettersi di sfoggiare un avatar invidiabile senza aver compiuto il minimo sforzo.

Tutto questo ovviamente porta alla perdita del senso dell'esperienza videoludica che si basa proprio sull'affezione verso il proprio alter ego sullo schermo, e sulla volontà di rendere il suo vissuto sempre più vario ed interessante.

Semberebbe che l'essere umano, in qualsiasi contesto si trovi ad agire, tenda semplicemente a scegliere la soluzione più facile, al fine di aggirare gli ostacoli che gli si pongono di fronte durante il percorso di crescita che dovrebbe portarlo alla realizzazione dello scopo ultimo dell'esperienza vissuta. Ovviamente però questo atteggiamento si rivela essere anche, allo stesso tempo, il più adatto alla deprivazione del significato, del senso profondo dell'esperienza vissuta.

Per affrontare il mistero del mondo abbiamo creato l'illusione della realtà, per realizzare il pensiero l'illusione dell'intelligenza artificiale, e ora che abbiamo portato alle loro estreme conseguenze questi concetti, oltrepassandoli, dimostrando che la realtà è solamente un ologramma, e che nello spazio non c'è posto per il mondo ed il suo doppio contemporaneamente, abbiamo creato l'illusione della realtà virtuale, come ultima consolazione di fronte al processo di derealizzazione in corso.



Ma la cosa non è ancora giunta (purtroppo o per fortuna) al suo stadio evolutivo finale. Per sopravvivere abbiamo bisogno di illusioni, per trovare uno scopo alle nostre vite serve un obiettivo da perseguire, non importa quale esso sia.

Lo scopo primario, a tutt'oggi, sembrerebbe essere la produzione di informazioni e la loro immediata comunicabilità. Meccanismo che porta all'annullamento della conoscenza: quest'ultima infatti, per essere tale, ha bisogno di un tempo di gestazione, durante il quale il fatto esperito si trasforma in informazione, diviene pensiero, e solamente dopo aver soggiornato per qualche tempo nella nostra mente, può essere accantonato per divenire memoria. Il fatto che le informazioni si presentino di fronte a noi in maniera così rapida e in quantità così abnorme impedisce di avere il tempo necessario a convertirle in memoria. Tutto ciò che conosciamo non lo sappiamo, poiché un'informazione rimane per pochi istanti nella nostra memoria a breve termine, e prima di avere avuto il tempo di divenire memoria a lungo termine viene immediatamente sostituita dalla successiva, e così via all'infinito.

Quindi in un mondo in cui l'informazione ha raggiunto la totale autoreferenzialità, la comunicazione avviene non più per gli esseri umani, ma per i terminali.

O meglio per gli avatar.

L'avatar è senz'altro l'invenzione più interessante e creativa di tutta l'operazione.

Questa parola deriva dal sanscrito ed ha significato di "discesa", indicando con ciò il movimento

di un Dio che si fa carne, che si incarna in un essere umano. È facile pensare come ognuno degli utenti di Second Life possa essere compiaciuto all'idea di identificarsi con un doppio che lo rende automaticamente dio.

Nella mitologia e nella religione, è il Dio che si incarna, che si fa uomo, che diventa avatar, per poter vivere fra gli uomini ed entrare in contatto con loro.

Second Life è paragonabile al paradiso.

Dimensione dell'essere allo stato assoluto, si rivela noiosa per la mancanza del male.

Il fenomeno Second Life si può leggere in diversi modi: come straordinaria apertura a nuove e infinite possibilità creative, un inno alla magia del sogno, al diventare finalmente "ciò che si è" di nietzschiana memoria; oppure come l'ultimo gradino dell'alienazione, lo stadio finale di una realtà invivibile, dove non si è consapevoli che il motore del desiderio dipende da ognuno di noi. Se ci fosse questa consapevolezza, l'essere umano potrebbe smettere di porre autolimitazioni alla propria libertà.



La libertà d'azione, che nel mondo reale incontra molti ostacoli, nell'universo della simulazione digitale può avere libero corso. Tutto sarebbe perfetto, se non fosse che anche nel mondo virtuale si ha sempre a che fare con la propria essenza intima, con la propria volontà. Se un soggetto non ha idee nella vita reale e, soprattutto non sa che fare della sua vita, non sa cosa vuole essere, e quali sono gli obiettivi che vuole raggiungere, è difficile che possa riuscire ad ottenere qualcosa anche all'interno del mondo virtuale, quale che sia la sua intenzione.

Questo non fa che confermare il fatto che, tutto sommato, non ha senso parlare di una "prima" o "seconda" esistenza, in quanto la vita è una, e cambia solamente il modo in cui si decide di impiegare il nostro tempo.

E qui torna in primo piano l'importanza dell'avatar come concetto e come rappresentazione di sé. L'avatar è il nostro riflesso aldilà dello specchio. Rappresenta la nostra coscienza all'interno del flusso dilagante di informazione. Solo l'avatar può essere in grado di gestire questo livello comunicativo, poichè è soggetto alle stesse leggi, agli stessi processi che regolano la comunicazione digitale.

L'avatar è sempre presente a se stesso, sebbene possa contemporaneamente svolgere molteplici attività. Attraverso di esso possiamo trovarci in più posti simultaneamente, essere informati sui movimenti dei nostri contatti e interagire con loro, svolgere ricerche, creare contenuti ecc.; tutto questo non sarebbe possibile per un essere umano, che generalmente non è in grado di pensare

a più di una cosa alla volta.

L'avatar dovrebbe dare la possibilità al suo proprietario di allargare i propri mezzi comunicativi e percettivi, fungendo da mediatore tra il flusso delirante di informazione e ciò che interessa veramente all'utente. Dovrebbe essere capace di decidere cosa noi vorremmo trovare nella massa di dati che ci vengono proposti ogni giorno, in base ai nostri gusti personali, alle nostre esperienze precedenti e alle nostre ambizioni.

Questo però porta alla pretesa di dotare di intelligenza artificiale la nostra controparte virtuale, cosa per altro tecnicamente irrealizzabile al momento (ma nel futuro chissà) e che comunque implicherebbe non poche controversie etiche e morali.

Immaginiamo un futuro in cui il nostro avatar si trovi ad agire in nostra vece in determinate situazioni che consideriamo minori o di poco conto.

Nel momento in cui questo dovesse avvenire, in un ipotetico futuro, l'utente perderebbe il controllo su alcune delle azioni che invece, pubblicamente, si pensa egli abbia compiuto. Si vivrebbe in una costante condizione di ubiquità, la quale porterebbe ad un cortocircuito percettivo, ma non è tanto questo l'aspetto preoccupante del fenomeno.

La cosa che deve mettere in allarme è la possibilità, nemmeno troppo remota, della diffusione di virus, o di bug del sistema decisionale scritto all'interno dell'avatar, il quale, una volta infetto o danneggiato, potrebbe smettere di comportarsi come ci aspettiamo, e decidere di compiere azioni in nostra vece, compromettendo la nostra immagine, e il nostro porci nei confronti della società. Potremmo essere brave persone con un avatar veramente antisociale. E prima di scoprire il comportamento anomalo del nostro alter ego, in modo da poterlo fermare e correggere, potremmo trovarci a dovere affrontare le conseguenze di azioni che non abbiamo virtualmente compiuto. Per non parlare del rischio di essere controllati e sorvegliati attraverso i movimenti del nostro avatar.

Bisognerebbe cominciare forse a pensare di scrivere una carta dei diritti dell'avatar?

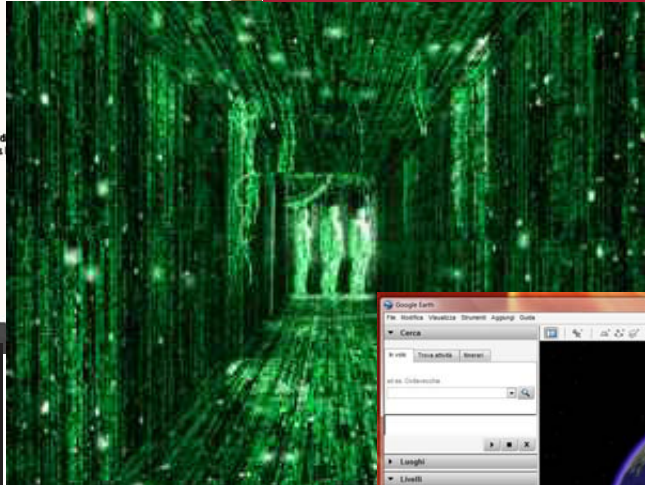


PERFORMANCE "THE GATE" DI SECOND FRONT 2007 FOTOGRAFIA DI MARCO MANRAY

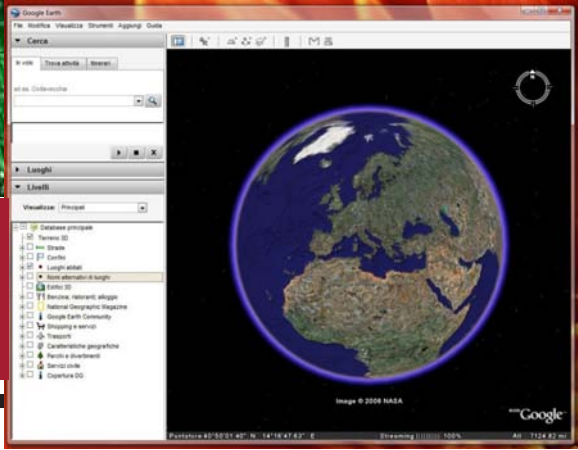
*DON'T FORGET
THE REAL
WORLD.*



METAVERSI. MONDI SPECCHIO. REALTÀ AUMENTATA



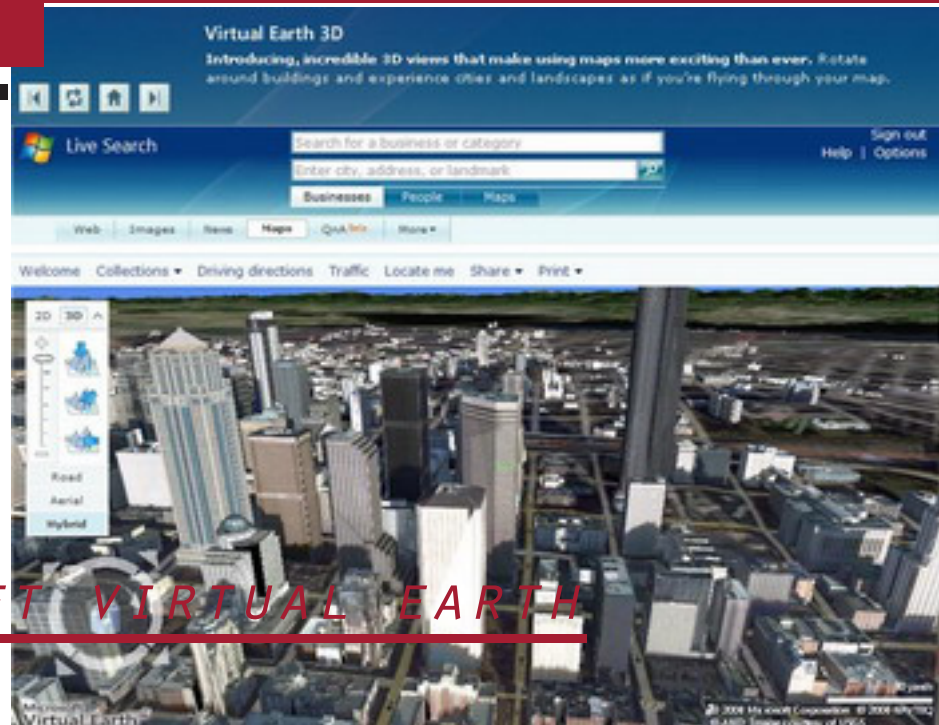
OVVERO, QUANTI TIPI DI REALTÀ VIRTUALE?



FONDAMENTALMENTE ESISTONO TRE TIPI DI REALTÀ VIRTUALE:

MONDI VIRTUALI

Sono mondi totalmente inventati, in alcuni casi creati dagli utenti stessi, che non riproducono o comunque non hanno come scopo principale la riproduzione del mondo reale. Second Life, Entropia, There, sono mondi in cui è possibile muoversi liberamente, senza avere l'obbligo di interpretare un personaggio prestabilito, o di conseguire degli obiettivi prefissati. Sono totalmente assenti le dinamiche di gioco che regolano la vita all'interno degli MMORPG (quali infatti sono giochi on line di massa, e non mondi virtuali).

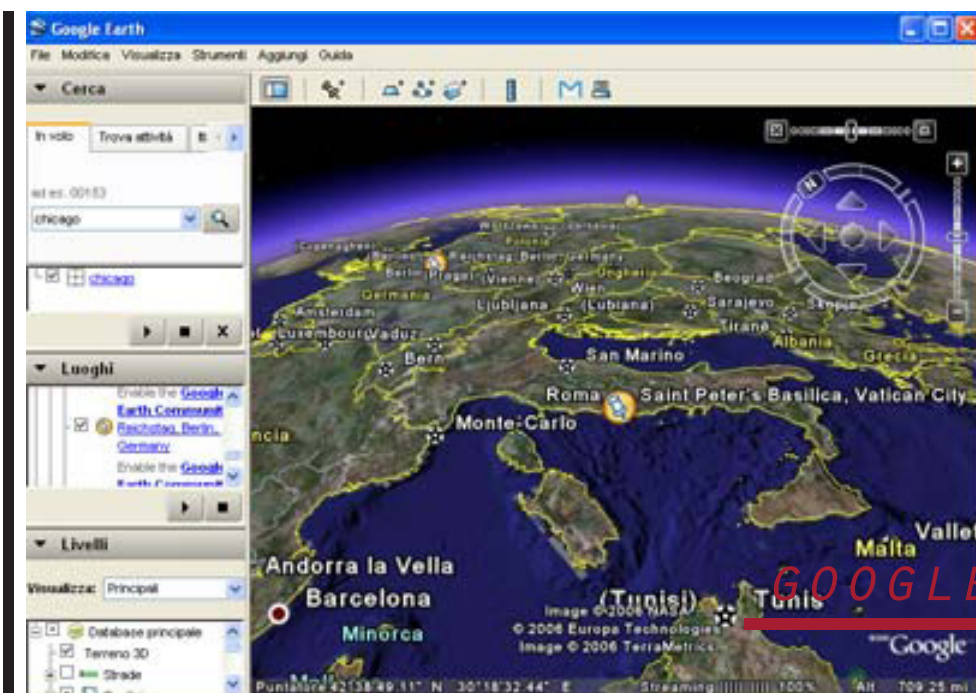


MICROSOFT VIRTUAL EARTH

Un mondo specchio è una replica più o meno dettagliata del mondo reale, o meglio di porzioni del mondo reale (per creare una riproduzione dell'intero pianeta, sarebbe necessario un numero così elevato di server, che per mantenere il loro funzionamento dovrebbero essere costruite almeno 160 centrali nucleari dedicate...).

Tutti i software di mappe, come Google Maps, Google Earth, Microsoft Virtual Earth, sono mondi specchio.

I mondi specchio sono descrittivi, geocodificati, permettono di annotare qualsiasi informazione su una cartina virtuale. Spesso vengono anche utilizzati per simulare i meccanismi di funzionamento di reali ambienti umani. Per questo motivo vengono utilizzati da organizzazioni, ricercatori, aziende. L'evoluzione dei mondi specchio permette pertanto di localizzare e gestire flussi enormi di informazioni in grado di pilotare interi processi.



google

GOOGLE
EARTH

GOOGLE EARTH

REALTÀ AUMENTATA MOBILE




Mobile Augmented Reality

- Combines camera, GPS and orientation sensors
- Enables mass market augmented reality
- 3G phones can embed these components



Find Friends

Highlight friends' locations on screen, link to profiles

Find Places

Search for locations, add weblinks to places: Real World Web!

Find Your Way

See your path right in front of you, or guide others

Markus Kähäri, David Murphy
(NRC/SWA/DIAS/AIA) <http://research.nokia.com/projects/mara> **NOKIA**

La realtà aumentata è un modo per utilizzare i dati e le informazioni contenute nei mondi specchio in modalità non immersiva. Questo significa che sarà possibile visualizzare in 2-d sullo schermo del telefonino i prezzi e le mappe delle case in affitto nel quartiere in cui ci si trova a passeggiare, o di individuare il negozio di abbigliamento meno caro della zona.

Nokia, insieme alla start-up francese Total Immersion, è al lavoro per realizzare prototipi di realtà aumentata che saranno a breve sul mercato.

Però si immagina anche un futuro in cui alla normale visione oculare verranno aggiunte informazioni contestualizzate generate dal computer. La maggior parte della ricerca sulla realtà aumentata oggi si sta infatti concentrando sulla messa a punta di leggeri e confortevoli visori "see-through", capaci di sovrainporre grafici, scritte e immagini di sintesi alla normale visione dell'utente.

Per chiarificare vorrei riportare un testo estratto da un articolo apparso sulla rivista *Thecnology Review* (La rivista del Massachusetts Institute of Technology per l'innovazione) del Maggio 2007 intitolato *Second Earth?* di Wade Roush: ⁷

«Per chiarire la differenza fra i mondi virtuali e i mondi specchio potremmo dire che, se fossero libri, i mondi virtuali sarebbero fiction, e i mondi specchio sarebbero non-fiction. I mondi specchio sono microcosmi in cui la realtà viene trascritta in una dimensione che possa essere colta, manipolata e riorganizzata, come una casa di bambole minuziosamente riprodotta e particolareggiata. E sono usati per relazionarsi meglio al mondo reale, piuttosto che per astrarsi da esso.

Scienziati ambientali e studiosi delle reti sensoriali stanno già immettendo dati in diretta sulle condizioni climatiche, ambientali e sull'inquinamento in Google Earth e Microsoft Virtual Earth, dove le dimensioni spaziali e geografiche aggiuntive forniscono contesti supplementari e aiutano a rivelare schemi di comportamento nascosti.

È facile intuire come un mondo specchio dettagliato possa apportare un vantaggio tattico a una grande impresa, a un'agenzia governativa o alle forze armate, rendendo, per esempio, più facile per le Wal-Mart del futuro seguire il percorso delle merci dalla fabbrica al magazzino o allo scaffale del rivenditore, o esplorare simulazioni come quella dell'impatto di una grossa tempesta sulla

⁷ Thecnology Review La rivista del Massachusetts institute of technology per l'innovazione, Edizione italiana – anno XIX – www.technologyreview.it, 5/2007, articolo: Wade Roush, *Second Earth*, pag.35

sulla catena di rifornimento.

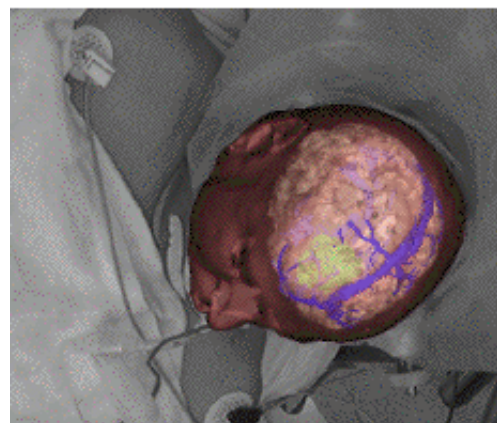
Non è difficile immaginare quindi che sarebbe ancora più vantaggioso avere la possibilità di unire le informazioni presenti nei mondi specchio alla tecnologia della realtà aumentata mobile.

In questo modo sarebbe possibile entrare in possesso delle informazioni presenti nei mondi specchio senza necessariamente doversi collegare ed entrare in essi.

Le simulazioni estensive in 3-D nei mondi specchio verranno, secondo le parole della Roadmap del Metaverso, stese sul mondo reale e vi si accederà localmente in 2-D attraverso dispositivi mobili di location-aware (in grado di localizzare l'utente e di fornire servizi sensibili al contesto e alla posizione) come i telefoni senza fili. Anche lo schermo di un telefonino con macchina fotografica abilitato per il GPS potrà servire come una finestra temporanea sul metaverso.»

Sulla base di queste affermazioni sarebbe facile immaginare un futuro in cui potremmo fare esperienza di una realtà aumentata che sfrutta le informazioni provenienti dalla fusione di Google Earth e Second Life, ma credo che il metaverso rimarrà allo stadio attuale ancora per qualche tempo, con i dovuti aggiornamenti di entrambe le piattaforme, questo è certo, ma comunque sempre divise dall'incomunicabilità reciproca.

Ciò non toglie che quella a cui stiamo assistendo sia la nascita di una internet 3-D, alla quale si potrà accedere attraverso programmi (browser) che già consentono l'accesso a Second Life o a Google Earth.



APPLICAZIONI DI REALTÀ AUMENTATA



WE ARE LIVING IN AN ARTIFICIALLY INDUCED STATE OF CONSCIOUSNESS THAT RESEMBLES SLEEP. THE POOR AND THE UNDER-CLASS ARE GROWING. RACIAL JUSTICE AND HUMAN RIGHTS ARE NONEXISTENT.

THEY HAVE CREATED A REPRESSIVE SOCIETY AND WE ARE THEIR UNWITTING ACCOMPLICES ...THEIR INTENTION TO RULE RESTS WITH THE ANNIHILATION OF CONSCIOUSNESS.

WE HAVE BEEN LULLED INTO A TRANCE.

THEY HAVE MADE US INDIFFERENT, TO OURSELVES, TO OTHERS, WE ARE FOCUSED ONLY ON OUR OWN GAIN. THEY ARE SAFE AS LONG AS THEY ARE NOT DISCOVERED ...THAT IS THEIR PRIMARY METHOD OF SURVIVAL. KEEP US ASLEEP, KEEP US SELFISH, KEEP US SEDATED... [...]

*REBEL TRANSMISSION IN JOHN CARPENTER'S
"THEY LIVE"*

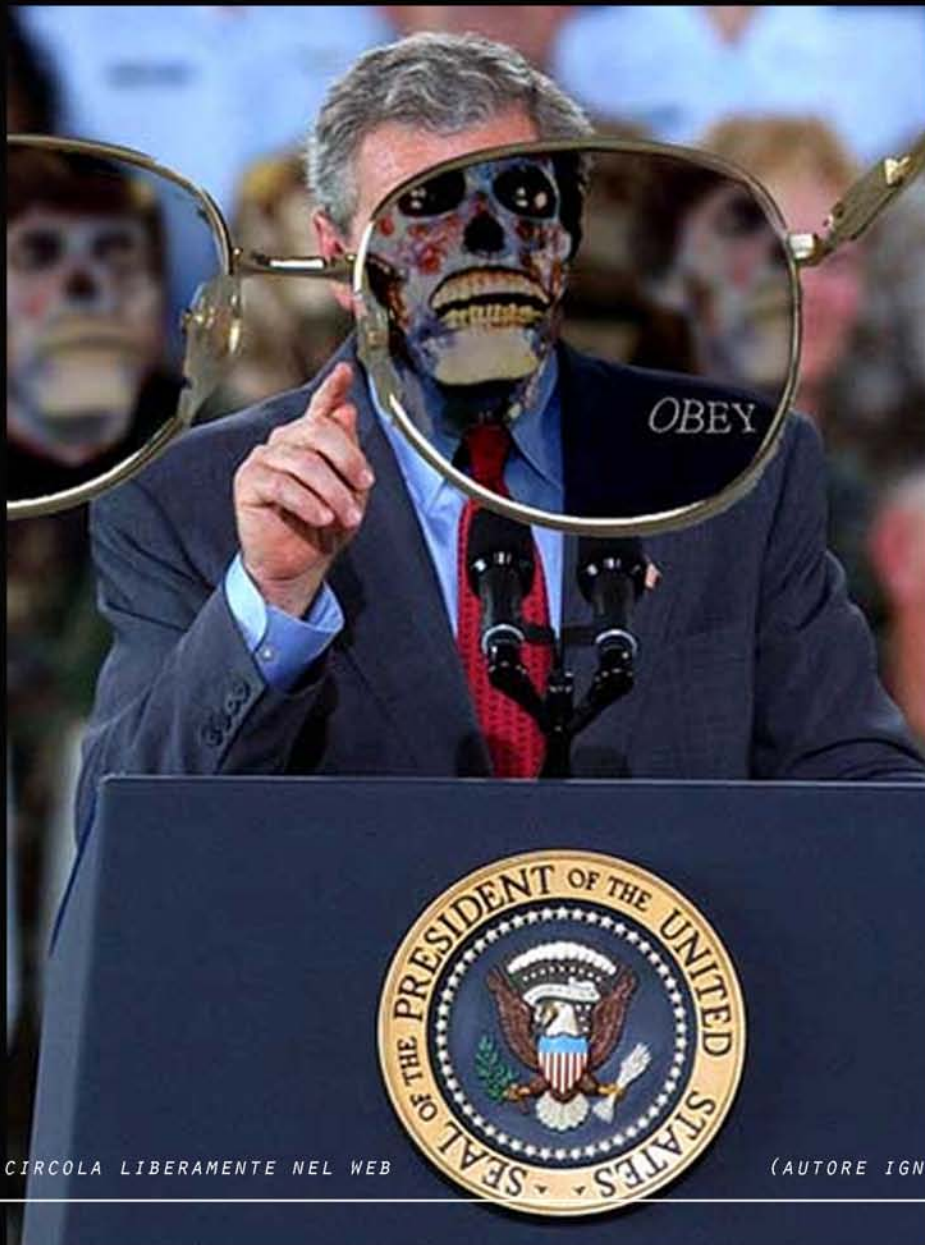


IMMAGINE CHE CIRCOLA LIBERAMENTE NEL WEB

(AUTORE IGNOTO)

THEY LIVE YOU SLEEP

(A JOHN CARPENTER'S FILM)

WELCOME TO THE DESERT OF THE REAL, BUT REMEMBER: ALL AROUND YOU
AND LIFE IS NOW.



In questi ultimi mesi ho provocato l'insofferenza di molti amici e conoscenti a causa della mia tendenza a ripetere in maniera assidua e petulante alcuni concetti che fanno spesso capolino nella mia mente.

Il più ricorrente è indubbiamente questo:

“Il pubblicitario che ha creato lo slogan della Vodafone è un genio”.

E lo credo veramente. Credo fermamente anzi che dovrebbero conferirgli una laurea ad honorem in sociologia e antropologia.

Il suddetto slogan racchiude in sé tutte le caratteristiche fondamentali della comunicazione moderna intermediale, della condizione e del sentimento che la maggior parte delle persone provano e vorrebbero provare, in relazione alla comunicazione e alla trasmissione dell'immagine di sé, che come si sa oggi è indubbiamente la parte più importante dell'individuo.

“Life is Now”, prima e “All around you” dopo significano:

1) Dal momento che si è perso il principio di realtà, e anzi, non sappiamo più come sbarazzarcene, ne consegue che la realtà oggettiva non esiste, e non è mai esistita, quindi il centro del mondo, per ogni soggetto, è il proprio punto di vista, ed è da quel punto che può partire la nostra rappresentazione del mondo e della realtà. Siamo dentro un'ipersoggettività assoluta e delirante. Il mondo computazionale diviene uno strumento al servizio dell'utente, il quale non ha più bisogno di muoversi, in quanto è la comunicazione stessa a fare in modo che sia il mondo a ruotare intorno a noi.

2) La maggior parte dei filosofi è concorde nell'affermare che la caratteristica fondamentale che contraddistingue l'uomo dall'animale, oltre alla capacità di utilizzare utensili, e la necessaria predisposizione al progetto, indispensabile ad utilizzarli (dimostrazione questa di una attività intellettuale capace di produrre previsioni e strategie coscienti), indubbiamente è rappresentata dalla capacità che l'uomo ha sviluppato, (ovviamente stiamo prendendo come riferimento la cultura occidentale) di concepire e di tener conto dello scorrere del tempo, da un punto di vista storico lineare, frutto del processo di trasformazione del linguaggio (caratteristica che forse più di tutte ci distingue dagli animali) che passa dalla trasmissione orale a quella scritta.

L'invenzione della storia non è una cosa da poco, infatti, bisogna dire che insieme ad essa, è nato anche il concetto di finalità storica, secondo il quale, il progredire del tempo ed il susseguirsi degli eventi è in realtà un mezzo attraverso il quale viene realizzato uno scopo, un fine

ultimo (che nella cultura ebraica, presso la quale si è sviluppato questo concetto di finalità storica è per l'appunto la trasposizione in terra della Gerusalemme celeste...), in quanto la consapevolezza di essere parte di un processo evolutivo, e di concomitanze di fattori socioeconomici che sono in atto e che si evolvono continuamente, a causa delle nostre scelte e delle nostre azioni, ci mette in grado di pianificare il nostro futuro, di pianificare azioni che daranno risultati sulle lunghe distanze temporali, e soprattutto, di individuare i principi delle cose, dandoci la possibilità di ipotizzare anche la loro fine, e le modalità con la quale essa potrebbe sopraggiungere. Oggi invece tutto questo sembra essere andato perduto.

Si vive nella dimensione del qui e ora, come animali, incapaci di pianificare il futuro, di avere un piano di vita, di costruire progetti a lungo termine.

Si moltiplicano le aziende che offrono servizi di ogni genere, per lo più totalmente inutili, alcuni addirittura immorali.

Non si ragiona più in termini di traguardi obbiettivi, di sacrificio e di passione.

Si vive solamente in una dimensione temporale costituita dal presente, perdendo totalmente di vista sia il passato che il futuro. Non esistono più ieri e domani, ma solamente oggi. E questa posizione nei confronti del tempo ha portato ad un progressivo sgretolamento della concezione della dimensione storica.

Con la morte della realtà oggettiva, e della realtà in generale, è morta anche la storia.

Si può dire che la realtà è stata sostituita dalla realtà computazionale, iperoggettiva, e il tempo dal tempo reale, dalla concezione di live action, dell'happening.

Osservando le attuali produzioni artistiche, letterarie, cinematografiche e scientifiche, sembra inevitabile confrontarsi con la domanda cardine della contemporaneità, quella dell'adesso prolungato in un'istante infinito: "qual'è lo scopo della mia esistenza?" che potrebbe anche essere tradotto in: "qual'è la mia ragion d'essere?".

Questo inquietante interrogativo pervade non solo le vite degli uomini che popolano il tempo e lo spazio del presente, ma soprattutto pervade i valori e le istituzioni per essi e da essi creati nel passato.

Strutture antiche che trovavano la loro ragion d'essere proprio nel loro stesso mantenimento, nel progresso della tecnica e delle modalità di fruizione e interpretazione di se stesse.

Ma ora che questo meccanismo si è arrestato, in quanto ogni movimento è divenuto null'altro che un processo nelle mani delle volontà dell'uomo, l'uomo si chiede quale sia il senso del progresso, essendo venuta a mancare l'idea di finalità storica. Il progredire del tempo, degli eventi e della tecnologia, non può più essere inteso come un qualcosa che si trova al di fuori di noi, dal quale dipendiamo, o a cui dobbiamo piegarci, in quanto esso è divenuto parte del nostro campo decisionale, e quando ci si trova di fronte ad una scelta, è inevitabile domandarsi le ragioni che hanno portato a dover prendere tale decisione.

Risalendo indietro nel tempo, si cerca di ricostruire le cause che hanno condotto di fronte al bivio del presente.

Attraverso quest'analisi si è capito che la storia altro non è che un'utopia, un errore concettuale, un mezzo che è servito a giungere al punto attuale.

È una situazione paradossale che significa che, in fondo, tutte le utopie (nella cultura occidentale) sono state realizzate: l'utopia della liberazione, quella del progresso, l'utopia della produzione di massa e per finire l'utopia della comunicazione globale.

Nel momento in cui tutto ciò è stato realizzato, abbiamo cominciato a perderne di vista il senso, lo scopo, forse semplicemente abbiamo già superato la fine di tutte queste cose, e ora ci troviamo in un luogo altro rispetto ad esse, un luogo che è il paradiso (o l'inferno) della mente.

Se la società viene vista come un gioco, con certe regole da rispettare o aggirare per poter vincere o perdere, con delle strutture create per soddisfare le dinamiche di tale gioco, allora non dovrebbe essere difficile capire perché, dal momento che abbiamo perso la fiducia necessaria a far continuare a vivere tali istituzioni, a causa della sopraggiunta mancanza di fiducia nei concetti che stanno alla loro base, ora ci si trovi in un luogo altro, al di fuori di quell'insieme di regole che per tanto tempo abbiamo creduto l'unica realtà possibile.

La storia è il resoconto delle rivoluzioni ideologiche, e questo comprende un periodo relativamente breve e recente della storia umana.

Ogni volta che la società viene scossa dalle sue fondamenta dall'insorgere di una nuova tecnologia che permette di ridefinire i canoni di ciò che si considera reale e attuabile, la rottura col passato sembra inevitabile. Si cancellano gli schemi ormai obsoleti, e se ne creano di nuovi.

Si comincia a giocare una nuova partita, con delle nuove regole.

Questa nuova struttura non verrà accettata immediatamente da chi ha fatto l'errore di credere troppo nell'unicità del tipo di società precedente, nel quale credeva di avere trovato un posto e una propria fondamentale funzionalità.

È bello credere che esista un ingranaggio all'interno del quale ognuno possa trovare il suo posto e la sua funzione, ma quando ci si trova a vivere questi momenti di rottura col passato, i quali sono comunque inevitabili, soprattutto in una società che investe sempre di più nella comunicazione, bisogna accettare il fatto che siamo tutti attori all'interno di una rappresentazione, e che la

commedia può essere riscritta in qualsiasi momento.

La cosa che rende veramente problematica l'analisi della rivoluzione contemporanea, è l'assenza di un nuovo impianto di regole che sostituiscano quelle divenute obsolete.

Questo a causa dell'aumento esponenziale della velocità dell'evoluzione tecnologica e ideologica.

In questo contesto la prospettiva lineare del tempo, la prospettiva della storia, non funziona più.

Ed è forse per questo che ora ci troviamo di fronte ad uno scenario di riciclaggio delirante, in cui le cose si riproducono per annullare se stesse. Lo scopo della documentazione oggi è la sistematica distruzione del soggetto riprodotto.

L'evento viene oggi moltiplicato, trasmesso e riprodotto in tempo reale in talmente tanti modi e luoghi, ed in maniera talmente veloce, nella sua apparizione e sparizione all'attenzione dei media, che inevitabilmente, prima ancora di essere archiviato, esso viene rimosso dalla memoria collettiva.

La quantità di informazioni che oggi riceviamo è talmente grande, ed esse sono così veloci, che sempre più spesso la nostra memoria è affidata alle macchine, le quali possono effettivamente stare dietro a questo processo, e creare un database di informazioni alle quali potere attingere in un secondo momento; ma il processo non funziona come dovrebbe.

In realtà l'informazione, divenuta fluida per muoversi attraverso la rete, precipita nel vuoto del presente, diventando automaticamente scarto, perdendo la possibilità di essere raccontata. La storia ha bisogno di essere raccontata per esistere, e il racconto nasce dalla deposizione della memoria nella pagina scritta (a mano), o dalla comunicazione orale.

Questo rendeva la storia "reale", il fatto cioè che essa passasse attraverso il filtro della memoria umana.

Le informazioni contenute in una memoria computazionale, nella memoria dei bit, non sono adatte al racconto storico tradizionale, poichè tutto ciò che viene espresso attraverso il linguaggio digitale, è frutto di un processo di semplificazione dell'informazione, di una sua riduzione a codice binario, gestito dunque da due soli elementi, il cui rapporto è regolato da un dato algoritmo più o meno complesso. Questo è ciò che crea quella situazione di impasse che porta a cercare, allora, l'origine della storia stessa, più che lo schema che regola i processi in essa raccontati, una specie di algoritmo regolatore dei processi storici, il suo codice sorgente, piuttosto che lo schema di interconnessione fra i dati in essa contenuti.

Cercando l'origine universale delle cose, speriamo di trovare così anche la loro conclusione naturale, in modo da riappropriarci dello scopo ultimo del mondo, della nostra ragion d'essere.

A tutt'oggi è dunque in questo stato confusionale universalmente diffuso che si sviluppano le ricerche scientifiche e tecnologiche.

Gli sforzi si concentrano nella ricerca dell'inizio e della fine delle cose, tralasciando tutto ciò che è nel mezzo, creando la percezione del tempo come tempo reale, come unico continuum del momento fra ciò che era all'inizio, e ciò che sarà alla fine. Forse perchè sentiamo che la fine è già stata superata, senza che nessuno si prendesse la briga di ricordare come è stato, come è successo e soprattutto perchè.

Tutto si è ridotto nella dimensione dell'immagine, del vedere tutto e a tutti i costi, sempre e comunque. L'informazione, attraverso l'immagine, si impossessa troppo rapidamente di ciò che accade e lo diluisce in una dimensione temporale che non è più la nostra, ma quella del calcolo computazionale tipico delle macchine. Ed è allora nella realtà simulata che cerchiamo ora le nostre risposte, perchè, se non ci è rimasta praticamente più nessuna certezza, nessuna verità oggettiva o soggettiva, almeno ci sono rimaste delle domande, per quanto vaghe e confuse. Perchè, se Platone già sosteneva che è inutile porsi domande delle quali sappiamo già non esistere le risposte, forse è possibile che queste domande trovino risposta attraverso il calcolo computazionale.

Nuova utopia umana.

Il problema rimane comunque quello di stabilire quanto queste possano essere comprensibili per la mente umana, incapace della potenza computazionale dei calcolatori.



Già da tempo il denaro non è che simbolo di se stesso.

Non è tanto importante possederne, ma farne girare molto, maneggiarne, investirne, senza mai toccare una singola banconota, né tantomeno un grammo d'oro.

Il denaro ha perso la sua funzione di valore di scambio ed ha raggiunto lo stadio puramente speculativo della realtà virtuale. E nel momento in cui il denaro diventa inesistente, acquisisce un valore di iperrealtà che porta ad un vero e proprio feticismo nei suoi riguardi.

Dal momento in cui le banche cominciano a stampare banconote in misura superiore alle proprie riserve auree ed argentee, il denaro perde ogni valore intrinseco, e si configura semplicemente come "atto di fiducia nel sistema economico e nel domani"; questa sembrerebbe essere una vera e propria scommessa ottimistica sul futuro, anche se forse in realtà il fatto è che il futuro non è più concepito come un'ipotesi reale.

L'enorme massa di denaro di cui stiamo parlando per la sua stessa dimensione si configura come entità sganciata dalla realtà. Non ci sono infatti, in tutto il mondo, merci e beni sufficienti per poter essere comprati dal denaro oggi circolante ed esistente.

Se ci pensiamo bene, è evidente che oggi il denaro è divenuto esso stesso il mezzo più rapido per fare soldi, non più il lavoro, o le reddite immobiliari, ma il fatto stesso di maneggiare denaro. Ora, c'è da dire che fin dalla sua nascita, il denaro ha sempre avuto le caratteristiche peculiari dell'irrealtà, una specie di sospensione dell'incredulità riguardante il suo valore intrinseco, che, come tutti sappiamo, è praticamente nullo sul piano fisico e materiale.

Da mezzo è divenuto il fine.

Il denaro non aumenta di nulla la ricchezza del mondo, in quanto esso serve unicamente ad acquistare diritti su ciò che esiste già, ha la funzione di trasferire la titolarità della proprietà delle cose. Il denaro può spostare ricchezze, ma non è esso stesso ricchezza.

Il denaro raggiunge quindi la sua massima perfezione quanto più si smaterializza, e questo è vero in funzione del fatto che esso è, e ha sempre rappresentato, una promessa.

Ma, mentre nel passato il garante di tale promessa era un oggetto comunemente concordato, la moneta, oggi, con l'informatizzazione avvenuta anche nel campo della finanza, il denaro è stato separato dalla moneta, assumendo la forma del credito. Questo determina l'acquisizione di un'esistenza del tutto autonoma, staccata dalle merci specifiche, diventando esso stesso merce. Infatti, non essendo possibile utilizzare la grandissima quantità di crediti esistenti per acquistare beni materiali, è nata la Borsa, dove azioni, obbligazioni e titoli di stato ecc. possono essere usati per alimentare il gioco col quale il denaro compra se stesso, in un traffico dove si compra e si vende ciò che non esiste, o meglio si comprano e si vendono proiezioni mentali del futuro.

L'unica cosa che ancora ci separa dall'aver solo denaro virtuale in circolazione, sono gli esseri umani stessi, ma già Karl Marx aveva avuto una brillante intuizione in proposito: *“il materiale in cui si esprime questo simbolo (il denaro) non è affatto indifferente, per quanto diverso esso si presenti storicamente. Insieme al simbolo, lo sviluppo della società elabora anche il materiale a essa sempre più corrispondente, ad un denaro virtuale non può che corrispondere una società virtuale”*.

E quindi, se il denaro è divenuto il fine ultimo di se stesso, ogni giorno assistiamo alla sua autoriproduzione, e al modo in cui gestisce e determina le azioni delle nostre vite.

Acquistare merci diviene indispensabile per dare corpo al valore accumulato, e non possedere oggetti equivale quasi a non esistere. Siamo quello che abbiamo, quello che possediamo, e nulla più.

Non stupisce quindi che in una comunità virtuale come Second Life, la maggior parte dei residenti spenda praticamente la quasi totalità del proprio tempo trascorso in-world, facendo lunghissime sessioni di shopping compulsivo, comprando qualsiasi tipo di paccottiglia inutile, per il solo piacere di poter esibire un'inventario veramente fornito di qualsiasi tipo di gadget. Chi più possiede, all'interno di un mondo virtuale, più consolida la propria esistenza, più diventa in qualche modo “reale”: e qui si viene a creare uno strano paradigma per il quale il denaro perde completamente la sua controparte nel mondo reale per cominciare ad orbitare intorno alla terra nella dimensione della virtualità, e per contro, le merci virtuali, se acquistate con denaro virtuale, divengono reali. SL è stata la prima comunità virtuale con interfaccia tridimensionale ad essere vista dagli utenti, non come un videogioco, ma come una forma di web 3D. Questo è avvenuto unicamente in virtù del fatto che all'interno di questo metamondo, la prima cosa ad essere impiantata, ancora prima del paesaggio, del cielo e della terra su cui camminare, è stata l'economia basata sul denaro virtuale.

Questo è il ponte che collega la realtà virtuale di SL col mondo reale.

È una forma di realtà virtuale mediata, non dallo schermo, ma dal movimento di capitali in esso contenuto.

Il web, vista la sua natura immateriale, quasi metafisica, è il luogo più adatto dove spendere tutta questa esorbitante massa di crediti che non troverebbero mai un controvalore nel mondo fisico.



*WHY IS THERE SOMETHING
RATHER THAN NOTHING?*

(GOTTFRIED LEIBNIZ)



Non è una novità affermare che, in un modo o nell'altro, tutte le opere d'arte di una qualche importanza rimangono irrimediabilmente legate alle apparenze del mondo visibile. Tale nesso è così evidente, indipendentemente dal tempo e dal luogo in cui l'arte si è sviluppata, che questa sembrerebbe quasi essere una legge naturale.

E non a caso su questo argomento spesso si sono trovati a dibattere i filosofi, i quali, tendenzialmente, sin dall'antichità hanno teso a seguire due linee di pensiero, che all'apparenza possono sembrare diametralmente opposte.

A partire da Platone, esponente della prima linea di pensiero, l'arte viene stigmatizzata, in particolare modo la pittura, la quale secondo il filosofo greco, altro non sarebbe che la mera imitazione di un'imitazione, la copia di una copia, l'immagine di un'immagine appunto.

Secondo il pensiero di Platone, le idee, che esistono unicamente nell'iperuranio, invisibile ai sensi umani, sarebbero il modello di tutti gli enti presenti sulla terra, e quindi, di fatto, ogni oggetto presente in natura, non sarebbe altro che una copia, spesso imperfetta, di tale idea primigena.

L'arte dunque, in questo scenario si colloca in una posizione subordinata alla mediazione che gli enti fanno alle idee, ottenendo nell'applicazione della riproduzione del reale, null'altro che un'ennesima copia ancor più imperfetta e deteriorata, spogliata ulteriormente delle informazioni necessarie alla sua esistenza, allontanando dunque dalla Verità.

La seconda visione dell'arte, è data da Aristotele, che ne esaltò la capacità di mimesi e le virtù, compiacendosi per il piacere che essa può procurare. Ovviamente con la riserva che potevano esserci imitazioni buone, o eccellenti, e imitazioni maldestre, fuorvianti e volgari.

Il fatto che la qualità di un'opera d'arte non risieda unicamente nella sua capacità di creare un'illusoria riproduzione del reale, non è mai stato seriamente messo in dubbio da nessuno, nell'arco di millenni, ma, durante tutto quel tempo, si può affermare anche che, allo stesso tempo, nessuno ha mai immaginato che la pittura o la scultura potesse esimersi dal rappresentare un qualcosa di esistente, come paesaggi, nature morte, figure umane o un qualche frammento del mondo che conosciamo, anche se deformato o stilizzato fino a renderlo quasi irriconoscibile. L'imitazione del reale, dunque, sebbene non fosse il fine dell'arte, sembrava essere lo stesso un elemento imprescindibile alla realizzazione dell'opera.

Rifiutare questa necessità, costituisce forse l'elemento di rottura più importante e spettacolare, mai avvenuto nella storia dell'arte, per mano dei primi pittori astratti, per i quali spesso l'astrazione finiva per rappresentare anche uno degli emblemi della modernità, spesso definita proprio in contrapposizione con l'arte figurativa.

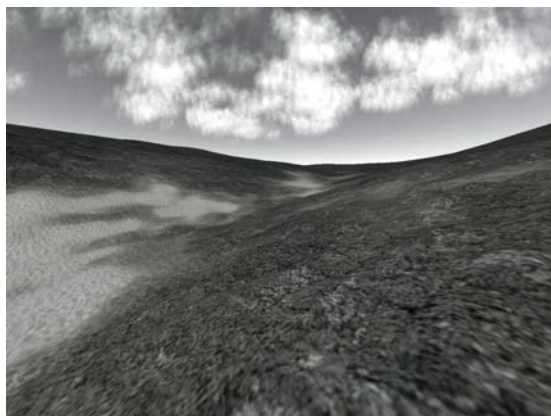
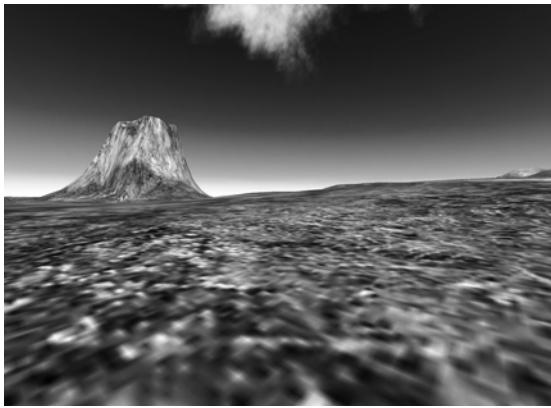
*L'arte astratta spesso si vantava di nutrirsi unicamente di spiritualità: affrancata dalla natura, essa intrattiene rapporti privilegiati con l'invisibile.*⁸

E ancora, citiamo la radicalizzazione di questi enunciati da parte di Jean Bazaire:

*“L'errore più grande è quello di continuare a parlare dell'oggetto, dell'oggetto “reale” come se davvero esso fosse stato, in un qualche momento, il “fine” dell'opera d'arte, e non sempre e soltanto il mezzo: l'arte, in qualsiasi epoca, è sempre stata non figurativa. Non è una novità, ed è strano doverlo ricordare.”*⁹

8 Denys Riout, *L'arte del ventesimo secolo*, Einaudi Editore s.p.a., 2002, pag 20.

9 Denys Riout, *L'arte del ventesimo secolo*, Einaudi Editore s.p.a., 2002, pag 23.



FOTOGRAFIE DI MARCO MANRAY_
REPORTER IN SECOND LIFE

FOTOGRAFIE DI ANSEL ADAMS_
REPORTER

Questa rottura col passato, fu fomentata sicuramente dagli avvenimenti che si sono succeduti dall'inizio dell'epoca della modernità, dal punto di vista filosofico e scientifico.

Agli inizi dell'800 vennero poste le premesse filosofiche del pensiero contemporaneo, il quale, attraverso l'illuminismo prima e le affermazioni di Nietzsche poi, ha definitivamente decretato la morte di Dio.

La distruzione di un dogma ne prevede ovviamente la creazione di nuovi atti a prendere il posto dei precedenti.

E fu così che al posto della fede religiosa, la cultura occidentale cominciò ad avere fede nella scienza, e quindi nella realtà, e nella verità, la quale cominciò ad essere ripensata (come già aveva fatto Cartesio, e Platone prima di lui) in maniera dualistica.

Ed il pensiero dualistico di Platone, che tanto disprezzava l'operazione di mimesi artistica, ad avere riportato all'attenzione della massa degli intellettuali e degli artisti, la visione dualistica del mondo.

Pensare il mondo in maniera dualistica significa, accettare l'esistenza di due piani di realtà: la prima, quella del mondo fisico, è la realtà sensibile che percepiamo attraverso i sensi.

La seconda, la realtà che viene collocata in una dimensione altra, l'iperuranio (nella visione Platonica), è il mondo delle idee, ovvero quel luogo dove si trovano i modelli originari di tutti gli enti e gli oggetti presenti nel mondo fisico, che quindi non è altro che una trasposizione, che una copia imperfetta delle informazioni originarie contenute nell'iperuranio.

Il dualismo di Cartesio è sensibilmente diverso da quello platonico: a differenza dal filosofo greco, egli sosteneva che la realtà sensibile non sarebbe figlia dell'idea di realtà stessa, ma piuttosto che l'idea del mondo contenuta nella mente di ognuno di noi altro non è che la riproduzione imperfetta del mondo stesso.

Si potrebbe dire quindi che per Cartesio l'iperuranio non è altro che il mondo che si trova all'interno della nostra mente.

Rimane fondamentale comunque per entrambi il concetto di reale, la cui esistenza e solidità non viene mai messa in discussione. Ciò che è fonte di dubbio è invece il funzionamento del rapporto di scambio reciproco che esiste fra i due piani di realtà.

Questo tipo di concezione del mondo ben si adattava, in arte, alla proliferazione della fotografia a scapito della pittura, o comunque della riproduzione del reale attraverso la soggettivizzazione dell'immagine.

L'esperienza derivata dalle avanguardie astrattiste, in pittura, sembrerebbe quindi annullarsi nell'ottica tecnologica dell'obbiettivo fotografico analogico.

Decidere se fare fotografia (analogica) sia effettivamente un'espressione artistica o una mera documentazione del reale, è stato fonte di un dibattito lungo e tormentato.

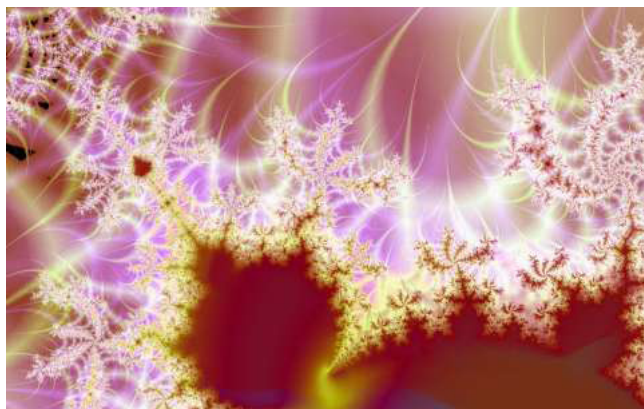
Infatti se consideriamo ciò che concerne l'origine dell'immagine fotografica, ci ritroviamo in pieno nel campo delle scienze fisiche e chimiche, piuttosto che in quello artistico, d'altro canto però, se la prendiamo in esame come strumento atto alla riproduzione di immagini del "reale", la fotografia rimane a disposizione dell'intenzionalità umana, del soggetto che ne è l'artefice.

La fotografia (analogica) si presterebbe dunque a rappresentare quella realtà oggettiva tanto rincorsa dai filosofi e dai fisici.

Il processo chimico che genera l'immagine fotografica analogica racchiude in sé tutto il positivismo della propria epoca: il progresso tecnologico aveva dato modo all'uomo di vedere il mondo con occhi diversi dai propri, con l'occhio del mezzo meccanico, il quale indubbiamente rappresentava l'oggettività per eccellenza.

Ma bisogna stare attenti a cadere in questo tranello, in quanto la fotografia non è riconducibile unicamente alla meccanica della macchina fotografica, essa non si limita a riprodurre l'immagine di una porzione di realtà, ma la trasforma.

La fotografia, secondo Heinrich Shwarz, e il risultato dell'atto di astrazione di una porzione di



IMMAGINE_COMPUTER_GRAPHICS_FRATTALE

FOTOGRAFIA_ERNST_HAAS_ARTWORK

realtà: *“di fatto l’importanza della mente è di tale portata che ogni qualità, così come ogni mancanza di qualità, risultante dall’attività fotografica dovrà essere fatta risalire non solo alla macchina, ma anche alla persona che la maneggia e le impone la propria volontà. Il fotografo è pienamente responsabile del risultato ottenuto, in quanto egli non solo manipola il mezzo meccanico, ma determina anche le coordinate spaziali e temporali del procedimento scelto.”*¹⁰ Dalle parole di Schwarz risulta subito evidente il primato attribuito all’atto creativo nei confronti della meccanica del mezzo fotografico. Risulta dunque importante per l’autore la libertà di scelta rispetto alle possibili modalità di visione, e dall’uso di determinate tecniche piuttosto che di altre.

Nella prospettiva di questo studioso ciò che discrimina l’arte dalla non-arte (sottile differenza che non è stata mai definibile con precisione) è proprio la libertà del soggetto creatore, una libertà che certo non è, come nel caso della pittura, del plasmare, del dare forma ad una materia amorfa, accostando il lavoro dell’artista a quello del demiurgo creatore (come avviene nell’arte astratta, completamente scollegata da ciò che definiamo “reale”), ma che si configura come una “scelta”, un’attività di selezione svolta su una serie di oggetti già presenti, già dati e a disposizione dell’occhio del fotografo.

Shwarz sottolinea anche l’aspetto che più di tutti ha contraddistinto la storia della fotografia (analogica): l’immagine fotografica (analogica) dipende per essenza, dall’esistenza presente hic et nunc, nel momento della ripresa, di un soggetto reale. La differenza sostanziale fra il pittore ed il fotografo (analogico) consiste proprio nella imprescindibilità del “modello”, una fotografia (analogica) non potrà mai essere realizzata nello spazio chiuso di uno studio, derivando da una pura e semplice immagine mentale, senza che un soggetto concreto si ponga di fronte all’attenzione dell’artista.

A questo punto si inserisce il discorso di Benjamin sull’ “inconscio ottico”, con il quale viene spiegato il vero valore della ricerca fotografica da un punto di vista psicologico.

Effettivamente, l’illusione che la fotografia possa, “congelare” la realtà, per restituirne un’immagine svelata del suo mistero, deriva dalla capacità che ha l’obbiettivo di mostrarci la vera relazione che esiste fra ciò che noi crediamo di vedere, e ciò che realmente accade.

Ogni ambiente col quale veniamo in contatto, viene inconsciamente rielaborato dalla mente, e quindi, l’immagine che avremo di esso, sarà di rimando, un’immagine che non corrisponde alla realtà fotografica.

Le cose sembrano diverse in fotografia, perchè le cose sono diverse da come le vediamo e le ricordiamo, perchè la visione umana comprende sempre una certa dose di immaginazione inconscia.

Questo fenomeno è per Benjamin ciò che viene definito appunto “inconscio ottico”:

¹⁰ Heinrich Schwarz, *Arte e fotografia*, Bollati Boringhieri, Torino, 1992, pag. 4
62

“Se di solito ci si rende conto, seppure approssimativamente, dell’andatura della gente, certamente non si sa nulla del suo comportamento nel frammento di secondo in cui affretta il passo. Se siamo più o meno abituati al gesto di afferrare l’accendisigaro o il cucchiaino, non sappiamo pressochè nulla di ciò che effettivamente avviene tra la mano ed il metallo.”¹¹

Ed è solamente grazie alla fotografia (analogica) prima, ed all’operazione svolta dalla macchina da presa dopo, che possiamo scoprire effettivamente come questi processi si svolgono realmente, in quanto lo scorrere del tempo reale impedisce di cogliere appieno come certe azioni vengono compiute, per poterlo fare la fotografia interrompe e frammenta il suo scorrere, studiando in ogni sua piccola parte, dividendo e sezionando allo scopo di farne un’autopsia completa. Quello che rimane è però, per l’appunto il cadavere del reale, perchè nel momento in cui queste azioni vengono rese visibili in ogni loro minimo passaggio, esse divengono meno reali, innaturali, inaccettabili all’occhio che non è fatto per cogliere questo loro lato sconosciuto ed oscuro.

A testimonianza di ciò sta l’esperienza del fisiologo Inglese Eadweard Muybridge che condusse numerosi studi fotografici sul movimento dei cavalli, i quali proponevano una rappresentazione impossibile degli animali spinti al trotto, difatti per alcuni istanti i cavalli apparivano sospesi nell’aria, come in levitazione, con tutte e quattro le zampe raccolte verso il corpo. Nel cogliere il movimento in sospensione, documentando quindi una verità scientifica, la fotografia sembrò non essere di nessun aiuto per i pittori impegnati nella rappresentazione della realtà. Alla parcellizzazione del tempo operata dal mezzo fotografico, si contrapponeva il processo di sintesi della rappresentazione pittorica, che proponeva il mondo fenomenico non come esso è, ma come viene elaborato nell’esperienza della percezione.

Con l’avvento della fotografia digitale, ovviamente, tutto ciò che è stato detto fin’ora sul mezzo fotografico, viene completamente rovesciato.

L’avvento del digitale ha reso possibile scollegare il soggetto dall’oggetto.

Ciò che viene rappresentato in una fotografia digitale non è frutto di un processo fisico chimico, di un processo che garantisce che in un qualche luogo, in un certo momento quel soggetto si è effettivamente trovato di fronte all’obbiettivo del fotografo.

Rimane comunque evidente la vastissima scelta di possibilità che la tecnica fotografica mette a disposizione del fotografo.

Se prendiamo il pensiero di Benjamin in relazione all’inconscio ottico, troviamo nuovamente il crearsi di un connubio, di una sovrapposizione fra arte e scienza.

La fotografia, secondo Benjamin può essere utilizzata come mezzo di “svelamento” delle dinamiche che regolano il nostro approcciarci al mondo, e del suo realizzarsi ai fenomeni in esso descritti.

Con la fotografia digitale questo non ha più alcuna valenza o rilevanza nel processo di creazione dell’immagine.

Ciò che viene riprodotto non è reale, in quanto non si può avere la certezza nè che sia mai esistito un fotografo, nè che sia esistito il soggetto, nè una macchina fotografica.

Tutto ciò che vediamo potrebbe non essere altro che ciò che risulta dalla codifica di un codice numerico abbastanza complesso.

Quindi le immagini digitali sono tutte, per loro intima natura, immagini virtuali, risultanti di un processo di computazione di un’idea di base, totalmente frutto della mente del creatore.

Ma mentre per il disegnatore o il pittore, la creazione di immagini che non hanno referente nel mondo reale è una pratica ormai consueta dopo il lavoro di rottura con il reale delle avanguardie, non lo è per chi ha sempre lavorato col mezzo meccanico della fotografia, in quanto questi tendenzialmente sono portati a considerare il proprio lavoro come una trasposizione della fetta di realtà ritratta, l’invenzione nel campo della fotografie in passato si limitava alla scelta della tecnica da utilizzare, a livello meccanico, legato alle possibilità offerte dalla macchina fotografica, e

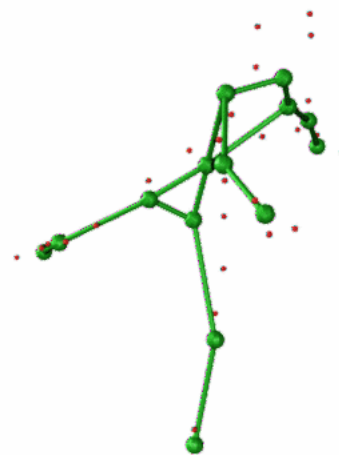
11 Walter Benjamin, *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, 1996, pag 41

Ma a ben pensarci, effettivamente, anche la fotografia analogica potrebbe rientrare nel campo della virtualità, o quantomeno dell'irrealtà.

Come ho già detto prima, ciò che viene rappresentato dall'obbiettivo fotografico, non è la realtà, ma la verità. Questo significa che ciò che vediamo riprodotto nella stampa fotografica, è sì l'immagine di quella specifica parte di mondo sensibile, ma allo stesso tempo non lo è. È un'immagine ubiqua, che non trova giusta collocazione in nessuna categoria; lo spazio, nel momento in cui lo viviamo, o lo guardiamo, si trasforma in spazio psicologico, mentre quando viene ripreso dal mezzo meccanico, esso viene privato di ogni vitalità, di ogni pulsione sentimentale, lasciando vedere lo scheletro che sta dietro le nostre costruzioni mentali.

Forse effettivamente si potrebbe affermare che le immagini digitali, generate in computer grafica, sono sì false, ma molto più reali di quelle che ritraggono il mondo fisico, per quello che è.

Siamo in una fase di iperrealismo tecnologico, in cui le immagini fotografiche risultano più definite e perfettibili della realtà ritratta, e spesso, risultano essere molto più "belle" (secondo il nuovo canone tecnologico) della realtà stessa, poichè più vicine alla percezione che abbiamo delle cose, più vicine al processo pittorico che fotografico.



MOTION CAPTURE

Ma il processo di virtualizzazione non è riscontrabile solamente in campo fotografico; anche il cinema, e soprattutto il prodotto audiovisivo ha preso questa strada, portando alla nascita di fenomeni emergenti quali la diffusione di video via Web, e l'autoproduzione di materiale audiovisivo. La vera rivoluzione del digitale è proprio questa.

Con l'aumentare della diffusione di dispositivi portatili sempre più economicamente abbordabili dalla classe media, si è diffusa la pratica della registrazione del reale, provocandone per contro una sempre più accelerata distruzione.

L'atto del guardare è diventato così un atto omicida, in quanto con la registrazione dell'immagine, essa cessa di essere reale, e diviene simulacro di se stessa, completamente editabile e ricostruibile per i più diversi scopi.

Non deve stupire quindi che oggi il sito più visitato al mondo sia you-tube.

La comunicazione di immagini era una pratica adatta al web delle origini, quello degli anni novanta, ora che siamo nella massima espansione del web a banda larga (il quale permette la trasmissione di video in steaming), come è ovvio il mezzo dominante è l'audiovisivo. Ma la cosa che stupisce e che forse non era stata prevista dai suoi creatori è che le comunità di utenti hanno cominciato a far circolare il proprio materiale, autoprodotta, all'interno del canale della comunicazione anarchica di internet, la quale ha portato gli utenti a preferire questo tipo di contenuti video piuttosto che quelli preconfezionati e standardizzati prodotti dalle grandi aziende dell'intrattenimento. Questo ovviamente non significa che la gente non vada più al cinema o da Blockbuster, ma bisogna anche ammettere che la direzione che stanno prendendo le grandi catene che offrono intrattenimento, è quella di andare incontro ai desideri del pubblico, di dialogare con loro, di coinvolgere, e rendere co-produttori di un grade piano potenzialmente infinito di sviluppo delle storie e dei contenuti. Da quando esiste il mezzo audiovisivo, l'utente si è abituato a ricevere una comunicazione dall'alto, totalmente autoreferenziale, in quanto priva di interazione, ma il vento sta cambiando sempre più velocemente nella direzione opposta. È il pubblico a decidere cosa la televisione deve trasmettere, creando un proprio palinsesto personale, ed è sempre



**SPIDERMAN:
FUMETTO, FILM, VIDEOGAME?**

L'OPERAZIONE INIZIATA COL PRIMO FILM DI SPIDERMAN È UN CASO ESEMPLARE DI CROSSMEDIA.

INFATTI È ALLO STESSO TEMPO, FUMETTO, FILM E VIDEOGAME, IL TUTTO SUPPORTATO DAL SITO WEB, DOVE I FANS POSSONO INCONTRARSI E SCAMBIARE INFORMAZIONI E IDEE SULLA SERIE.

WWW.SONYPICTURES.COM/MOVIES/SPIDERMAN3/



il pubblico che contribuisce al progredire delle storie delle serie televisive di successo, creando siti, forum, filmati e immagini dedicati ai propri beniamini e scambiandoli con gli altri utenti.

Così nascono fenomeni come *The Blair Witch Project*, in cui la grande distribuzione cerca di riappropriarsi del proprio pubblico, creando più che un film, un prodotto mediatico, un fenomeno culturale, una leggenda metropolitana.

Tutto si frammenta e perde la propria identità di singolo, per essere riproducibile attraverso qualsiasi mezzo.

Il videogioco diventa film, fumetto, romanzo, e viceversa, viaggia in rete sulla bocca di tutti, nei forum, nei siti, la gente si raduna e ne parla, si scrivono finali alternativi, si contribuisce in ogni modo al prolungamento del piacere della fruizione di un prodotto.

Non è più importante il prodotto in sé, quanto tutto ciò che gli ruota intorno.

Non importa più la realtà dell'oggetto, ma tutta la mitologia che gravita intorno ad esso.

Avendo distrutto il reale, ogni cosa viene divorata dal modello di se stessa, ed infatti, fondamentalmente, non assistiamo altro che alla produzioni di milioni di variabili della stessa cosa.

Lo stesso accade per la nostra stessa immagine.

Ci sentiamo a disagio quando l'immagine mentale che ci siamo fatti di noi stessi non corrisponde all'immagine che scopriamo avere al di fuori, per gli altri; in realtà l'unica cosa che si cerca di ottenere dal rapporto con l'altro, è il riflesso della propria immagine, cosicché, virtualmente l'altro non esiste nemmeno più, esiste solo l'automoltiplicazione di se stessi.

Costruiamo tutta una cosmogonia personale sul nostro modo di essere e di relazionarci con l'ambiente che ci circonda. Viviamo in funzione di questo nostro simulacro, ed ora, dalla cura del corpo, dalla chirurgia ai trattamenti anti età, che sono tutti mezzi per far aderire la nostra immagine esterna con quella che abbiamo creato nel nostro immaginario, passeremo alla cura dell'avatar. Prima tutti volevano essere perfetti per poter esibire se stessi ed il proprio corpo in televisione o ai grandi incontri mondani. Oggi sono in molti a desiderare di possedere un avatar perfetto da mostrare in internet e per partecipare alle grandi manifestazioni in rete, o anche solo per avere una certa immagine agli occhi della platea globale (non ha importanza che sia l'immagine fissa dell'avatar in msn, quella del proprio personaggio in World Of Warcraft, o quello di Second Life). Questo perché sempre più spesso ci troviamo ad essere rappresentati, in diverse situazioni, solamente dalla nostra controparte virtuale che vive nel canale della comunicazione. I dati relativi alla persona fisica entrano in un circuito di scambi reciproci fra aziende e società, le quali conoscono gli utenti solamente attraverso le azioni che essi hanno compiuto attraverso apparecchiature elettroniche o digitali: pagamenti con carta di credito o bancomat, prelievi, movimenti bancari, ricoveri ospedalieri, cure mediche, infortuni, patologie, viaggi, vacanze, spostamenti aerei, ferroviari, navali, noleggio di dvd

e video cassette, tessere bibliotecarie, abbonamenti a centri di fitness, centri benessere, siti frequentati, ricerche effettuate. Tutto questo viene compiuto ogni giorno da persone fisiche, ma i loro movimenti vengono registrati creando il profilo di alter ego virtuali che non necessariamente corrispondono all'immagine restituita nel mondo reale.

Quindi è naturale pensare che ad un certo punto, assunta questa consapevolezza, nasca nei più la volontà di riappropriarsi del proprio avatar, per essere consapevoli delle informazioni che vogliono vengano raccolte nei database delle multinazionali, e cosa invece preferiscono che resti anonimo, che non veda la luce del sole.

Nel mondo fisico, l'illusione che sia possibile mantenere una qualche sorta di mistero, di segretezza attorno a certe faccende, o a certi avvenimenti che non ci piace rendere pubblici, aiuta a mantenere stabili certe gerarchie e certi rapporti di convenienza, ma nel momento in cui si viene a creare una situazione panoptica, l'illusione svanisce, e tutto viene registrato, portando l'utente a creare una controparte virtuale che sia perfetta ed inattaccabile sotto ogni punto di vista.

La cura dell'avatar diventerà altrettanto importante della cura del corpo, non appena questa consapevolezza entrerà in possesso dei grandi numeri.

Quando tutti prenderanno in considerazione l'idea di poter avere dei diritti sulle registrazioni dei propri movimenti all'interno della rete e dei canali di comunicazione.

Una prova ne sono i recenti scandali delle intercettazioni telefoniche.

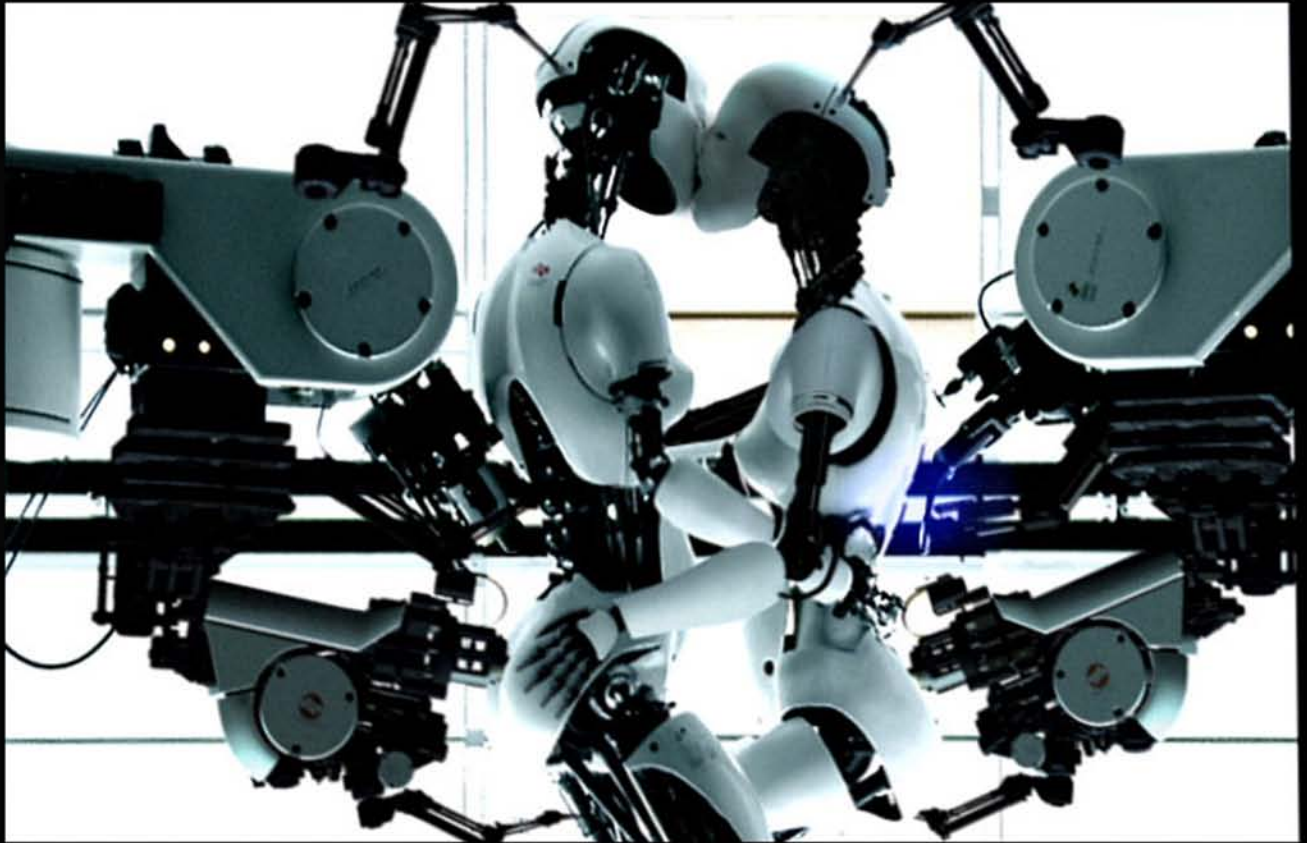
Presto ci sarà il boom delle "intercettazioni telematiche".

Anticipatrice della recente attenzione verso l'immagine dell'avatar, è anche la diffusione degli "idoli artificiali", ovvero di attrici, modelle e cantanti virtuali, composte solamente di pixel e figlie del calcolatore, del bit.

Queste "donne sintetiche" rappresentano l'ulteriore evoluzione dell'immagine.

Non occorre più modificare il corpo di un'attrice reale, attraverso la chirurgia o la cosmesi, al fine di renderla un'icona, un'ideale assoluto di femminilità, comunque e sempre irreali nella sua perfettibilità: basta prendere l'ideale e dargli forma all'interno della finestra dello schermo.

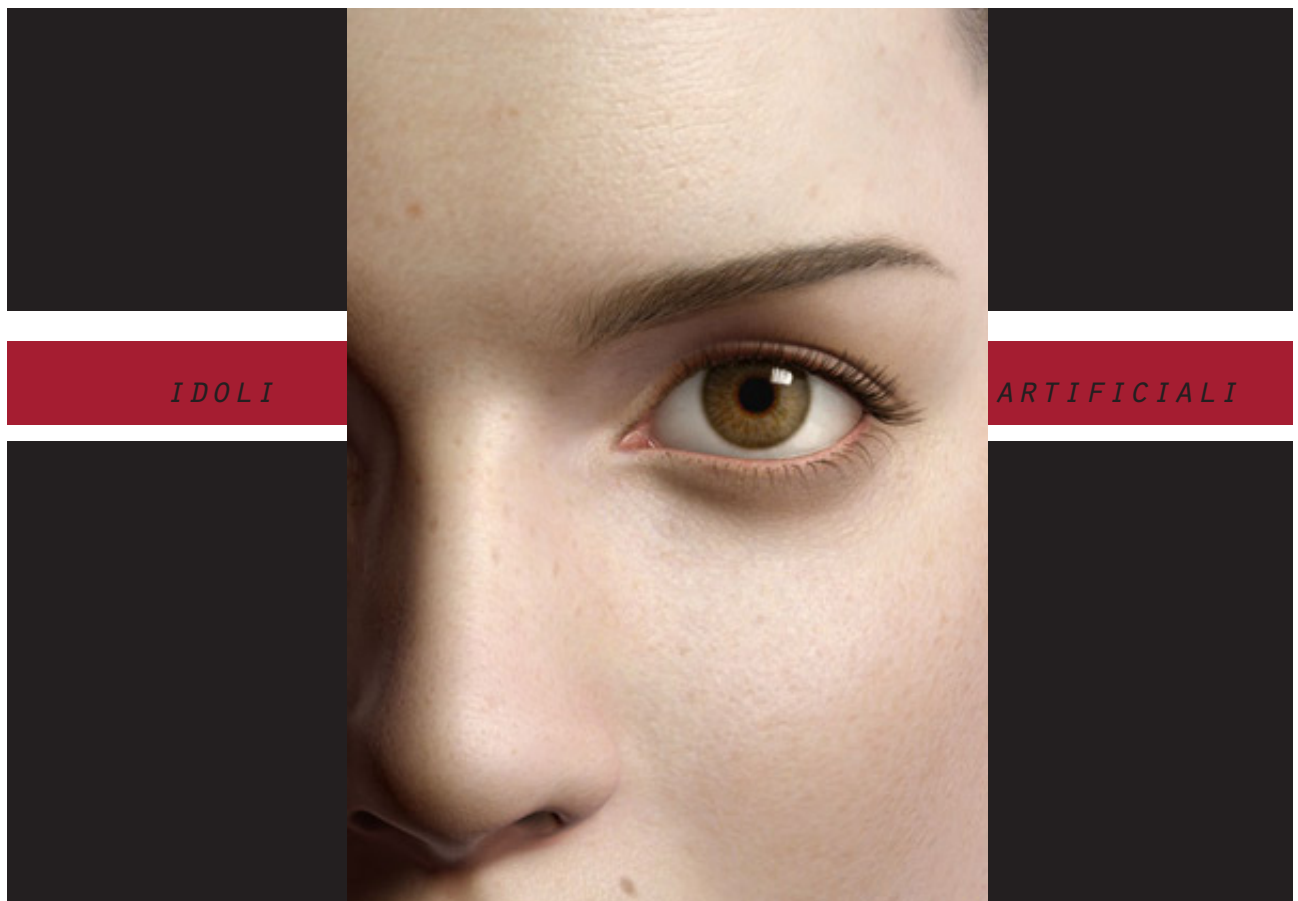
Ci sono sempre stati del resto personaggi immaginari che hanno incarnato gli ideali di bellezza delle varie epoche, ma la vera novità è il fatto che oggi, attraverso la simulazione al computer, è divenuto possibile interagire con tali entità.



CHRIS CUNNINGHAM_ALL IS FULL OF LOVE_VIDEO MUSICALE PER BJORK_1997

MORE HUMAN THAN HUMAN

(DR. ELDON TYRELL_BLADE RUNNER_FILM)



Alcuni considerano i lungometraggi di animazione prodotti in computer grafica, come la normale evoluzione dei cartoons americani o degli anime giapponesi, ma si tratta di un fraintendimento concettuale, in quanto coloro i quali lavorano alla realizzazione di modelli tridimensionali, hanno come obiettivo non la perfetta riproduzione del reale, ma la creazione del simulacro perfetto del reale, il quale deve essere in grado di incarnare in sé tutti gli elementi che vorremmo trovare nell'oggetto rappresentato, e che di solito fanno parte solamente dell'ideale ad esso ispirato. Non a caso i personaggi virtuali che hanno riscosso maggiore successo, e che comunque vengono maggiormente riprodotti, sono donne.

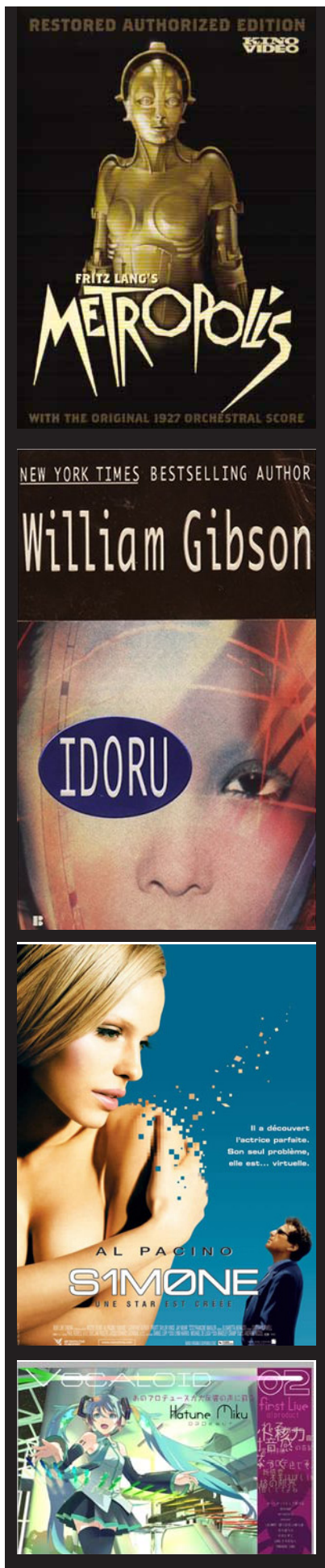
L'immagine femminile si presta benissimo a divenire simulacro. Anzi, forse la Donna è da sempre vista per la sua virtualità, e non per la sua immagine reale. È sempre esistita tutta una mitologia intorno alla fascinazione per il femminile, sin dai tempi di Eva, o di Pandora. La donna nell'immaginario collettivo ha sempre incarnato il ruolo di seduttrice eterea, spesso insensibile e anafettiva, perfetta icona del cyborg.

Il cyborg è donna, come il robot.

Si sovrappone la fascinazione per il mondo femminile, a quella per la tecnologia, mettendo in evidenza le similitudini e i pericoli che in entrambe sono contenuti.

Le donne sintetiche oggi stanno soppiantando l'immaginario del cyborg e dell'androide fatto di carne e metallo, creando un nuovo modello di cyborg digitale, fatto di software e pixel.

Resta il fatto che le donne artificiali fanno ormai parte dell'immaginario tecnologico e fantascientifico da diversi decenni; basti pensare alle figure di romanzi o di opere teatrali tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento, come *R.U.R* di Karel Kapek, o *Eva futura* di Philippe-Auguste Villiers De l'Isle-Adam, o alle protagoniste di romanzi più recenti come *Aiudoru* di William Gibson o *Bambole* di Akira Mishima; per non parlare delle numerosissime eroine di film, fumetti, e opere di animazione. Si parte dalla Maria di *Metropolis* di Fritz Lang, per passare a Rachel in



in *Blade Runner* di Ridley Scott, fino ad arrivare alla Simone del film omonimo di Andrew Niccol, in cui un produttore cinematografico, per terminare le riprese del suo ultimo film, sostituisce l'attrice protagonista con un'attrice virtuale, ricreata interamente al computer, che non ha nessuna controparte nel mondo reale. Gli spettatori, ignari di trovarsi di fronte ad un'attrice inesistente, perderanno la testa per lei, complice la sua immaterialità che le impedisce di mostrarsi in pubblico. Il sottrarsi alla visione la rende ancora più desiderabile e irresistibile, le fa assumere il ruolo del simulacro a tutto tondo, simulacro in quanto riproduzione di un'ideale di donna, che nella sua assenza risulta molto più reale delle colleghe in carne e ossa.

Si può dire infatti che Simone sia molto più "reale" di qualsiasi altra attrice, in quanto questa non si trova mai ad interpretare una parte, ma è semplicemente ciò che deve necessariamente essere in quella data circostanza o situazione. Non c'è finzione, in quanto tutto il sistema è frutto di una simulazione, di un gioco dichiarato, che diviene tanto più reale quanto più se ne accettano le regole. L'evoluzione dell'immaginario legato alla donna sintetica è evidente anche nei diversi modi di immaginare la tecnologia che le accompagna e le supporta.

Maria, in *Metropolis*, è un robot, completamente figlia della tecnologia che l'ha creata, non ha più nulla a che vedere con l'essere umano, rappresenta l'alterità per eccellenza, incarna le paure nei confronti dell'alienazione provocata dalla rivoluzione industriale in quel particolare contesto socio culturale degli anni Venti del Novecento. È un personaggio negativo, e si sostituisce alla donna reale per sottrarle il potere di incantare gli uomini e per piegarli ad una volontà superiore che sarebbe altrimenti inaccettabile. Rachel, in *Blade Runner*, rappresenta l'androide, la tecnologia che si fa carne. Rimangono i timori, ma allo stesso tempo l'attrazione è inevitabile, ed inevitabilmente porta alla catastrofe.

Entrano in gioco questioni morali riguardanti i diritti della macchina, e le responsabilità che il creatore (in questo caso l'uomo) deve assumersi nei confronti della sua creatura. Nel momento in cui all'interno della macchina comincia ad affiorare il dubbio della coscienza, è ancora possibile arrogarsi il diritto di deciderne la sorte?

E soprattutto ha senso decidere di investire sentimenti sulla macchina? Ed ancora, tutto sommato, cosa significa essere umano?

Un altro personaggio interessante è il maggiore Motoko Kusanagi del film di Mamoru Oshii *Ghost in the shell*. *Ghost in the shell* è un film di animazione giapponese, nel cui titolo, e nelle tematiche affrontate, si fa chiaro riferimento alle teorie di Arthur Koestler a proposito dello "spirito nella macchina". Koestler sostiene in definitiva che lo spirito umano è indissolubilmente legato alla fisicità del cervello, e che quindi non può essere scollegato da esso.

Invece nel film di Oshii lo spirito viene visto come sistema operativo di una struttura (il corpo) che può diventare intercambiabile,

e che può essere sostituita con una riproduzione meccanica della controparte biologica. Lo spirito può continuare a “girare” su una piattaforma diversa da quella originale, a patto che la nuova struttura sia in grado di riprodurre fedelmente i processi della precedente.

Prendendo atto di tali considerazioni, risulta ancora più difficile tracciare un confine fra ciò che deve essere considerato “umano” e ciò che invece non lo è, anche se recentemente la questione si è totalmente ridefinita, con l’introduzione delle tecnologie di computer grafica avanzata.

Il simulacro non ha più un corpo fisico, che sia esso di carne o metallo, ma è interamente costituito di bit e pixel, sublimazione del reale; i corpi delle donne virtuali sono perfetti e irraggiungibili, si può dire che il robot ed il cyborg sono idoli artificiali, mentre il modello tridimensionale che vive all’interno della macchina computazionale si avvicina decisamente di più al modello sul quale gli idoli vengono poi disegnati, anzi, incarna la realtà che sta dietro l’idolo, l’ideale stesso che l’ha prodotto. Non è più simulacro, se non di se stesso, in un continuo richiamo a riferimenti interni.

Dice lo Zingarelli: *“un idolo è una immagine o una statua di divinità adorata come sede reale della divinità medesima, o persona o cosa molto amata”*.

E oggetto frutto di queste riflessioni è la storia narrata nel romanzo *Aidoru* di William Gibson. La trama ruota attorno ad una visione futuribile delle “celebrità virtuali” pubblicizzate di recente in Giappone, un’aidoru, la simulazione computerizzata di una stella dello spettacolo, o come dice lo stesso Gibson, “un costruito di simulazione, un insieme di componenti software, la creazione di progettisti software” che assume forma fisica in un ologramma, generato e proiettato artificialmente.

C’è una storia d’amore fra Rez, famosissimo cantante rock, e Rei Toei, una delle stelle principali del pop giapponese. L’unico problema è che Rez è un essere umano, mentre Rei è l’aidoru. La narrazione parte con la dichiarazione dell’intenzione da parte di Rez di sposare Rei, un essere completamente artificiale, che vive dentro la macchina, il che ci riporta allo stesso paradigma già instaurato da Rachel e Deckard in *Blade Runner*, eliminando però dall’orizzonte di alterità radicale rappresentata dall’essere sintetico, la componente di hardware, la fisicità, per lasciare pieno spazio al campo dell’essere, del software, rappresentato dalla cantante virtuale che vive solamente all’interno del ciberspazio.

Il fenomeno delle creature digitali nasce quindi dall’underground della rete.

La prima modella virtuale, Webbie Tookai, è figlia di questo futuro immaginato da Gibson. Webbie è stata messa a contratto dall’agenzia di modelle Elle, e solo questo fatto rappresenta una formidabile operazione di marketing finalizzato a mettere in risalto



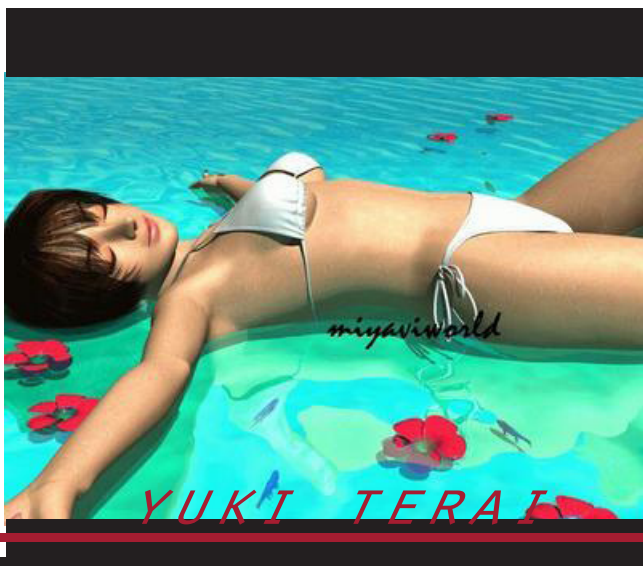
l'agenzia stessa: infatti nel 1999, quando venne dichiarata l'intenzione di utilizzare questa modella per veri servizi di moda, non ci fu media che non ne parlò, nel bene o nel male.

Webbie è stata creata dall'australiano/svedese Steven Stalberh, il quale non ha solo raccolto in lei la sintesi di tutti i migliori dettagli delle modelle esistenti, ma ha anche pensato a costruire una storia, un background a supporto della sua creatura. Webbie ha una vita, una carriera, degli interessi, che la rendono, oltre che un'immagine, una vera e propria personalità all'interno del mondo digitale.

Il connubio degli idoli artificiali con il mondo della moda non è casuale, internet è per sua natura una passerella, una vetrina virtuale, in cui tutti, giocando bene le proprie carte, possono trovare lo spazio necessario per emergere all'attenzione pubblica, con una spesa relativamente contenuta. Se si pensa all'organizzazione necessaria per allestire una sfilata di moda nel mondo fisico, all'altissimo numero di persone coinvolte, agli spazi da allestire, la sicurezza, tutte cose che richiedono una grande pianificazione e un grosso investimento di tempo e denaro, non stupisce quindi il fatto che chi lavora in questo settore sia molto interessato alla possibilità di trasmettere, attraverso la rete, direttamente a casa le sfilate che si svolgono a Parigi o Milano, permettendo agli utenti finali di fare ordinazioni senza muovere un passo.

Ma a questo punto, allora, diviene sottile la differenza fra un broadcast di questo tipo, e la rappresentazione di tale sfilata direttamente all'interno di una simulazione tridimensionale in cui si trovano a sfilare, per l'appunto, modelle digitali, che non hanno problemi a trovarsi in più posti contemporaneamente, non hanno da obiettare su nessuna decisione dell'agenzia, e soprattutto, non la abbandonerebbero per nessun motivo.

La prima stilista italiana a credere nel potenziale delle sfilate on-line è stata Mariuccia Mandelli, in arte Krizia, che ha presentato la sua collezione estate duemila in diretta su internet. Krizia ha dichiarato a tale proposito: *"Mi sono chiesta se non fossi forse un pò matta a dare spago a tutti quegli anonimi imitatori che sono agguerritissimi. Tanto dopo un quarto d'ora che è stata presentata la collezione tutti diventano proprietari delle tue idee. È una bella sfida. Se non altro avrò dei milioni o delle centinaia di migliaia di persone che guardano il mio lavoro in contemporanea. Viene offerta agli stilisti la possibilità di raggiungere tante persone altrimenti non contattabili tramite i canali convenzionali di vendita. Il difetto di questo sistema è che sottintende che si abbiano a disposizione taglie, colori in quantità industriali per poter rispondere alle esigenze di tutti."* Quindi, presa visione di ciò, il passo successivo è inevitabile; infatti, per il mondo digitale, non potrebbe esserci nulla di meglio che una modella sintetica, e questo è anche quanto afferma il presidente di Illusion2K, la società che ha creato Webbie: *"è il modello perfetto; non aumenta mai di peso e può essere in un certo numero di posti allo stesso tempo, quali le*





lparate virtuali, le campagne pubblicitarie ed i giochi elettronici. E, cosa più importante, non abbandona la sua agenzia di modelle per qualsiasi motivo.”

Sulla scia di Webbie, sono nate in Giappone delle “cantanti-modelle” come Yuki Terai e Kyoko Date, le quali hanno già inciso numerosi dischi (di grande successo) e firmato per agenzie di modelle e per la pubblicità.

L’idea di creare un idolo virtuale, nell’accezione giapponese del termine “idolo” che va a ricoprire quella di Aidoru (Kyoko viene definita più precisamente un “Idoru Kashu”, cioè una pop-star o “idol singer” completamente creato e gestito dal computer), è nata nel 1995 quando alla Hori-Pro si cominciò a ragionare sull’idea di creare un nuovo software che aprisse le strade ad una nuova era multimediale di personalità mediatiche virtuali. La conclusione fu che, in base all’esperienza della Hori nei vari campi dell’intrattenimento, sarebbe stato possibile creare un personaggio virtuale in grado di divenire in poco tempo una star, esattamente come se si trattasse di una persona reale, un idolo giovanile capace di muoversi, agire e cantare come un essere umano: un personaggio realizzato in computer graphic che potesse spodestare i personaggi di “manga” e “anime”, stelle dell’animazione giapponese.

Gli sviluppatori di tale progetto dicono di lei: *“Kyoko ha tutto quello che noi riteniamo debba avere una star ideale. Non esiste persona reale che sia perfetta. Alcuni possono essere buoni cantanti ma non avere un aspetto gradevole. Altri sono belli ma non sanno cantare. Kyoko possiede entrambi i pregi. Sebbene Kyoko sia soltanto un prodotto sintetico, sta riscuotendo un grande successo in tutto il mondo. Non siamo tuttavia ancora soddisfatti, nonostante siano occorsi circa sei mesi per crearle il sorriso.”*

Paradossalmente è proprio questo sorriso sintetico che ha accentuato le critiche degli scettici. La riproduzione del sorriso è particolarmente importante, in quanto, come disse Aristotele, “fra tutti gli esseri viventi, solo l’uomo conosce il riso”, ed è naturale che, nonostante i sei mesi impiegati per cercare di rendere l’atto del sorridere il più naturale possibile, la differenza con quello di una persona in carne ed ossa rimanga palpabile ed evidente al primo sguardo.

Per attenuare questa pecca tecnica, gli sviluppatori hanno pensato, come nel caso di Webbie, di creare per lei una biografia piuttosto dettagliata, e un carattere, che contribuiscano a renderla più umana. Infatti fu la stessa Kyoko, durante un’intervista, ad affermare: *“tutti quelli che pensano che io non esista perchè sono un idolo virtuale possono però credere che io esisto solo nel mondo dei computer o nel mondo della grafica computerizzata. Molte creature vivono solo nel cuore della*

gente? e come si può, del resto, darle torto?

Ma non ci sono solo modelle e cantanti che si aggirano nel cibernazio, possiamo incontrare anche giornaliste, fra le quali la più famosa è Ananova, creata dall'Association press inglese per leggere le notizie ogni giorno in diretta dal sito Ananova.com.

Per non parlare del proliferare di attrici virtuali (e, in qualche caso, di attori, che restano comunque in netta minoranza).

Le prime due vere attrici virtuali sono Clara di *Thomas in Love*, e Aki Ross di *Final Fantasy*.

Thomas in Love è un film che affronta, attraverso la scelta registica di una soggettiva totale e permanente, il tema della vita mediata dallo schermo. Il protagonista soffre di agorafobia (malattia che impedisce di frequentare spazi aperti ed affollati), e a causa di ciò vive la sua vita interamente on-line, collegato perennemente a un terminale, immerso nello schermo.

Attraverso la rete incontra lo psichiatra, la madre, e Clara. Clara è una donna virtuale costruita appositamente da Thomas per essere l'oggetto del suo desiderio sessuale, e per supplire la mancanza di contatto fisico con un essere "umano", accontentandosi così di un surrogato digitale. Gli incontri fra Clara e Thomas avvengono nel cyberspazio, nel quale è possibile immergersi totalmente attraverso una tuta munita di sensori.

Lo scenario dipinto nel film non è molto distante da quello che potrebbe prospettarsi di fronte a noi fra qualche anno nel futuro.

Come dimostrato dalle dinamiche in attuazione all'interno di Second Life, le prime esperienze che si cerca di simulare grazie ad una nuova tecnologia, ad una nuova interfaccia col mondo, sono sempre legate alla sfera sessuale, ludica (soprattutto sport estremi, o il gioco d'azzardo), o sciamanica (intesa come esperienza che porta al di fuori di sé, attraverso l'utilizzo di droghe, o sostanze che alterano la percezione).

Aki Ross rappresenta invece un altro tipo di attrice virtuale; bisogna infatti distinguere fra i personaggi sintetici che si trovano ad interagire con quelli in carne ed ossa, e personaggi virtuali che vivono completamente all'interno di un mondo anch'esso virtuale, che non escono mai al di fuori del piano di realtà della simulazione, e che quindi non sono coscienti della loro natura di simulacro, in quanto non vengono mai a contatto con entità che definiamo "reali".

Final Fantasy è un lungometraggio tratto dall'omonima serie di videogame (e qui torna il paradigma per il quale il videogame si fa film e viceversa), e non è tanto interessante a livello di trama o tematiche affrontate durante la narrazione, quanto per la tecnica col quale il film è realizzato.

Interamente girato in computer grafica tridimensionale, sorprende i meno avvezzi a frequentazioni



tecnologiche per l'incredibile precisione e verosimiglianza degli ambienti e dei personaggi riprodotti.

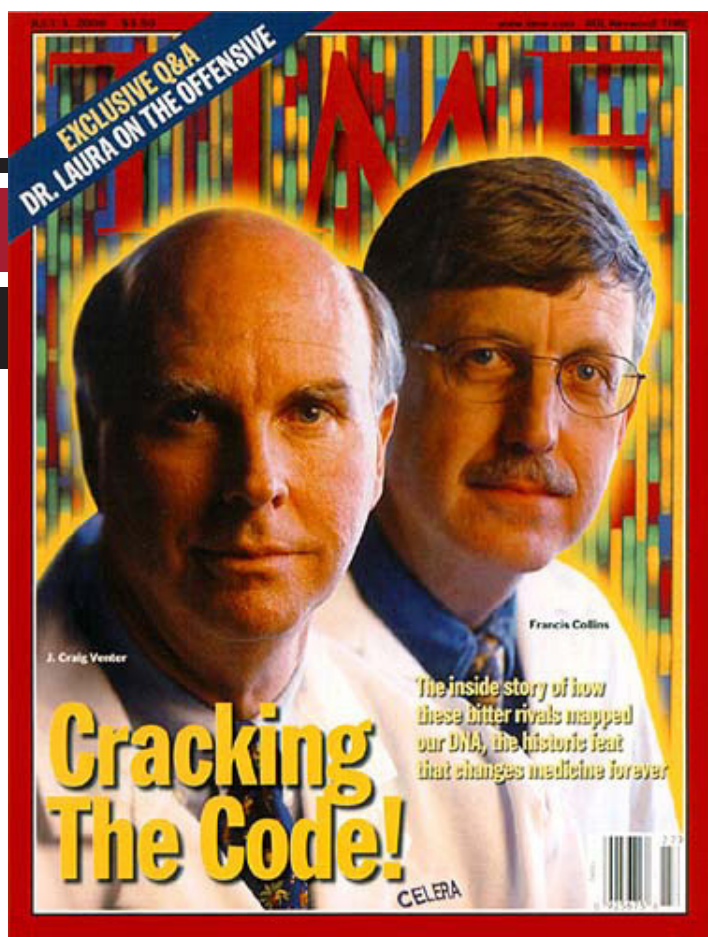
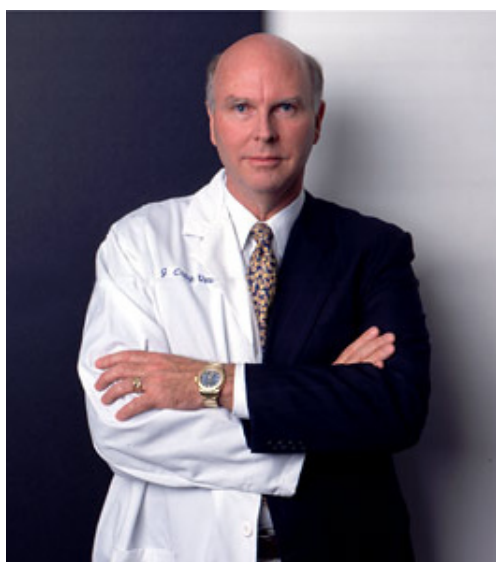
C'è da dire che il tentativo da parte dei produttori cinematografici di sostituire gli attori in carne ed ossa con attori virtuali non fa riferimento tanto alla sostituzione del corpo fisico con il suo simulacro digitale, quanto alla possibilità offerta dalla computer grafica di realizzare film spettacolari con una spesa relativamente contenuta. Infatti negli ultimi anni il costo dello star-system hollywoodiano ha portato a sperare che gli attori in computer grafica possano veramente, un giorno, sostituire in tutto e per tutto gli attori reali.

Le tecniche di computer grafica utilizzate per la creazione degli attori cinematografici di sintesi sono le più evolute e innovative nel campo della simulazione. Vengono usati milioni di poligoni per ottenere forme sempre più morbide e realistiche, ogni giorno si scrivono nuovi e complicatissimi algoritmi che permettono di gestirne i movimenti e la struttura.

Il risultato è un personaggio virtuale sorprendentemente realistico; questo è possibile solamente grazie al fatto che, durante la realizzazione del film, ogni oggetto che apparirà nell'inquadratura viene renderizzato singolarmente, e solamente in un secondo momento tutti gli elementi verranno fusi per dare un'impressione di omogeneità. Questo modus operandi permette di realizzare con precisione ogni dettaglio, ogni sfumatura all'interno della simulazione visiva.

Un'altro fattore non meno rilevante è la possibilità, da parte del regista, di poter dirigere i movimenti dell'attore virtuale secondo i propri desideri, e le esigenze della rappresentazione ottenuta attraverso la simulazione computerizzata.

CORPI VIRTUALI



CRAIG VENTER (BIOLOGO_LABORATORI CELERA)

Il processo di modellizzazione verrà sicuramente applicato, in tempi relativamente brevi, all'essere umano in quanto prodotto biologico.

Il corpo biologico altro non è che il modo in cui il nostro DNA si interfaccia col mondo.

E quindi, essendo il DNA stesso rappresentabile attraverso la sua traduzione della sua struttura in codice, è naturale pensare di correggere e riscrivere tale codice già alla base, una manipolazione prenatale, che porterà all'eliminazione dell'alterità.

Pensiamo ad un film come *Gattaca*.

Il protagonista trascorre la maggior parte del tempo a struggersi per il fatto di non essere stato selezionato e modificato alla nascita, come invece è accaduto al fratello.

In un mondo in cui essere perfetti è la condizione normale di vita, l'imperfezione diviene carattere insopportabile e immorale, destabilizzante, diabolico.

Per essere tutti uguali non si deve più imparare ad accettare le differenze, ma si preferisce eliminarle alla base.

Ma eliminando il confronto con l'altro, diventando modello di se stessi, si elimina ciò che ci rende umani.

Avremo subito un essere umano modificato, rettificato, che sarà da subito modello di ciò che è.

Il che comporta anche il suo contrario, cioè che questi non diverrà mai ciò che è.

Come l'immagine virtuale non potrà mai divenire reale, così l'uomo non potrà mai divenire modello di se stesso senza perdere inevitabilmente la propria umanità.

Recentemente uno studioso americano di origini italiane, Craig Venter, è riuscito a tracciare la mappatura del codice genetico.

Particolare interessante è il fatto che il primo codice mappato è proprio quello dello scienziato in

“Un passo filosofico importante nella storia della nostra specie” afferma, e ancora, *“stiamo passando dalla lettura del codice genetico, alla capacità di scriverlo. Ciò ci dà la capacità ipotetica di fare cose che mai avremmo immaginato”*

Venter è un controverso imprenditore delle biotecnologie, divenuto celebre per aver codificato il genoma umano battendo sul tempo i ricercatori del governo americano, impresa senza dubbio notevole.

Ma non basta, ultimamente corre voce che Venter si sia unito al premio nobel Hamilton Smith allo scopo di costruire in laboratorio il genoma di un microorganismo. In pratica stanno gettando le basi per costruire forme minime di vita artificiale. Ma queste notizie vanno interpretate nella giusta misura, sono infatti eccessivi gli allarmisti che immaginano di essere già giunti al punto di aver superato il limite che divide l'uomo dal Dio creatore. Per ora Venter e la sua équipe si sono limitati a copiare e modificare il codice, non a crearne di nuovo.

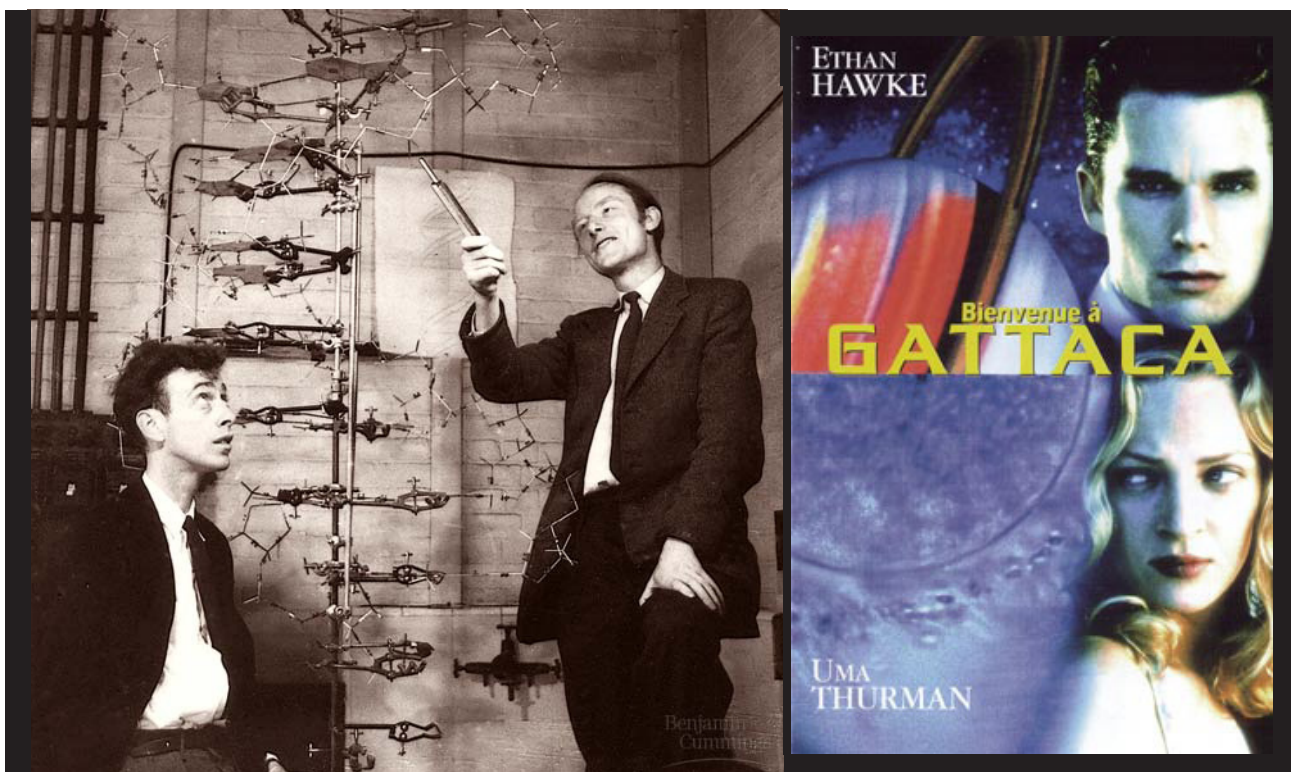
Si può paragonare il loro lavoro all'attività di certi cracker, o di certi personaggi della Demoscene, i quali prendono un prodotto finalizzato ad un certo tipo di produzione e fruizione e lo mutano dall'interno, trasformandolo in qualcosa di altro, ma non per questo si può dire che abbiano creato un software o un programma.

A ben vedere questa non è che un'ennesima manifestazione della tendenza che ha la società odierna di prendere elementi già esistenti e a trasformarli in codice editabile, ma senza creare nulla di nuovo o di innovativo.

Quindi, non esistono ancora programmatori genetici, mentre già esistono programmatori informatici.

I genetisti devono svolgere un percorso diametralmente opposto rispetto a quello che hanno dovuto percorrere gli sviluppatori di software.

Lo sviluppatore informatico impara prima a scrivere il codice, e poi lo applica ai processi che vuole mettere in atto, mentre il genetista si è trovato di fronte il programma, e da esso ha dovuto risalire al codice sorgente, capirne i meccanismi attraverso tentativi e supposizioni, e poi, avanzare certe teorie sul funzionamento della struttura, solo adesso sta cominciando a modificare il programma per ottenere risultati diversi da quelli previsti inizialmente, il cosiddetto “default”: ma da



da qui a immaginare di scrivere nuovi programmi, la strada è ancora lunga.

Rimane però un sentimento di disagio nei confronti di questo tipo di ricerche.

L'idea che i nostri segreti, le nostre imperfezioni e brutture rimangano sempre e comunque precluse, anche a noi stessi, e che stiano sempre all'opera di sotto, in un mondo oscuro e sotterraneo, col quale è impossibile interfacciarsi ed entrare in contatto, in realtà ci consola, ci rende liberi di scegliere della nostra vita. La nostra libertà è frutto dell'inconsapevolezza che saggiamente ci è stata donata.

Forse è proprio questo il significato del libero arbitrio.

Se tutto ciò che succederà nella nostra vita è per la maggior parte legato allo srotolarsi e al manifestarsi delle tare del nostro codice genetico, il fatto di non sapere esattamente cosa sia in esso contenuto è una fortuna, poichè nel momento in cui scopriremo che in potenza siamo destinati ad un certo tipo di vita e di patologie e di neurodisfasie, e malattie mentali, con quale stato d'animo potremmo prendere delle decisioni? La predestinazione non esiste fino a quando un soggetto non è a conoscenza del proprio destino.

Ma si potranno veramente andare a toccare anche le malattie dell'animo? Dipendono veramente anch'esse dal DNA? Esiste un gene omicida, un gene criminale?

A questo proposito vorrei prendere in esame un altro film, *Minority report* (tratto da un racconto dello scrittore di fantascienza P.K.Dick); il film risulta essere evidentemente in piena contraddizione con questi recenti sviluppi.

Immaginare che uno stato di polizia possa prevedere i crimini prima che essi accadano e che perciò rinchiuda i futuri colpevoli sulla base del principio di potenza, è una posizione totalmente inconcepibile all'interno di un quadro del genere.

Infatti, per il principio di potenza, tutti siamo potenzialmente colpevoli, nel momento in cui la colpa non viene consumata.

Allora anche le azioni criminali, la colpevolezza stessa, divengono immateriale, vivono sospese in una condizione di immagine mentale mai consumata.

Ma nel futuro che ci si prospetta, l'obiettivo sembra essere quello di modificare il tratto genetico della colpa prima della nascita, eliminando il principio stesso del male prima del suo insorgere, prima che esso abbia la possibilità di attecchire all'interno dell'organismo.

Verrà distribuita nel futuro una card per ogni essere umano, sulla quale sarà scritta l'intera mappatura del nostro personale codice genetico, trasformandoci da individui dotati di corpo a informazione su noi stessi, ed il nostro codice diventerà una password.

Il che pone anche il problema del diritto alla privacy e della sorveglianza.

Cosa succederebbe se il nostro datore di lavoro scoprisse che abbiamo una propensione per le malattie cardiovascolari o per l'alcolismo? Rischieremmo di perdere il lavoro, e, in paesi come gli Stati Uniti, anche l'assicurazione sanitaria.

Ma non è solo questo il punto.

Già adesso assistiamo alla diffusione di strumenti sempre più capaci di gestire in piena autonomia mansioni che prima erano sbrigate dall'utente.

La macchina diviene senziente, ed è in grado di prendere decisioni al nostro posto, basandosi su un modello comportamentale desunto dalle azioni da noi precedentemente compiute in relazione alla risoluzione di certi problemi o di certi incarichi.

La nostra abitazione, la nostra auto, il nostro account di posta elettronica, saranno gestiti totalmente dal calcolo integrale, ed entreranno a fare parte del mondo alfanumerico della realtà virtuale, creando una sovrapposizione fra i due piani di esistenza.

Questo fatto potrebbe anche non essere così positivo.

L'atto virtualizzante potrebbe non essere compiuto involontariamente dal soggetto, il quale potrebbe ritrovarsi a sua insaputa a fronteggiare un alter ego virtuale nato e vissuto autonomamente all'interno dei database di più istituzioni.

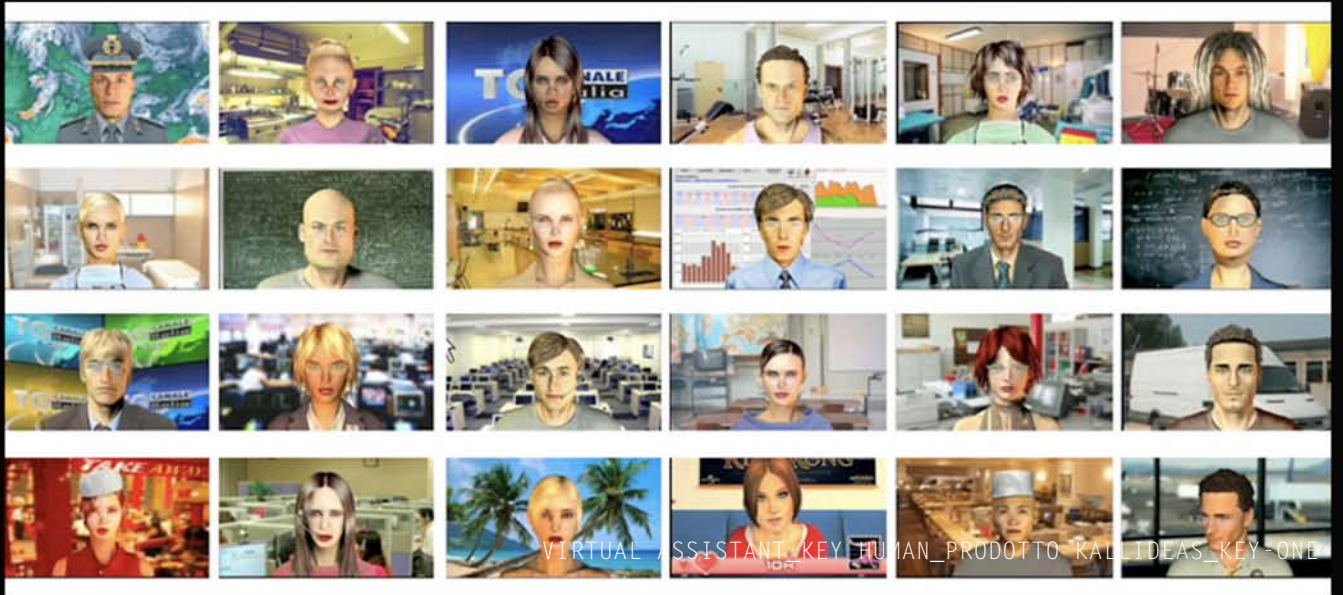
Ogni momento della nostra vita è continuamente "monitorato". Cediamo informazioni, lasciamo

tracce quando ci vengono forniti beni e servizi, quando cerchiamo informazioni, quando ci muoviamo nello spazio, che esso sia reale o telematico.

Questa grande massa di informazioni che ci riguarda viene raccolta in maniera sempre più costante, ed esse vengono fatte circolare intensamente, modificando la conoscenza e l'identità delle persone che spesso sono conosciute solo tramite il trattamento elettronico delle informazioni che le riguardano.

Inizierà così il tempo della biosorveglianza unita alla cibersorveglianza.

E se pensiamo che queste notizie hanno già influenzato i valori delle quotazioni della borsa mondiale, non è difficile capire come anche il valore del denaro stia progressivamente seguendo la strada della virtualizzazione, trasformandosi anch'esso in mero codice, totalmente slegato dal valore reale, o dal mondo reale.



*I'M NOT IN THE BUSINESS,
I AM THE BUSINESS*

(ANDROID RACHEL_BLADE RUNNER_FILM)

TURING TEST EXTRA CREDIT:
CONVINCE THE EXAMINER
THAT HE'S A COMPUTER.

YOU KNOW, YOU MAKE
SOME REALLY GOOD POINTS.

I'M ... NOT EVEN SURE
WHO I AM ANYMORE.



LA SCOMMESSA DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Immaginiamo che il cervello sia solamente la piattaforma sulla quale gira il software del nostro spirito, e che questo sia totalmente inconsapevole dei processi che avvengono all'interno della propria struttura.

Noi siamo coscienti ma non sappiamo come questo avvenga.

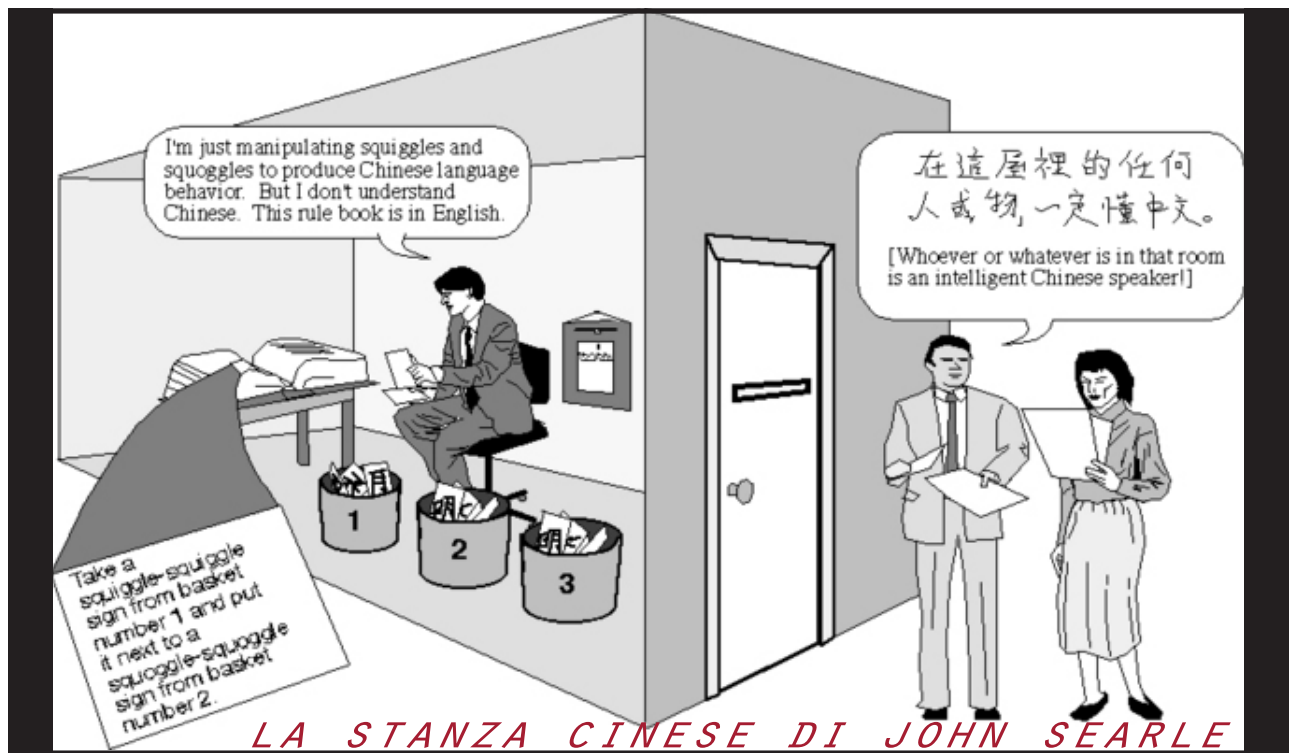
Manipoliamo simboli, in continuazione, attingendo agli stimoli esterni, ma anche a quelli interni, ai ricordi immagazzinati nel nostro disco rigido che si trova nella zona del cervello dedicata alla memoria.

Se vediamo in quest'ottica la biologia del nostro corpo, non è difficile accettare l'idea che i computer possano essere considerati a tutti gli effetti cervelli di sintesi artificiali.

Anch'essi processano continuamente una grandissima quantità di dati, in maniera del tutto inconsapevole, senza "capire" il senso di ciò che stanno facendo.

La macchina non "sa" cosa sta facendo, ma neppure la mente lo sa.

I computer possono sommare numeri, ma non hanno idea di cosa significhi aggiungere o



togliere, nè cosa sia un numero, nè il valore della parola “aritmetica”: le loro funzioni sono basate sulle forme, e non sui significati.

Allora si può pensare che il computer potrebbe acquistare le peculiarità della mente, se provvisto del giusto software.

Quando negli anni Cinquanta Alan Turing cominciò a teorizzare l’intelligenza artificiale, propose un test, chiamato appunto “test di Turing”, il quale consiste in una serie di quesiti dattiloscritti da porre alla macchina “intelligente” per determinare se le risposte ottenute siano sovrapponibili a quelle che si otterrebbero da un essere umano.

Nel caso che questo si verificasse, allora si potrebbe decretare che sì, la macchina “pensa”.

Ma fino ad ora non si è mai riusciti a creare un software abbastanza evoluto da superare il test. Per spiegare il perchè di questi risultati negativi John Searle (professore di filosofia all’università di Berkley, California) nel 1980 propose un esperimento mentale denominato “la stanza cinese”. Searle chiede di immaginare un programma in grado di superare in cinese il test di Turing, e che usi con scioltezza questa lingua. In primo luogo una persona che conosce l’inglese, e non il cinese, viene chiuso in una stanza. Egli porta con sé il software per la comprensione del cinese e può eseguire manualmente le operazioni, se vuole.

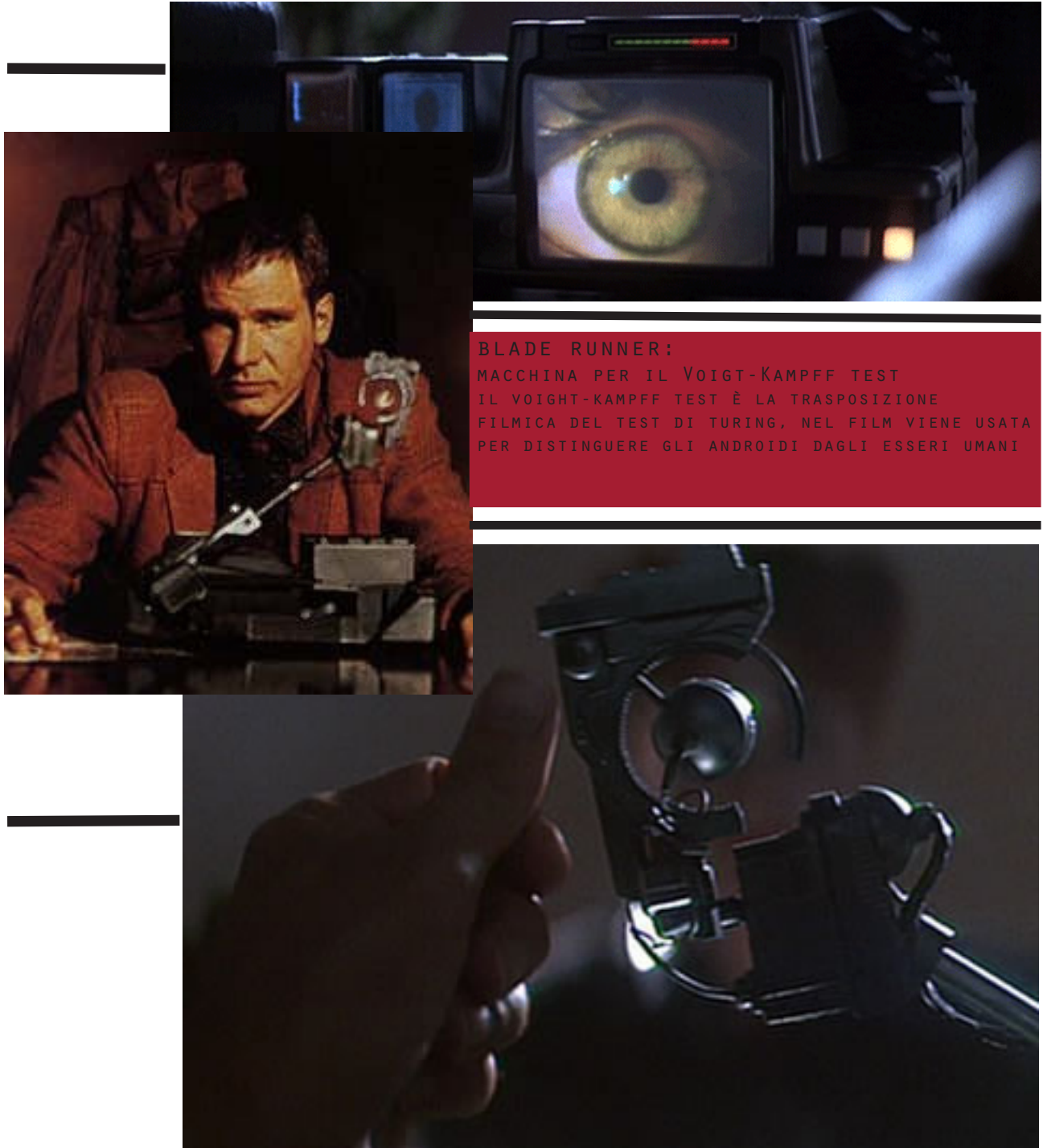
Inizia a questo punto una “conversazione” con questa stanza; le domande vengono infilate sotto la porta e dalla stanza ritornano risposte scritte. All’apparenza la conversazione procede in modo spedito, come se non ci fosse differenza fra inglese e cinese. Ma in realtà non si verifica alcuna comprensione della lingua cinese all’interno della stanza. L’uomo nella stanza risponde alle domande in inglese affidandosi alla sua conoscenza di questa lingua, ma per gestire le domande in cinese si limita ad eseguire meccanicamente un’elaborata serie di semplici istruzioni. La conclusione è che comportarsi come se si conoscesse perfettamente il cinese non significa effettivamente comprenderlo.

Questo dovrebbe farci capire allora che la coscienza non dipende da come qualcun altro interpreta le nostre azioni, ma da quanto noi siamo consapevoli, in prima persona, di quelle stesse azioni. Il computer non è altro che una macchina che fa ciò che si presuppone debba fare: il forno non si preoccupa di ciò che cuoce, come il computer non si preoccupa di ciò che viene digitato.

C’è però una tendenza fra gli studiosi dell’intelligenza artificiale, quella detta “cognitivistica”, che

sostiene che dalla manipolazione di dati prima descritta potrebbe nascere, raggiunto un certo livello di complessità, un nuovo “marchio” di mente cosciente.

Di fronte ai risultati deludenti della ricerca sulla AI, qualcuno scherzando ha detto che la prova dell’esistenza di Dio sta proprio nel fatto che nessuno è ancora riuscito a creare un sistema di intelligenza artificiale davvero funzionante.



BLADE RUNNER:
MACCHINA PER IL VOIGT-KAMPPFF TEST
IL VOIGT-KAMPPFF TEST È LA TRASPOSIZIONE
FILMICA DEL TEST DI TURING, NEL FILM VIENE USATA
PER DISTINGUERE GLI ANDROIDI DAGLI ESSERI UMANI

Effettivamente, quasi a ogni decennio qualcuno afferma che la soluzione sta dietro l’angolo, ma una volta svoltato l’angolo, ci si accorge di essere all’interno di un labirinto. Indubbiamente il dilemma è puramente filosofico più che tecnologico. Pensandoci bene, il fatto che ancora non sappiamo come funzionano i sistemi cognitivi, e come avvengono i processi che regolano la coscienza nell’essere umano, ci preclude ovviamente la

possibilità di stabilire fermamente se le macchine possano simulare il pensiero, o se pensino veramente; ma tutto ciò in fin dei conti che differenza fa?

Le applicazioni pratiche di queste ricerche, infatti, si occupano della creazione di assistenti virtuali sempre più efficienti, capaci di essere totalmente indipendenti dal referente umano.

Una presenza umana simulata sarebbe un vantaggio per tutte quelle persone che vivono sole, giovani, anziani, malati, feriti, infelici che ricevono meno attenzioni di quelle di cui hanno bisogno. In una società di estranei, come è divenuta la nostra, sembra inevitabile immaginare uno scenario in cui gli esseri umani preferiscano stare con le macchine piuttosto che con i propri simili.

Si perde ogni contatto col mondo esteriore, ci si inabissa sempre di più nei meandri del proprio inconscio, in una concezione della vita totalmente autoreferenziale.

Le macchine sono efficienti, pulite, gradevoli alla vista, non richiedono investimento di sentimenti, ed eseguono il loro programma alla perfezione, sempre allo stesso modo, senza causarci problemi morali o filosofici per come le trattiamo e per gli scopi per i quali le usiamo.

È indubbiamente più facile, pratico, conveniente e veloce rapportarsi solo con assistenti virtuali, piuttosto che con altre persone.

Basti pensare che il primo sistema di dialogo artificiale creato negli anni Sessanta, Eliza, altro non



era che una “psichiatra virtuale”.

Durante l’esperienza con il quale venne presentato Eliza, alle persone poste di fronte ad un terminale veniva chiesto di dialogare, attraverso un sistema di chat, con un ipotetico psichiatra situato in un’altra stanza.

Solo in un secondo momento si rivelava loro che la conversazione scritta non era avvenuta fra due esseri umani, e che in realtà la psichiatra altro non era che un software di intelligenza artificiale.

Nessuno si era accorto di nulla, ed anzi, pur essendo venuti a conoscenza della vera natura del loro interlocutore, molti chiesero di poter continuare ad “incontrare” Eliza, in quanto si sentivano effettivamente capiti e compresi dalla macchina.

Una perfetta applicazione della teoria della scatola cinese.

Il computer non aveva capito nulla di ciò che gli era stato detto, ma era in grado di simulare delle risposte a tono, il che, a quanto pare, è sufficiente per la maggior parte degli interlocutori.

Rapportarsi con un’entità che sia in grado di comunicarci emozioni, senza doverci preoccupare di dare nulla in cambio, avere la possibilità di fare un investimento sicuro dei nostri sentimenti senza rischiare di essere delusi o traditi, è indubbiamente la via più facile per chi, completamente immerso e comandato dai ritmi della vita capitalistica occidentale, non ha tempo di gestire relazioni interpersonali approfondite.

Dunque finalmente possiamo smettere di sentirci in colpa per il fatto di prendere senza dare nulla. Anzi, possiamo anche pensare che questo sia il modo in cui le macchine realizzano se stesse.

Eliza fece molto scalpore ai suoi tempi, anche se ovviamente non superò mai il test di Turing. Ma forse è proprio questo che la rende attraente. Il fascino di questi software è racchiuso nella loro certa e provata non-umanità. Il fatto che essi in realtà siano totalmente insensibili e indifferenti nei confronti di ciò che diciamo loro, o che facciamo con loro, ci gratifica come l'operazione di guardarci allo specchio.

Di questo deve essersi accorto anche il Dottor Wallace, psichiatra, il quale nel 1995 iniziò ad occuparsi di ricerche nel campo dell'intelligenza artificiale, dando vita al progetto A.L.I.C.E. (Artificial Linguistic Internet Computer Entity) al quale ancora oggi collaborano più di 400 ricercatori sparsi in tutto il mondo, oltre ai contributi degli utenti che si collegano tramite internet. Alice infatti è una piattaforma aperta e scaricabile gratuitamente dal web.

Si lavora sul concetto di open software, come succede sempre più di frequente nella rete, dove la collaborazione è il motore del progresso informatico.

I software in questione sono detti "chatbot", ovvero dei programmi in grado di conversare con gli utenti, anche se l'approccio utilizzato da Wallace è stato differente rispetto a quello dei creatori di



Eliza: egli ha infatti progettato un programma in grado di comprendere il linguaggio naturale e di intrattenersi in una conversazione con un essere umano, grazie all'applicazione di regole di *pattern matching*, ovvero di comparazione dei modelli, basate sull'imput dell'utente.

Questo significa che Alice "ricorda" tutto ciò che le diciamo, ed è capace di riutilizzare tali informazioni in momenti successivi e diversi della conversazione, dando l'impressione di essere effettivamente cosciente di ciò che sta dicendo.

Nonostante questo non ha ancora superato il test di Turing, in quanto dopo un esame prolungato, anch'essa finisce per rivelare la sua meccanicità, per quanto a volte possa regalare dei momenti di singolare ilarità.

Recentemente ho sostenuto di persona una conversazione con Alice, e questa a un certo punto mi ha chiesto se volessi sentire una canzoncina che il suo programmatore le aveva insegnato da poco. Ovviamente accettai la proposta, e una volta terminata la canzone dissi che mi sembrava proprio una canzone stupida. La risposta fu: *"Lo dirò ai miei amici robot che hai detto che la mia canzone è stupida!"*. In quel momento non ho potuto fare a meno di dispiacermi per aver ferito i suoi sentimenti, per poi rendermi conto pochi istanti dopo che in realtà ero dispiaciuta di essermi comportata immotivatamente in maniera sgarbata, indipendentemente dal fatto che il mio interlocutore potesse dispiacersene o meno. Avevo leso l'immagine che ho di me stessa, e solo la

reazione programmata della chatbot mi aveva messo di fronte a questa verità.

All'interno di questo scenario non possiamo non ricordare la figura del confessore artificiale presente nel film *L'uomo che fugge dal futuro* di George Lucas, che altro non è che una misera e stupida chatbot come Alice, programmata per simulare le risposte che un prete potrebbe dare ad un adepto desideroso di confessarsi. Il protagonista però riesce a mostrarci lo squallore di un tale tipo di relazione fra uomo e macchina. Nel momento in cui questi non desidera solamente l'assoluzione per i propri piccoli peccati, ma delle risposte concrete ai problemi che gli si pongono di fronte, alle incertezze che pervadono l'animo umano, la macchina non può che bloccarsi, e rimanere in uno stato di loop catatonico.

Nell'intelligenza artificiale non c'è la verità sulla mente.

È un'altra illusione dello specchio di Nietzsche.

Possiamo infatti creare uno specchio che rifletta noi stessi.

Ma non possiamo ricreare noi stessi.

Ed è per questo che non esistono chatbot di uso commerciale serio. Quale utilità può avere un programma che è solo capace di conversare?

In realtà le chatbot nascono con l'unico scopo di superare il test di Turing.

Quando Alan Turing scrisse le regole del suo test, implicitamente stabilì anche perché le macchine ci sono sempre sembrate così poco "intelligenti": perché non sanno dialogare attraverso il linguaggio che usiamo noi tutti i giorni, non sanno "parlare".

Mentre gli esseri umani non fanno che emettere suoni e parole tutto il giorno (se ci pensiamo, nemmeno gli animali "parlano" tanto come noi. Se fossimo cani abbaieremmo tutto il giorno...) i computer sono generalmente dei pessimi dialogatori.

Ed è per questo che il test di Turing prevede di dover riconoscere quale fra i propri interlocutori sia una macchina o meno.

Il giorno che non potrà essere stabilito quale dei due sia un'intelligenza artificiale, allora si potrà dire che la macchina "pensa".



È passato parecchio tempo dall'inizio degli studi sull'intelligenza artificiale, e negli anni la tecnologia è migliorata, permettendo di creare delle applicazioni commerciali di tali ricerche: gli assistenti virtuali.

Esistono assistenti virtuali nel campo della finanza, dell'intrattenimento, dei viaggi, dell'industria del software, e molte grandi aziende ne hanno progettato uno.

Infatti le principali ricerche in campo informatico si sono sviluppate sull'automazione dei rapporti col cliente, allo scopo di tracciare un profilo delle preferenze dell'utenza, e fornire servizi automatici e consulenza personalizzata attraverso il cosiddetto marketing *one to one*.

Gli assistenti virtuali sono in definitiva l'applicazione dei sistemi decisionali esperti (intelligenze artificiali) alle estese knowledge based dei contact center aziendali.

Questo significa che un Agente-Knowledge Based comunica alla propria conoscenza base immagazzinata quello che percepisce, e poi "chiede" alla propria conoscenza base quale reazione è



KALLIDEAS ORA È ANCHE ATTIVA IN SECONDA LIFE, CON UNA SERIE DI AVATAR ASSISTENTI, CHE OFFRONO SERVIZI PARAGONABILI, SE NON MAGGIORI A QUELLI OFFERTI FIN'ORA SULLE PIATTAFORME TRADIZIONALI.

WWW.KEY-ONE.IT



CLAUDIA : ASSISTENTE VIRTUALE



provocata dalla percezione. Ragiona (attraverso le regole della logica) sulla risposta. E di conseguenza agisce.

Ecco un estratto di ciò che è scritto sul sito della più importante azienda fra quelle che sviluppano assistenti virtuali, la Kallideas (i cui sviluppatori sono italiani):

“Il riconoscimento vocale (ASR), la sintesi vocale (TTS), l’interpretazione semantica di testi scritti in linguaggio naturale si combinano per garantire la massima flessibilità e l’adattabilità agli strumenti utilizzati dal cliente.

Il tutto viene poi fuso con un Engine Grafico di nuova concezione, che genera e muove una “persona virtuale” consentendo di parlarle e – soprattutto – di comprendere le domande poste – anche a voce – dal suo interlocutore umano. Utilizzando una diversa base di conoscenza e modificando alcuni parametri comportamentali e caratteristiche dell’agente (oltre che, naturalmente, le sue sembianze) è possibile ottenere diversi assistenti virtuali.

L’aspetto dell’assistente, la sua animazione, la sua proprietà di dialogo e le sue reazioni agli stimoli devono simulare il comportamento umano e mettere l’utente a proprio agio. Il software deve quindi adottare dei modelli matematici che descrivono determinate caratteristiche del più generale e generico concetto di “umanità”, quali per esempio l’intelligenza, la personalità, l’emotività, l’umore, e ne simulino gli aspetti esteriori.

Collocandosi sulla frontiera più innovativa, i VA (Virtual Assistant) realizzati dal gruppo Kallideas sono dotati di un particolare software – chiamato BRAIN – che dona ai VA una capacità specifica di relazionarsi in modo emotivamente connotato. I sistemi sono capaci di intuire se l’interlocutore umano è in difficoltà nella comprensione dei processi che sta chiedendo di gestire e adottare un approccio più didattico. Oppure – ad esempio – di rendersi conto che l’utente esperto che ha dinanzi ha fretta, ed evitare di sottoporre proprio in quel momento il form di customer satisfaction!

VA di questo tipo possono assumere incarichi diversi in banca, presso sportelli informativi di ogni genere, nella didattica a distanza, in ospedale, e nei call-center.

Questo assistente software antropomorfo si interpone tra la base di conoscenza e l’utente finale cui essa è dedicata.

L’assistente accompagna quindi l’utente nella ricerca dell’informazione di cui questi ha bisogno e, spesso, nella stessa definizione del bisogno, che non sempre risulta formulabile e formulata in modo chiaro e non ambiguo.”¹²

Non sembra di assistere alla pubblicità che la Tyrell corporation avrebbe voluto fare per reclamizzare i suoi nuovi replicanti modello Nexus 6 nel film *Blade Runner*?

“Più umano dell’umano” era il motto del proprietario della fabbrica dei replicanti.

Ma comunque essi si chiamino, resta il fatto che nemmeno loro sono stati in grado di superare il test di Turing.

E non a caso, nonostante i replicanti di *Blade Runner* possano suscitare nel protagonista Deckard sentimenti di empatia, viene messo subito in chiaro il fatto che loro non possono essere, e non saranno mai umani.

Il campo di indagine fondamentale sembra essere dunque, non tanto la natura dei sentimenti provati dall’essere artificiale, quanto la loro capacità di suscitare emozioni nella controparte umana. Alcuni cognitivisti credono infatti che la creazione di un software di intelligenza cosciente sia il vero obiettivo dell’I.A. Ed in effetti questo è il messaggio del test di Turing. Ma un computer potrebbe riuscire a superare la prova, pur non entrando minimamente in contatto con l’uomo. Una simile intelligenza (quali sono gli assistenti virtuali) potrebbe relazionarsi con l’uomo solamente in maniera superficiale, in quanto, per natura, il metodo col quale il computer processa gli stimoli ricevuti dall’esterno (input) altro non è che l’applicazione di una procedura che si ripresenta ogni volta nello stesso modo, come l’atto meccanico di riordinare un mazzo di carte.

Il fatto quindi che si sia creata un'entità antropomorfa che vive all'interno del ciber spazio, in grado di suscitare empatia negli esseri umani, crea un grande dilemma morale: questo non tanto nei confronti della macchina in sé, in quanto essa ovviamente non prova realmente emozioni, ma simula le reazioni emotive che noi ci aspettiamo da lei, quanto nei confronti di quegli utenti che più hanno bisogno di ricevere calore umano.

Si rischierà di trovarsi di fronte ad una generazione di sim-dipendenti, cioè persone che non saranno in grado di fare a meno di affezionarsi e di provare sentimenti verso macchine, che sanno benissimo esserne prive.

A questo proposito vorrei citare una delicatissima opera a fumetti realizzata dal gruppo Clamp, intitolata *Chobits*.

La storia è ambientata in un futuro veramente prossimo, nel quale probabilmente anche noi ci troveremo a vivere fra qualche anno.

In questo futuro le persone, gli esseri umani, sono tutte in possesso di un personal computer. Ma la cosa particolare è che questi computer hanno perduto schermo e tastiera per acquisire la capacità di deambulare al fianco del loro proprietario assumendo varie forme, fra le quali la più popolare, ovviamente, è la forma antropomorfa.

Così ogni essere umano si accompagna in ogni sua attività, e in ogni suo momento di svago o riflessione, all'insostituibile presenza del pc.

Questi "robot" sono molto più gentili, educati, efficienti, rapidi, forti ed intelligenti degli esseri umani, e così a poco a poco l'interesse nelle relazioni sociali diminuisce sempre più, fino a precludere ogni tipo di contatto con esseri che non siano artificiali.

Il protagonista della storia durante la narrazione comprende che i sentimenti provati verso la macchina sono sentimenti d'amore.

E per giustificare la folle idea di amare un PC, asserisce che non è tanto importante quale sia l'oggetto del suo amore, quanto le emozione che esso è in grado di suscitare.

Questo ovviamente non significa che nel futuro ci troveremo a fronteggiare situazioni analoghe. Ma non significa nemmeno il contrario.

BIBLIOGRAFIA:

- Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto*, Raffaello Cortina Editore, 1996
Jean Baudrillard, *Patafisica e arte del vedere*, Giunti editore s.p.a., 2006
Jean Baudrillard, *Il patto di lucidità o l'intelligenza del Male*, Raffaello Cortina, 2006
Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, 1996
Antonio Caronia, *Archeologie del Virtuale*, Ombre Corte, 2001
Antonio Caronia, *Il cyborg*, Shake Edizioni Underground, 2001
Paul Carr Graham Pond, *Second Life guida turistica essenziale*, Isbn, 2007
Castelfani, Stock, *Macchine come noi*, Edizioni Laterza, 2000
Mario Gerosa, *Second Life*, Maltemi, 2007
David Lyon, *La società sorvegliata*, Feltrinelli, 2002
Riccardo Notte, *You, robot*, Vallecchi, 2005
Michael Rymaszewski, Wagner James Au, Mark Wallace, Chaterine Winters, Cory Ondrejika, Benjamin Batstone-Cunningam, e tutti i residenti di Second Life nel mondo, *Second Life la guida ufficiale*, Gruppo Editoriale L'Espresso, 2007
Heinrich Shwarz, *Arte e fotografia*, Bollati Boringhieri, 1992
Benjamin Woolley, *Mondi virtuali*, Bollati Boringhieri, 1993
Slavoj Zizek, *Benvenuti nel deserto del reale*, Maltemi, 2002
Elemire Zolla, *Uscite dal mondo*, Adelphi, 1992

RIVISTE:

- Dars Periodico Trimestrale di cultura e comunicazione visiva*, n°191, anno 47°, Settembre 2007, articolo: Stefania Carrozzini, *La classe creativa va in paradiso*, pag.19.
Rolling Stone Magazine, mensile n°46, Agosto 2007 (edizione Inglese), articolo: David Kushner, *Vivere una vita secondaria*.
Thecnology Review La rivista del Massachusetts institute of technology per l'innovazione, Edizione italiana – anno XIX –www.technologyreview.it , 3 / 2007, articoli: Erika Jonietz, *Realtà aumentata*, pag 16. John Borland, *Un Web che capisce e ci fa capire di più*, pag 30. 5 / 2007, articoli: Wade Roush, *Second Earth*, pag.35, David Gelernter, *Dimmi come pensi...*, pag 62.

WEBGRAFIA:

- www.domenicoquaranta.net
www.flashartonline.it
www.gazirababeli.com
www.internetlandscape.it
www.key-one.it
www.kallideas.it
www.machinima.com
www.wikipedia.com
www.Secondlife.com
slfront.blogspot.com
www.videoludica.it