

Nota introduttiva:

Il presente articolo e' stato da me scritto nel 1992 e pubblicato a mio nome sui primi due numeri della rivista di opinione a diffusione nazionale "Il Rosso e il Nero".

Seppure ad un primo sguardo l'articolo possa sembrare non inerente all'arte marziale, in realta', sviscerando in uno spazio palesemente ridotto il rapporto con "l'esterno-a-noi" ed in particolare lo stesso concetto e limite di "esterno-a-noi", affronta in effetti la concezione estrema e la effettiva sublimazione dell'arte marziale. L'effettivo superamento del dualismo mente-corpo attraverso una ridefinizione (o forse meglio: una "re-indefinizione") degli stessi concetti di realta, mente, corpo e tempo.

Cio' che in pratica io con la mia scuola ricerco e definisco come:

"Entrare in Risonanza con la Vibrazione Primordiale."

Marco.

REALTA' VIRTUALE:

**"Nuove frontiere e vecchi abissi.
Spunti per un approccio critico."**

di Marco Morena (1992)

Praticamente figlia dei simulatori di volo e dei video giochi, la realtà virtuale andò sviluppandosi durante gli anni settanta.

Più che esplorare nuove dimensioni, a causa anche della minor potenza informatica dei computer dell'epoca, lo studio si sviluppo' per rendere i simulatori di volo più reali ed i videogiochi più coinvolgenti .

Da tali studi, come ogni volta che si esplorano nuove strade, sono emerse infinite possibilità di applicazione che hanno abbracciato e abbracceranno tutte le sfere cognitive umane potenziandole e soprattutto creandone di nuove, inesplorate, infinite e sconvolgenti.

La realtà virtuale, infatti, trova la sua espressione più sconvolgente più che nelle espressioni ed applicazioni tecnico scientifiche, nell' aver creato nuove dimensioni di espressione e di pensiero. Dimensioni non fisiche e per questo infinite, da inventare ed esplorare, luoghi e universi in cui muoversi, vivere esperienze " virtuali" in simulazione della nostra dimensione, o dimensioni in cui lo stato fisico "virtuale", delle cose e di noi stessi, non rispondono più ai canoni fisici e scientifici, atavicamente acquisiti sull'ambiente che ci circonda, nel corso dell'evoluzione di quella che possiamo definire la realtà "oggettiva".

Prima ancora di ciò che viene oggi definito "realtà virtuale", ci sono sempre stati mezzi, tecniche e sostanze usate allo scopo di creare sempre più realistiche rappresentazioni della realta e/o a trascenderla. Mezzi che possono essere individuati nelle tecniche di rappresentazione grafica (come lo fu la scoperta della rappresentazione prospettica), nelle tecniche meditative, nella preghiera ed infine e non per ultimo, nell'uso degli allucinogeni sia a scopo ricreativo, sia per espandere il proprio livello di coscienza.

Possiamo dire che già i cartoons sono di per se un primo esempio di realtà virtuale " di massa".

La tecnologia informatica ha comunque fatto grandi passi avanti, ormai è possibile provare nelle

sale giochi dei simulatori di volo virtuali con i quali ingaggiare delle vere e proprie battaglie aeree. (A detta di molti la guerra del golfo è stata la prima guerra virtuale, basti pensare a come siano stati seguiti in diretta i bombardamenti come in un video gioco, senza vederne la reale tragicità, e all'incredibile risalto che è stato dato all'unico scontro a fuoco, in cui è stata coinvolta una pattuglia di marines, presentatoci come episodio di guerra reale in quanto " i buoni " hanno rischiato veramente di farsi male.)

Si è passati attraverso l'evoluzione di software di disegno tridimensionale, dove, dopo aver disegnato un oggetto, lo si poteva inquadrare da qualunque punto di vista, visualizzandone parti interne, penetrandovi dentro fino a montare una serie di viste in sequenza dando l'impressione di un viaggio intorno e all'interno dell'oggetto. Oggetto che poteva essere un labirinto di solidi come pure una costruzione o un impianto industriale.

Ciò chiaramente era possibile solo tramite monitor, avendo pertanto una rappresentazione prospettica e assonometrica ma pur sempre bidimensionale, ed interfacciandosi con essa tramite mouse o tastiera. Un'ottima rappresentazione, certo, ma non sufficientemente realistica ed interattiva; una rappresentazione in cui l'osservatore ha sempre la coscienza di essere un osservatore esterno.

Perchè la rappresentazione potesse dunque essere definita "reale", si è dovuto migliorare l'interfaccia: tutto quello cioè che mette in comunicazione con la macchina.

Al monitor si è quindi sostituito il casco (data head) , i guanti (data glove) ed in seguito la tuta.

Tramite il casco si ha la visione stereoscopica di un mondo artificiale nel quale sono materializzate le mani dell'osservatore. Tramite i sensori del guanto, che in tempo praticamente reale ne rilevano la posizione, le mani si vedono digitalizzate attraverso il casco nell'ambiente virtuale e tramite queste si può interagire con lo stesso: spostare oggetti virtuali, "toccare" armadi e porte che si aprono, oppure indicare direzioni verso cui, pur restando fermi nella realtà, tramite la visione che ci darà il casco ci si sposterà avendo così la sensazione di volare.

Si ha quindi la possibilità di attraversare una città in cui non si è mai stati, ma di cui qualcuno ha realizzato la rappresentazione virtuale; la possibilità di visitare un edificio che non è ancora stato costruito trascendendo i modelli in plastica, viaggiandoci dentro, aprendo porte e finestre tramite cui entrare in altri ambienti, o verificare la vista del paesaggio che si avrà da quella posizione.

La possibilità in pratica di vivere e fare esperienze in una dimensione "reale" in quanto fonte di esperienza e di apprendimento ma materialmente e spazialmente inesistente.

Questa dimensione è ormai universalmente conosciuta come "cyberspazio".

Tra le applicazioni più interessanti, tra l'altro, vi è la possibilità di agire virtualmente in un ambiente ostile, oppure a distanza. Un operatore di piattaforme petrolifere di profondità potrà, dalla terra ferma ma con la sua data suite ed il suo data head ,effettuare riparazioni nel cyberspazio che in contemporanea un robot eseguirà in profondità; un chirurgo potrà lavorare sulla TAC di un suo paziente situato in un altro luogo, operando direttamente nel cyberspazio sulla sua rappresentazione virtuale.

Da spettatore in consolle si passa quindi a protagonista della rappresentazione.

In questa maniera tantissime informazioni potranno essere ottenute ed immagazzinate in maniera assolutamente sicura a casa propria.

Si potrà quindi aprire un mercato dell'esperienza tramite il quale fornire agli utenti delle esperienze già fatte, in modo tale da diminuire notevolmente sia i costi che i tempi dell'apprendimento: al posto dei nastri educativi in VHS saranno disponibili dei software virtuali in cui lo studente non recepisce l'informazione in maniera passiva ma bensì interattiva, operando nel campo di suo interesse direttamente nel cyberspazio, verificando in maniera diretta ed immediata il livello di apprendimento e le conseguenze di eventuali scelte errate effettuate durante la simulazione.

Ciò permetterà una più rapida crescita culturale facendo entrare l'informazione direttamente nell'esperienza personale del fruitore, al contrario di come accade ora che la trasformazione dell'informazione in esperienza, per lo meno nella fase di studio, dipende principalmente dalla

capacità di visualizzazione e di interpretazione del soggetto.

Le meraviglie del cyberspazio comunque non si fermano qui.

Gia da anni vengono svolte in tutto il mondo le video conferenze: conferenze cioè i cui partecipanti si trovano in luoghi diversi e che conferiscono tra di loro tramite telecamere e monitor; oggi già a livello sperimentale si sono realizzate delle conferenze nel cyberspazio. In una stanza virtuale, intorno ad un tavolo virtuale, i partecipanti, ognuno nella realtà a casa propria con casco e data suite, parlano ed interagiscono tra di loro, vedendo nello spazio virtuale immagini digitalizzate degli altri partecipanti. Queste immagini vengono già chiamate cloni e sono icone non necessariamente simili a chi devono rappresentare, veri e propri codici iconografici che non invecchieranno al contrario della matrice.

Indubbi sono gli enormi vantaggi che le persone affette da handy-cap potranno avere dalla realtà virtuale.

Tra gli sviluppi più all'avanguardia, si sta comunque studiando anche la possibilità di interagire con ologrammi direttamente nello spazio reale, avviandosi così verso un futuro abbattimento della barriera tra reale e virtuale, in una dimensione di completa interazione tra mente e macchina e verso una sempre più veloce smaterializzazione della vita reale in cui il riferimento materiale, che i nostri sensi ci hanno da sempre fatto percepire e con cui ci siamo dovuti confrontare come la realtà oggettiva dei fatti e della materia, perderà sempre più significato.

Sono da rimarcare a questo punto le possibili conseguenze che un tale sviluppo porterà.

E' ormai un dato di fatto che da anni ci si è avviati verso un progresso esponenziale che non si riesce a compensare con un adeguamento culturale ed etico: la nuova coscienza non fa in tempo a svilupparsi che già il nuovo è diventato vecchio.

Ci sono casi palesi anche in Italia come il caso Maso in cui una vita fatta di benessere discoteche, vita facile, soldi ed in parole un po' più "esoteriche" di energia gratis di cui usufruire, non suffragata da una sufficiente maturità etica e morale, ha dato origine al paradosso di un giovane che uccide i genitori per poter usufruire della loro eredità, al puro scopo del consumo di energia per l'illusione di potere che questa avrebbe potuto procurare.

Un progresso, quindi, fatto di benessere materiale e che facilita appunto solo la vita pratica di tutti i giorni senza coinvolgere in maniera diretta i sistemi di riferimento cognitivi, non si riesce in alcuni casi ancora a compensare.

Con la realtà virtuale invece, si va addirittura ad agire direttamente sulle sfere più profonde della mente, le cui reazioni sono tutt'ora in gran parte incontrollate e sconosciute.

In parole povere già oggi la teledipendenza crea dei veri e propri casi di alienazione.

Tutti noi vediamo continuamente e tutti i giorni omicidi in televisione. Lo sparare è un'azione a cui siamo "abituati", l'eliminazione fisica degli avversari fa ormai parte dei nostri pensieri (la vediamo tutti i giorni in televisione), è nella cultura di molti adolescenti specie in metropoli (o più semplicemente in ghetti suburbani) in cui i valori tradizionali di convivenza e comunicazione vengono a mancare; perdere la cognizione della realtà non valutando le conseguenze reali dello "sparare" diventa una cosa possibile se non, volendo estremizzare, naturale in quanto parte dell'esperienza indotta dell'adolescente.

Tutto ciò che fa parte del nostro bagaglio di informazioni è esperienza e pertanto reale: lo sono i sogni che lasciano sconvolti al risveglio, lo sono i viaggi fatti con gli psichedelici, lo sono le esperienze fatte nel cyberspazio.

Non mi sembra il caso di rimarcare le conseguenze sulla cognizione della realtà che potrà avere in un futuro non tanto lontano chi, dopo una giornata di lavoro alienante in fabbrica o davanti ad un computer, la sera tornando a casa si rifugerà nel suo cyberspazio privato in cui potrà essere il Rambo interattivo di un mondo in cui fare strage di avversari senza pagarne le ben chè minime conseguenze, ma al tempo stesso aumentando la sua alienazione personale ed il suo distacco dalla realtà oggettiva.

Tornando quindi al discorso del mercato delle esperienze, appare palese come in una sempre più accentuata smaterializzazione della vita, il valore dell'esperienza virtuale possa aumentare in maniera esponenziale e soprattutto come , affievolite le relazioni con la realtà oggettiva, l'unica esperienza veramente qualificante ed appagante possa divenire quella virtuale.

In una tale situazione, la manipolazione del mercato delle esperienze comporterebbe la possibilità di controllo praticamente totale sulle esperienze indotte del fruitore, sulla sua capacità di discernimento e sui suoi quadri di riferimento comportamentali e storici .

Un parallelo realistico ma ancora non sufficientemente raffinato, puo essere fatto riguardo al ruolo che ha svolto la televisione nelle ultime elezioni politiche e con il subdolo tentativo di modificare la memoria storica tramite trasmissioni in cui si è tentato di creare un'esperienza " virtuale indotta" da somministrare agli spettatori.

Si è già detto che l'esperienza in quanto tale è reale. Le nostre emozioni ed i nostri pensieri sono il risultato dell'interazione di sostanze secrete nel nostro cervello .

Possiamo alterare il nostro stato di coscienza stimolando la secrezione di tali sostanze tramite l'assunzione di altre, tramite un eccezionale controllo di "non si sa bene cosa" come viene fatto con la meditazione oppure tramite esperienze virtuali in paradisi o inferni virtuali.

Abbiamo finora accennato solo ad un cyberspazio in cui ci si muove in una rappresentazione della realtà costruita secondo i canoni della realtà da noi conosciuta: abbiamo visitato una città virtuale esistente, abbiamo riparato una piattaforma petrolifera virtuale "reale" i cui pilastri, nel cyberspazio, hanno risposto a tutte le leggi della natura che noi conosciamo e si sono saldati perchè nella realtà si sarebbero e si sono effettivamente saldati, così pure abbiamo operato nel cyberspazio un paziente con un disturbo reale, i cui tessuti si sono aperti sotto il nostro bisturi e che ha reagito alle nostre cure come secondo la nostra conoscenza ed esperienza doveva reagire.

Nell' "aprire" il nostro paziente non abbiamo trovato un coniglio bianco o la sorpresa di trovargli cinque cuori e tre fegati, i pilastri della piattaforma si sono saldati e non si sono trasformati in tentacoli di una gigantesca piovra, così pure, aprendo una finestra del palazzo che abbiamo visitato abbiamo visto il resto della città e non ci siamo trovati all'interno di un vulcano o sul binario di un treno in arrivo come accadde agli spettatori terrorizzati alla prima proiezione dei fratelli Lumiere.

Ci siamo quindi mossi in una realtà virtuale "reale".

Ciò che di sconvolgente, invece, si prospetta con la realtà virtuale è lo sconvolgimento di tutto questo: vivere esperienze, in ambienti assolutamente non conosciuti, di cui non si è a conoscenza della benchè minima regola (chiaramente questo sarà per il fruitore dell'esperienza e non per chi l'avrà prodotta).

Affrontando quindi un viaggio in un cyberspazio siffatto (chiaramente in un futuro in cui la rappresentazione sarà praticamente indistinguibile dalla realtà) si potranno avere le stesse esperienze che fin'ora erano possibili solo con l'uso di allucinogeni o tramite l'esperienza mistica.

L'esperienza indotta procurerà le secrezioni cerebrali che renderanno "reale l'esperienza".

Su queste possibilità esplorative quali l'alterazione e l'espansione dello stato di coscienza, si sono sviluppate ormai delle vere e proprie correnti di pensiero che, partendo dalle esperienze di esplorazione della coscienza, fatte negli anni sessanta attraverso la psichedelia, interpretano la realtà virtuale come un mezzo per superare la fisicità ed i limiti della stessa, allo scopo di allargare la coscienza. Praticamente un effetto shock informatico che avrebbe lo stesso effetto sulla mente del "risveglio" del buddismo , del satori dello zen, dello stato di grazia delle religioni cristiane, delle esperienze psichedeliche fatte dagli sciamani con gli allucinogeni.

In effetti in quasi tutte le religioni quella che noi chiamiamo "la realtà oggettiva " o in parole povere la vita, è sempre stata considerata come qualcosa di illusorio, fallace e in ogni caso comunque di transitorio.

A tal proposito basti pensare alle religioni cristiane, in cui la vita viene presentata come una prova da superare per guadagnarsi il premio o per espiare la condanna. Premio o condanna che comunque non saranno in questa dimensione .

Nell'Islam ritroviamo il paradiso : la dimensione non terrena in cui godere dei propri meriti.

Nella religione degli indiani d'America dopo la morte i guerrieri cavalcheranno nelle verdi praterie con il grande spirito. Verdi praterie che non sono di questo mondo, di questa dimensione.

Nel buddismo poi questi concetti sono ancora più evidenti.

La stessa vita viene vista come illusione (samsara), tutto ciò che percepiamo è illusione dei nostri sensi e, per superare questa barriera, per arrivare alla conoscenza, si sono sviluppate le tecniche più disparate : dalla cristallizzazione dello spirito tramite l'uso delle droghe come nel tantrismo induista, alle tecniche meditative, ai digiuni, alla castità, alla concentrazione sulla respirazione , alla preghiera fino ad arrivare all'effetto shock dei koan del buddismo zen: quesiti illogici di cui si richiede all'allievo la soluzione.

Proprio dal buddismo zen vi sono gli esempi più classici del superamento della realtà illusoria come quello classico della monaca Chiyono, che trasportando l' acqua in un secchio in cui si rifletteva la luna, alla rottura del fondo dello stesso vide l'acqua sfuggire e la luna sparire raggiungendo così l'illuminazione, il superamento della transitorietà della realtà, si liberò cioè secondo la tradizione, dall'illusione , dalla virtualità quindi della realtà oggettiva.

Abbiamo fin'ora sempre considerato la realtà oggettiva come la realtà "vera" .

Abbiamo fatto riferimento alla nostra formazione materialistica, sperimentale e quindi fenomenica.

Ma il buddismo in particolare considera virtuale ciò che noi consideriamo reale, ciò che ci è dato percepire tramite i sensi

Per esplorare il cyberspazio ci siamo dovuti munire di interfacce sempre più sofisticate ed elaborate per una sempre più reale percezione della virtualità.

Proviamo ora a tornare indietro.

Se ripercorriamo a ritroso lo sviluppo delle interfacce, non fermandoci però alla macchina ma considerando interfacce anche i sensi , il sistema nervoso , i neuroni, le sinapsi, e tutto ciò che permette alla "mente" di interagire, ci accorgiamo che il confine tra reale e virtuale (nella sua accezione originale di "opposto al reale") si dissolve.

Sfogliando man mano una cipolla dalle foglie esterne, sempre più verso l'interno per trovarla ,ci troviamo ad averla sfogliata tutta ed a non avere più niente da sfogliare senza averla trovata.

La realtà virtuale, aprendo nuovi orizzonti, non fa altro che riaprire in maniera tecnologica vecchi abissi esistenziali dandone per la prima volta una giustificazione sperimentale.

Per la prima volta il progresso sconfinava in antri in cui la percezione stessa viene messa in discussione.

Viene messa in discussione la percezione di ciò che si percepisce, come i due specchi che si riflettono a vicenda senza che sia più possibile discernere tra la matrice dell'immagine e il suo riflesso.

Lo stesso valore fenomenico dell'esperienza viene rimesso in discussione da sè stesso.

Potremmo scoprire che lo sviluppo tecnologico ad altro non è servito se non a dare una spiegazione fenomenica dell'universo noemenico da sempre prospettato dalle religioni orientali. Oppure scoprire che le tecniche di meditazione altro non erano che grezzi tentativi di evasione in cyberspazi tecnologicamente poveri.

La via della comprensione potrà essere accorciata oppure enormemente allungata.

E chissà se si faciliterà la rottura del fondo del secchio o se sarà sempre più difficoltosa la fortuità della rivelazione.

Se per la futura cybermonaca Chiyono sarà ancora possibile il flash :

"nè acqua , nè luna " .

Marco Morena /92