

I.S.U. SU SECOND LIFE? YES WE CAN!

di Fabio Lauri

Può un profano dell'universo virtuale, non poco ignorante di ambiti tecnologici, scrivere a proposito una forma di approccio culturale che non conosce ma solo percepisce grazie all'intuito dell'esperienza? Io non solo lo credo. Lo ritengo anche un quasi obbligo per chi, quale il sottoscritto, da anni caldeggia e partecipa alle iniziative dell'Istituto ISU. Se qualcosa arriva da ISU, io mi fido, sempre ripagato.

Credo che altri possano essere d'accordo con la mia affermazione. Quanto segue, per me, ne è l'ulteriore e soddisfacente conferma. Non in quella di partecipante attivo ma nella soddisfatta veste del lettore, ho così scoperto la assai interessante sezione dedicata alla mostra virtuale del Codice Atlantico Leonardesco sulla piattaforma virtuale di Second Life. La quale sezione ha il merito di illustrare le iniziative virtuali del fantomatico Avatar Silvestro Dagostino .

Una lieta sorpresa a dir poco. Rafforzata dalla altrettanto gradita scoperta che, nei meandri della famosa Second Life, si annida anche un universo fatto di sogni e progetti "culturali" realizzabili e realizzati. Non c'è nulla da fare. Non c'è gara.

La cultura è un parassita inestirpabile, invincibile. Nessun diserbante o insetticida, per quanto rivoluzionario e mortale, sarà mai in grado di guarire l'essere umano da uno dei suoi morbi primari. Parlare, confrontarsi, conoscere, interrogarsi, cercare. Per taluni, l'ignoranza è un dorato limbo nel quale vegetare e pascersi. Per certuni, grazie al Cielo, l'insipienza è una torva prigione di pietra dalla quale evadere a tutti i costi. Per gustare una dolce vendetta e tornare a vivere.

Lo spirito di Montecristo è un fantasma sempre immortale ai colpi di frusta dei suoi carcerieri. Qualesivoglia sia il prezzo da pagare in termini di sacrificio, rovello interiore ed anche senso di ineluttabile limitatezza, c'è e sempre ci sarà una mano pronta a levarsi contro l'oppressore più tirannico dell'animo umano. L'indifferenza. Da qualsivoglia universo o nebulosa di nuova o nuovissima generazione nasce sempre e comunque una stella più luminosa delle altre. Se è vero che il buio può inghiottire la luce, è ancora più veritiero che la luce sappia liberarsi dall'abbraccio mortale delle tenebre.

Non si possono fermare la cultura e il suo dinamismo dirompente. Non si può impedire ad un assetato di cercare l'acqua, anche scavando con le mani nella sabbia. Addirittura, neppure nella finzione ipertecnologica e pupazzata di Second Life. Questa strana e strabiliante versione animata dell'universo Lego tanto amato in gioventù in noi quarantenni figli del boom economico. Nemmeno in un ambiente a volte deplorato a gran voce e tenuto a debita distanza dai benpensanti. Tra i quali c'ero ed in parte io pure mi ci ritrovo.

In generale, Second Life non mi piacerà mai, come concetto puro e semplice di fuga dalla realtà. Di volo disperato dell'animo umano, intrapreso con il solo scopo di cercarne e ricrearne un'altra che sia identica a questa nostra valle di lacrime. Ma se poi si viene a scoprire che, come è successo a noi frequentatori dell'Istituto ISU, sulla stessa Second Life si fa anche informazione e cultura, allora io per primo mi dichiaro pronto a vendere l'anima al sulfureo Belzebù.

Il sottoscritto, censore implacabile con la pallottola del qualunquismo sempre in canna , si è avvicinato alla notizia ed alla sezione in questione, con la circospetta diffidenza di una tigre del Borneo di fronte ad una capretta sanguinante appesa per le zampe. "Non ci casco", ho subito pensato tronfio e spocchioso come poche altre volte nella mia vita. Per me, il suddetto universo parallelo, era solo e semplicemente la palestra ed il confessionale di personalità sdoppiate ed inconciliabili con la realtà tattile. Il rifugio meschino di isterici ed isteriche alla disperata ricerca di soddisfazioni gratificanti in un universo fatto di pixels, circuiti stampati e schede grafiche. Onanismo virtuale della peggior risma. Assimilabile alle cartomanti, ai confessionali cattolici, ai blog di accoppiamento, ai soporiferi cocktails di corteggiamento e pettegolezzi delle 7 della tarde. Avevo già commesso lo stesso madornale errore con l'universo di Internet agli albori del mio approccio alla tastiera. Quando, non mi resi conto che, come sempre dalla notte dei tempi e dagli albori della nostra specie animale, è l'utilizzo di qualsivoglia strumento a fare la differenza. Bene e male dipendono solo e sempre da noi. Corrotti e corruttibili. Luminosi ed illuminanti.

E così, abissi di schifezze, sulla Rete. Pedofili, coprofagi, marchettari, truffatori, millantatori, sciacalli, venditori di fumo e sadici. Ma anche rimarchevoli picchi di cultura, dentro la perfida rete. Storia, geografia, informazione di qualità, musica, bibliografia, cinema, arte, didattica, gioia di vivere. La freccia può uccidere l'uomo ma nondimeno è in grado di sfamarlo e renderlo vivo, felice. Questa è la semplice conclusione alla quale sono sempre giunto, ogni qual volta mi sono trovato a valutare fenomeni a me non graditi. Diffidare è

sempre buona cosa. Condannare senza controprova è addirittura controproducente se non dannoso. Non tutto puzza od annoia in questa "altra vita" computerizzata.

Scoprire e comprendere che qualcuno avesse deciso di utilizzare un ambito relazionale all'apparenza così freddo ed impalpabile, per creare cultura e non invece per riversare sulla Rete le proprie debolezze caratteriali e relazionali, mi ha piacevolmente sorpreso. Oltremodo interessante è la volontà, parole dello stesso Avatar Dagostino, di creare una realtà didattica materiale all'interno di questo sistema solo all'apparenza agli antipodi del mondo degli uomini in carne ed ossa.

Ho molto apprezzato la mia passeggiata nella galleria del Codice Atlantico. E' stata emozionante. Non troppo dissimile da un qualunque pomeriggio in un museo in carne ed ossa. Questa sensazione mi ha sorpreso per tutta la durata della virtualità navigatoria. Senza lasciare strascichi di delusione o di cinismo saputello. Uscitone, ero ancora me stesso. Concreto e sognatore. Non avevo perso una sola oncia della mia umanità terrena e siderale.

Con piacevole sgomento, ho constatato che l'universo culturale di Second Life, può essere identico a quello già esistente ed operante su Internet. Ha i suoi limiti, invalicabili, per fortuna. Ma non sono e saranno irrilevanti anche i suoi indubbi pregi.

Avvicinare le distanze talvolta incolmabili tra coloro i quali siano interessati al medesimo argomento pur trovandosi a distanze siderali gli uni dagli altri. Se si accetta la computer grafica al cinema ed in televisione, Second Life non merita di essere ghettizzato nel limbo degli inferni travianti e soggioganti l'animo umano. Non vedo perché non si possa fare altrettanto per un ambiente in grado, nonostante tutto, di offrire anche un certo numero di spazi annoverabili a pieno diritto nell'universo delle attività culturali.

Devo ammetterlo e non a malincuore. Mi piace assai l'ipotesi di una musealità virtuale. Parallela oppure no con quella reale. Non mi spaventa, non mi preoccupa nè mi indigna. Così come sono convinto che l'ambito della didattica su Second Life possa fornire altrettanti spunti di natura positiva ad un universo in perenne caccia di opportunità di relazione e scambio di saperi e cognizioni.

Scoprire, quindi, che proprio l'Istituto ISU, abbia deciso di entrare in Second Life con le sue attività di "ricerca" e "cultura", è una delle migliori notizie che il mio orecchio sporco di troppi pregiudizi ed incertezze potesse ascoltare.

Buon lavoro all'Istituto I.S.U. su Second Life!!!

Commenti

Di seguito è possibile prendere visione dei commenti relativi a questo contributo.

E' possibile inviare commenti e quesiti a quanto presente in questa sezione utilizzando le procedure espresse descritte nella sezione forum, ricordandosi di inserire il codice di riferimento qualora il messaggio fosse riferito ad un preciso intervento. I messaggi compariranno in questa sezione ed in quella dedicata al forum.

Al momento non vi sono commenti.

*titolo: "I.S.U. SU SECOND LIFE? YES WE CAN!"
data: 10.09.2008 - ultimo aggiornamento 10.09.2008
codice di riferimento: 0809101750L00
autore: Fabio Lauri
commenti: 00
versione .PDF*