

La lingua del possibile: il Metaverso

Sara Matetich*

ABSTRACT

The possibility of embodying social connectivity in a new world-form is being announced: it is called the Metaverse. The technology that promises the creation of this *mixed* world (opp. *cross-world*) is still being perfected, but the project that determines it has already been established: to increase the involvement of internet users, in order to give them the most satisfying immersiveness possible to fully enjoy the *onlife experience*, where “what is real is informational and what is informational is real” – as Luciano Floridi wrote, paraphrasing Hegel¹. Therefore, in addition to the continuous adaptation of a *digital re-ontologization* of the world, it is urgent to identify the peculiarities of the language, and of the relevant structure, on which the Metaverse envisages its own foundations. The following essay will deal with this, starting from Mark Zuckerberg’s recent promise of wanting to create a unique language, developed exclusively for the *citizens* of the Metaverse, thus realizing that ‘superpower’ that has always been coveted at all latitudes: universal communication! A promise of this kind is imbued with implications of an aesthetic nature: from the creation of a new linguistic community, which includes all the differences linked to the cultural context of reference, up to the literacy techniques that it will be necessary to initiate and investigate, in order to allow participants of the Metaverse experience to know how to use the new language to build – and settle in – their new world.

KEYWORDS

Metaverse, Language, Communication, Virtual Space, A.I.

Linguaggio e lingue del Metaverso

Virus pandemici che minacciano l’estinzione del genere umano, universi paralleli nei quali rifugiarsi per sfuggire alla monotonia della routine e prodigi di progettazione algoritmica sono solo alcuni dei sincronismi tra la realtà dei nostri giorni e quanto era stato immaginato ormai più di trent’anni or sono dalla fantasiosa penna di Neal Stephenson nel suo profetico *Snow Crash*, romanzo cyber-

* Università degli Studi di Salerno; smatetich@unisa.it.

¹ Floridi L., *La quarta rivoluzione. Come l’infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore, 2017, p. 45.

punk datato 1992². Qui l'autore dettaglia un universo parallelo, il Metaverso, in cui gli avatar dei protagonisti compiono mirabili gesta per salvarsi e salvarci dal complotto capitalistico-digitale dei grandi magnati della terra. Informazione computazionale e biologia si mescolano nella trama del romanzo premonitore, la cui lettura ci aveva resi avvezzi ad immaginare il nostro gemello digitale fare ufficialmente ingresso in un mondo altro dove poter giocare mosse perlopiù precluse alle nostre possibilità terrene.

Eppure, quanto solo fantasticato e nominato trent'anni fa è diventato il piano realistico di quello che Mark Zuckerberg intende realizzare ed annuncia attraverso l'aggiunta dell'etichetta *Meta* ai suoi prodotti social. L'evoluzione della connettività, in cui tutte le nostre attività confluiscono – interconnettendo infinite comunità virtuali dove poter vivere a pieno la nostra 'vita on line' –, potrebbe essere a breve realtà, una realtà parallela alla nostra, ma altrettanto 'vera', tanto che in essa sarà possibile incontrarsi, viaggiare, assistere ad uno spettacolo, fare shopping, lavorare... insomma vivere una vita virtuale al pari della vita fisica. Sicuramente l'evento pandemico che ci ha improvvisamente colpiti a partire dal 2019³ ha accelerato la messa a punto di un sistema alternativo di condivisione e collaborazione capace di rendere sempre più efficace ed effettiva, nonché protetta, la possibilità di 'fare da casa' ciò per cui in passato era prevista la presenza del soggetto sul luogo dell'azione da svolgere: «Non c'è mai stato un momento migliore per costruire il futuro!»: con queste parole il giovane imprenditore e fondatore del social network Facebook ha annunciato il suo monumentale progetto, prospettando l'imminente realizzazione di una versione immersiva di Internet che, invece di farci guardare qualcosa attraverso lo schermo, ci permetterà 'immediatamente' di esserci dentro, senza l'ausilio di alcuna mediazione⁴.

Il primo ostacolo da superare per la realizzazione dell'ambizioso progetto, a detta dello stesso CEO, è quello del linguaggio: a partire dalla considerazione sull'utilizzo di lingue privilegiate nel web, inglese

² Stephenson N., *Snow Crash*, Bur, Biblioteca Universitaria Rizzoli, 2007.

³ Mi riferisco alla malattia respiratoria acuta da Sars-CoV-2 diffusasi in forma pandemica in tutto il mondo a partire dal 31 dicembre 2019, data in cui viene notificato il primo focolaio di polmoniti con nota eziologia nella città di Wuhan in Cina.

⁴ Il 28 ottobre 2021 Mark Zuckerberg annuncia il suo *Metaverse* e la nascita di Meta. La sofisticata e suadente campagna pubblicitaria che ne annuncia la progettazione mostra la possibilità di 'entrare' immediatamente nell'oltre mondo digitalizzato, facendone esperienza senza bisogno di essere dotati di alcuna strumentazione di mediazione. Pur non volendola considerare una menzogna, la questione dell'immediatezza e della trasparenza dell'accesso al Metaverso rimane ancora opaca: certo è che ad oggi è necessario l'ausilio di una specifica strumentazione per accedere anche al solo prototipo di universo digitalizzato, che prevede, in primis, l'utilizzo di un visore.

in primis, a discapito di numerosissimi utenti che comunicano attraverso altre lingue, tagliate fuori dal mondo della rete, si prospetta la messa a punto di un traduttore universale, incorporato nei visori di realtà aumentata necessari all'accesso nel Metaverso che, in tempo reale, consentirà alla popolazione della nuova realtà di comunicare senza più barriere. Interessante notare quanto nel già citato romanzo di Stephen son fosse proprio il linguaggio ad essersi evoluto in una potente minaccia per l'intera popolazione del Metaverso, nonché per l'intero genere umano. Il protagonista del romanzo, difatti, verrà a conoscenza dello *Snow Crash*, un 'metavirus' linguistico, risalente alla civiltà sumerica, capace di resettare la mente di chi ne viene infettato sino a renderla inabile a difendersi dagli stimoli audiovisivi ai quali viene esposta. Di questo virus, che incombe sia sugli avatar che popolano il Metaverso che sui terrestri esseri umani, vorrà servirsene il 'cattivo' della trama con l'intento di ridurre tutti in schiavitù mediante l'accesso al livello subconscio dell'animo umano, che il virus stesso consente.

Pur non indugiando oltre nel racconto degli intrecci narrativi messi a punto dalla sagace immaginazione dell'autore americano, quanto appena riportato è sufficiente per dare avvio ad alcune riflessioni, utili ad introdurre gli argomenti intorno ai quali questo saggio intende ragionare, a partire dalla relazione, già largamente indicata, tra estetica, quale peculiare analisi filosofica del sentire umano, e virtuale, quale imminente e privilegiata potenzialità di proiezione e modalità di accesso ad un mondo digitale nel quale poter vivere, e sentire, esperienze sempre più sofisticatamente realistiche. Ed è sufficiente a dare avvio alle nostre riflessioni proprio perché la faccenda del linguaggio è di capitale importanza per ogni dottrina estetica, così come pare che lo sia per la progettazione, la conservazione e la 'vitalità' di uno spazio immersivo di condivisione, sia che esso sia al centro di rappresentazioni di ordine solo narrativo – il caso di *Snow Crash* –, sia che esso sia oggetto di un piano di lavoro per la sua effettiva realizzazione – il Metaverso di Zuckerberg. Oltretutto il richiamo ad un linguaggio originario, universalmente condivisibile, è faccenda di matrice eminentemente estetica, che affonda le proprie radici nella convinzione che la natura di questo 'speciale' linguaggio originario sia di base percettiva e che esso si manifesti soprattutto in forma di

intelligenza senso-motoria, associata a quasi-segnali o a declinazioni espressive, ostensive, foniche, mimiche, eccetera, così che l'uomo sia abilitato ad avvertire e a esprimere significati contestualmente circostanziati, capaci di cogliere e comunicare, in quel contesto, l'aspetto interpretativo pragmaticamente pertinente dell'immagine percettiva⁵.

⁵ Garroni E., *Immagine, Linguaggio, Forma*, Laterza, Bari 2005, p. IX.

Tale primordiale linguaggio è l'unico in grado di esprimere e comunicare l'altrimenti inammissibile immagine 'del mondo nella sua totalità', in quanto quest'ultima si rende possibile solo nell'alternanza tra determinato ed indeterminato ed è solo questo tipo di linguaggio a rendere esprimibile quell'alternanza attraverso la sua capacità di conferire «determinatezza a significati "liminamente" indeterminati e, anche, di natura eterogenea»⁶.

Non è proprio una lingua di tal fatta ad essere minacciata nel romanzo di Stephenson? Quel linguaggio che se resettato riduce l'uomo in schiavitù e, soprattutto, lo rende incapace di adattarsi e comprendere il mondo non può che essere il linguaggio originario di matrice estetica di cui ogni essere umano dispone per il proprio adattamento al mondo reale. Ed è lo stesso al quale deve riferirsi Zuckerberg nella progettazione del suo Metaverso: annullare le differenze idiomatiche, difatti, altro non significa che rendere più immediatamente praticabile l'utilizzo di una lingua originaria all'interno di un universo parallelo nel quale doversi ri-alfabetizzare per produrre una nuova e operosa forma di comunicazione.

È lecito, difatti, poter affermare che il Metaverso si annuncia non solo come una tecnologia, ma piuttosto come una nuova (originale, ma non originaria) forma di comunicazione che, in maniera esemplare, traduce – nel suo significato etimologico di 'far passare', 'condurre' – ciò che non è reale (o è fuori dal Reale, dal mondo fisico) in ciò che è nominabile, e per ciò vero, o esistente. In tal senso si era espresso Walter Benjamin quando, proprio a proposito del linguaggio, più che della lingua, così si era espresso:

[...] Ma per ricezione e spontaneità insieme, come si ritrovano, in questa connessione unica, solo nel campo linguistico, la lingua ha un termine proprio, che vale anche per questa ricezione dell'innominato nel nome. È la traduzione della lingua delle cose in quella degli uomini. Esso [il concetto di traduzione] acquista il suo pieno significato dal comprendere che ogni lingua superiore può essere considerata come traduzione di tutte le altre. Con il detto rapporto delle lingue come mezzi (medii) di spessore diverso è data anche la traducibilità reciproca delle lingue. La traduzione è la trasposizione di una lingua nell'altra mediante una continuità di trasformazioni. Spazi continui di trasformazione, non astratte regioni di eguaglianza e somiglianza⁷.

Più che una lingua universale capace di connettere, mettere in relazione e dotare di un unico idioma la popolazione del Metaverso, questo 'nuovo' linguaggio originario dovrà essere in grado di farsi

⁶ De Mauro T., *Emilio Garroni: un orizzonte di senso*, lezione commemorativa tenuta in Campidoglio il 14 dicembre 2005, consultabile online sul sito della *Cattedra Internazionale Emilio Garroni* al seguente indirizzo: https://www.cieg.info/wp-content/uploads/2017/04/Testo-Lezione_DeMauro_Ass_Garroni.pdf, pag. 8.

⁷ Benjamin W., *Sulla lingua in generale e sulla lingua dell'uomo*, tr. it., in Walter Benjamin, *Opere Complete I. Scritti 1906 -1922*, Einaudi, Torino 2008, pp. 281-295.

medium di reciproci e spontanei scambi tra mondi comunicanti nel mentre delle loro vicendevoli trasformazioni. Così, l'azzeramento delle barriere linguistiche altro non sarà che un rimando, una traduzione, appunto, della possibilità di dare un nome 'nuovo' a cose, esperienze e realtà inedite che, a partire dalla loro stessa possibilità di essere nominate, diverranno comunicabili e, a ragione della loro comunicabilità, esistenti.

Da quanto appena detto si corrobora la persuasione che l'idea del Metaverso indichi originali luoghi di comunicazione dislocata che in nessun modo contraddicono l'essere, la sua singolarità e la peculiarità del suo linguaggio, ma ne dettagliano la sua plastica estendibilità in un luogo, che è un fuori che realizza se stesso – in qualità di luogo abitabile – soprattutto grazie alla interattiva connessione che intercorre tra esso e l'uomo in forma di comunicazione.

Natura del Metaverso

Ad avere le ore contate, da quando Mark Zuckerberg ha annunciato l'imponente progetto di realizzare il Metaverso, è Internet. Proprio 'lui': uno dei più potenti mezzi di raccolta e diffusione dell'informazione su scala mondiale. La celebre rete di collegamenti informatici, però, non rischia di abbandonarci, ma di cambiare vesti, di evolversi senza essere sostituita.

A ben pensarci, difatti, il Metaverso altro non è che l'inevitabile processo di convergenza digitale, già annunciato e intrapreso a partire dall'ultimo decennio del secolo scorso: è il futuro della connessione ad Internet, il suo naturale sviluppo, che prefigura i propri spazi travalicando i limiti della realtà virtuale sinora conosciuti. La novità più rilevante, anch'essa non del tutto nuova, sarà la completa assegnazione della delega allo svolgimento delle nostre attività in questo spazio altro, ai nostri doppi, gli avatar, la popolazione virtuale che ci rappresenterà nell'oltre mondo virtuale.

Proprio in questa direzione, e sulla spinta dell'entusiasmo dei proclami zuckerbergiani, diversi sono i progetti di realizzazione di metaversi che, a seconda delle società proponenti, prospettano sensazionalistiche *experience* attraverso le quali fare ingresso virtuale in un mondo digitalmente attrezzato e sicuro⁸.

⁸ Tra questi vale la pena segnalare il progetto 'Seoul Metaverse', con il quale la metropoli coreana ufficializza la realizzazione (che dovrebbe completarsi entro il 2026) del proprio 'gemello digitale' nella speranza di riuscire a tagliare il traguardo di prima città a fare ingresso nel Metaverso. Il progetto è quello di 'trasportare' in questo spazio altro tutte le principali attività della pubblica amministrazione, per consentire una più 'sicura' e *untact* fruizione dei servizi pubblici. Il progetto è senza dubbio inserito all'interno di quelle

Ma è proprio del Metaverso di Zuckerberg che sono state rese note maggiori caratteristiche. Difatti, basta collegarsi al sito di Meta per imbattersi nel suadente slogan ‘*Connection is evolving and so are we*’, la connessione si sta evolvendo e noi con lei! E su quello che sarà il Metaverso poche battute, semplici, efficaci e persuasive: “Il metaverso è la prossima evoluzione della connessione sociale. La visione della nostra azienda è quella di aiutare a dare vita al Metaverso...Il Metaverso sarà sociale! Gli spazi 3D nel Metaverso ti permetteranno di socializzare, imparare, collaborare e giocare in modi che vanno oltre ciò che possiamo immaginare”. E ancora: “per costruire il Metaverso stiamo già sviluppando nuove entusiasmanti tecnologie che aiuteranno le persone a connettersi ed esplorare”. Per chiudere sotto l’egida dell’inclusività: “Un futuro fatto da tutti noi! Il Metaverso sarà un progetto collettivo che va oltre la singola azienda. Sarà creato da persone in tutto il mondo e aperto a tutti”. E la sua apertura è testimoniata da un’apposita sezione dal titolo ‘Creatori del Metaverso’ nella quale, oltre all’informazione sui 150 milioni di dollari finora investiti in formazione e risorse AR/VR per supportare studiosi, sviluppatori e creatori di competenze e tecnologie in grado di consentire nuove opportunità nel Metaverso, è possibile cliccare su ‘crea con noi’ per accedere al pioneristico segmento di ‘Apprendimento Meta Immersivo’ che, oltre a fornire indicazioni utili e permettere di visionare il programma di formazione e relativa certificazione professionale in Realtà Aumentata, elenca le caratteristiche di punta del Metaverso: ‘contenuti coinvolgenti’, ossia immersivi, ‘accesso aumentato’ e ‘ricerca responsabile’, per costruire giudiziosamente il futuro dell’apprendimento nel Metaverso. Ma a volerlo bene osservare, cos’è, ad oggi il Metaverso? Va innanzitutto segnalato che a più di due anni dall’annuncio della sua realizzazione, il Metaverso rimane ancora un’ipotesi di piattaforma con fisionomia e identità mutevoli ed ancora imprecisate. Sicuramente il meta universo digitale si profila come un ambiente misto, capace di combinare elementi di tecnologia che radicano la propria essenza sia nella Realtà Virtuale che nella Realtà Aumentata⁹. Tale combinazione – e il suo naturale e accelerato

strategie politico economico tecnologiche di realizzazione di forme di comunicazione – innanzitutto lavorative, medico sanitarie, commerciale e didattiche – protette dai contatti fisici diretti con gli altri esseri umani. Di quanto appena riportato si sta occupando Mauro Carbone, già professore ordinario di Estetica presso l’Università Jean Moulin – Lyon 3, nell’ambito della sua ricerca sugli schermi.

⁹ La principale differenza tra la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) riguarda la differenza di relazione che esse creano tra il mondo fisico e gli elementi digitali: 1) VR: crea un ambiente completamente sintetico e isolato dalla realtà fisica; gli utenti indossano dispositivi per immergersi completamente in questo ambiente virtuale; l’intera esperienza si svolge all’interno del mondo virtuale e gli utenti possono essere completamente separati dalla realtà fisica circostante; 2) AR: sovrappone elementi digitali alla vista

evolversi – porterà certamente ad ulteriori integrazioni tra tecnologie, prime tra tutte quelle collegate all'Intelligenza Artificiale, in grado di sfidare le tradizionali distinzioni tra realtà (siano esse virtuali o aumentate) e garantire una sempre più sofisticata creazione di spazi digitali condivisi e interattivi in cui le persone possano sempre più immersivamente proiettarsi.

Ma è sicuramente all'incrocio di queste realtà che oggi si profila il progetto Metaverso; l'evoluzione di Internet, la promessa di poterci saltare dentro e viverlo, fa sicuramente riferimento ad una tecnologia di realtà Mista (MR) che, a partire dalla combinazione di elementi di realtà virtuale con elementi di realtà aumentata, sarebbe in grado di creare esperienze in cui oggetti digitali interagiscono con il mondo reale o sono incorporati in esso.

Per dettagliare la natura del Metaverso, dunque, dovremo pazientare sino alla sua eventuale realizzazione, nel frattempo è però necessario indagarne l'idea e la progettualità con il proposito di attrezzarci con strumenti solidi in grado di decodificare e leggere il nostro tempo e le nuove forme del nostro abitare, intese quali luoghi preposti al fare esperienza¹⁰.

La lingua del possibile: verso un'abitabilità del Metaverso.

Ma come disegniamo il Metaverso? E, di più, come ci attrezziamo per poterlo abitare?

Per rispondere al primo quesito, torna potentemente alla no-

del mondo reale; gli utenti vedono l'ambiente fisico circostante, ma con aggiunte digitali integrate nella loro visione tramite dispositivi perlopiù indossabili.

¹⁰ È doveroso segnalare che esistono diverse piattaforme che consentono di entrare nei già disponibili mondi digitali, prototipi di quel mondo 'completamente' altro che per Zuckerberg sarà il suo Metaverso. Le tre principali piattaforme, ad oggi già in uso per accedere a queste 'inedite' forme di virtualità sono: 1) Decentraland; 2) Sandbox e 3) Stageverse. L'accesso alle piattaforme elencate non è libero e uniforme tra loro. L'ingresso in Decentraland è semplice e democratico: basta che l'utente si registri e crei il proprio avatar per cominciare a costruire il suo mondo acquistando (con valuta digitale) edifici e strutture che lo caratterizzano. L'accesso a Sandbox, invece, non è ancora disponibile (se ne può solo osservare il sito ed interagire con la community): è una piattaforma online che riproduce una struttura simile al mondo reale, con utenti che la popolano, territori da acquistare, luoghi da visitare e oggetti da utilizzare. Collegato alla *blockchain* di Ethereum, in Sandbox ogni elemento digitale è considerato un *NTF* (*Non Fungible Token*), che può essere creato, acquistato e scambiato. E, infine, Stageverse: piattaforma virtuale messa a punto per consentire esperienze immersive attraverso la proiezione di filmati in 3D a 360° ed effetti speciali. A queste piattaforme che consentono l'accesso ai metaversi, bisogna aggiungere la più recente, Horizon World che, dall'estate 2021, consente agli utenti maggiorenni di Stati Uniti e Canada l'accesso per esplorare la versione beta del famigerato oltre mondo social annunciato da Zuckerberg. Per accedervi è necessario essere iscritti al Social Network *Facebook* e indossare uno tra i due modelli di visori *Oculus Quest*, prodotti dallo stesso imprenditore statunitense.

stra attenzione la questione del linguaggio, della lingua in questo caso specifico, seppur con mutate vesti: quelle del ‘comando vocale’! Sì, il nostro ‘mondo Metaverso’ verrà costruito (arredato) grazie ad un sistema di Intelligenza Artificiale capace di creare ambienti e mondi virtuali in base alla descrizione che gli racconteremo. *Builder Bot*: questo il nome della tecnologia che Meta sta sviluppando all’interno dell’ampio progetto chiamato Project CAIRaoke, che mira a creare mondi virtuali con l’ausilio dell’Intelligenza Artificiale.

Di recente Zuckerberg ha deciso di affidarsi proprio all’A.I. per perfezionare e rendere più appetibile il suo progetto, che pareva aver perso consensi al cospetto di esperienze di Intelligenza Artificiale già in uso tra gli utenti ai quali anche la sua proposta era rivolta. E così ‘possibilità di costruirsi il proprio mondo a piacimento’ e ‘lingua universale’ sono stati incorporati per renderla nuovamente attrattiva. Ma come funzionano? Zuckerberg ha mostrato in concreto le potenzialità di *Builder Bot*: usando i soli comandi vocali ha ‘creato’, a partire da uno sfondo vuoto, uno scenario complesso, immaginandosi di essere su un’isola deserta che è in grado di essere attrezzata a comando per un piacevole, partecipato e interconnesso pic-nic. Proprio a favore di una sempre più inclusiva e immediata condivisione tra utenti provenienti da aree geografiche differenti, si sta inoltre perfezionando il progetto *No Language Left Behind*, un avanzato prototipo di Intelligenza Artificiale che realizza modelli *open source* in grado di proporre traduzioni di qualità che mirano ad offrire al mondo la possibilità di accedere a contenuti web nella propria lingua madre, condividerli e comunicare con chiunque, ovunque, a prescindere dalle proprie preferenze linguistiche¹¹.

Interessante notare quanto i due progetti appena dettagliati richieggono questioni teoriche atte all’analisi del rapporto tra linguaggio e luogo messe a punto da Michel Foucault:

[...] se oggi lo spazio è per il linguaggio la più ossessiva delle metafore, non è tanto perché esso costituisce ormai l’unica risorsa; ma è nello spazio che il linguaggio appena posto si dispiega, scivola su se stesso, determina le proprie scelte, disegna le sue figure e le sue traslazioni. È in esso che si trasporta, che il suo stesso essere si “metaforizza”. [...] Tale è il potere del linguaggio: pur intessuto di spazio, lo suscita, lo pone attraverso un’apertura originaria e lo preleva per riprenderlo in sé. Ma di nuovo esso è votato allo spazio [...]¹².

È dal linguaggio che suscita lo spazio. Esso si dispiega in forma di metafora del linguaggio ed attraverso il linguaggio compie le

¹¹ È quanto si legge nelle note ufficiali pubblicate al seguente indirizzo: <https://ai.facebook.com/research/no-language-left-behind/it/>

¹² Foucault M., *La lingua dello spazio*, tr. it., in *Eterotopia*, Mimesis edizione, Milano 2018, pag. 16.

proprie scelte e si disegna. Se attraverso il linguaggio, in forma di voce, sono in grado di disegnare un mondo altro da abitare, è sempre attraverso il linguaggio, in forma di lingua unica, che alfabetizzo questo mondo affinché in esso possa esistere un qualche tipo di comunicazione tra le figure che lo abitano. Così, è grazie e innanzitutto per mezzo del linguaggio che ci facciamo spazio – e facciamo spazio – all'interno del progetto Metaverso. Ed a partire dal linguaggio aneliamo a viverci. Eppure, l'ambizione di abitare il Metaverso potrebbe non rappresentare uno stato di eccezionalità dei nostri tempi, se non per l'inedita forma che questo spazio assume. Ma anche quest'ultima non delinea un'anomalia nel sistema creativo delle eterotopie che, di norma, nel corso della storia scompaiono, si ripresentano e cambiano forma regolarmente. Oltretutto il Metaverso, inteso quale creazione di un 'livello superiore' sovrapposto a quello fisico, altro non è che un mondo virtuale e la virtualità è, per il suo stesso significato, ciò che è in potenza e di cui, perlopiù, sono già in atto tutte le premesse.

Questi luoghi, che sono assolutamente altro da tutti i luoghi che li riflettono e di cui parlano, li denominerò, in opposizione alle utopie, eterotopie; e credo che tra le utopie e questi luoghi assolutamente altri, le eterotopie, vi sia senza dubbio una sorta d'esperienza mista, mediana come potrebbe essere quella dello specchio. Lo specchio, dopotutto, è un'utopia, poiché è un luogo senza luogo. Nello specchio, mi vedo là dove non sono, una specie d'ombra che mi rimanda la mia stessa visibilità, che mi permette di guardarmi laddove sono assente: utopia dello specchio. Ma si tratta anche di un'eterotopia, nella misura in cui lo specchio esiste realmente, e dove sviluppa, nel luogo che occupo, una sorta di effetto di ritorno: è a partire dallo specchio che mi scopro assente nel posto in cui sono, poiché è là che mi vedo¹³.

L'esperienza mista dello specchio – che immediatamente richiama quella *mixed reality* alla quale oggi si ricorre per la progettazione del Metaverso – è esplicativa di quanto avverrà anche nella pratica dell'abitare il Metaverso, che ci vedrà costantemente presenti nella nostra assenza e, di più, proiettati in quel riflesso che consentirà la nostra visibilità, comunicabilità e nuova operatività. La funzione dello specchio, quella dalla quale si produce l'effetto di ritorno che ci sorprende assenti nella nostra visibilità, verrà esercitata dal visore di realtà virtuale, oggetto ad oggi necessario ad 'immergersi' nel luogo altro che è quell' 'altro dal mondo' (non altro del mondo) in cui poter vivere, necessario ad entrare effettivamente in questa rete incarnata. Ecco, questo Foucault non poteva immaginare: che all'interno dello specchio ci si potesse entrare e vivere: fare esperienza del mondo della rete dal suo interno, promessa del Metaverso. Promessa che senza dubbio non verrà disattesa, visti i risultati di esperienze im-

¹³ Foucault M., *Spazi Altri*, tr.it., in *Eterotopia*, op. cit. pag. 9.

mersive messe a punto e sperimentate in diversi ambiti, che già oggi possiamo osservare. Durante un Summit sul Metaverso organizzato a Milano ad aprile 2022, l'amministratore delegato di *AnotherReality*, società italiana che da anni si occupa di sviluppo di mondi virtuali in ambiti disparati (business, intrattenimento, formazione), rimarca quanto il Metaverso, inteso nella sua più ampia accezione di ambiente digitale e immersivo nel quale trasferiremo la maggior parte delle nostre attività, "arricchirà digitalmente il mondo fisico". È questa interazione a rendere inedite le esperienze di tal fatta: il ritorno nel mondo fisico di quanto solo digitalmente compiuto.

Riappare l'immagine dello specchio richiamata da Foucault:

A partire da questo sguardo che in qualche modo si posa su di me, dal fondo di questo spazio virtuale che si trova dall'altra parte del vetro, io ritorno verso di me e ricomincio a portare il mio sguardo verso di me, a ricostruirmi là dove sono; lo specchio funziona in questo senso come un'eterotopia poiché rende questo posto che occupo, nel momento in cui mi guardo nel vetro, che è a sua volta assolutamente reale, connesso con tutto lo spazio che l'attornia ed è al contempo assolutamente irreale poiché è obbligato, per essere percepito, a passare attraverso quel punto virtuale che si trova là in fondo¹⁴.

Il contemporaneo specchio è, come già accennato, inserito in quell'essenziale periferica indossabile che consente il salto nell'altro mondo della realtà digitale: più che il visore in sé, sono senza dubbio le lenti\schermo di cui esso è dotato, a funzionare, a mo' di specchio foucaultiano, quale apertura eterotopica tra le due dimensioni.

Ciò su cui è necessario indagare, però, è la peculiarità del loro funzionamento. Lo schermo del visore, posizionato così vicino ai nostri occhi, oscura il reale e proietta la virtualità nella quale intendiamo immergerci nel momento stesso in cui compiamo l'azione di inforcare quegli 'occhiali' così speciali. È il doppio movimento che essi richiedono a dover essere analizzato: per esperire e vivere nel virtuale è necessario che il reale venga oscurato, schermato o, quantomeno, svisto: solo questa distrazione mi permetterà di vedere. Il percorso che si compie non è più quello che avveniva al cospetto dello specchio: posto di fronte a quel vetro, spazio virtuale, la mia immagine torna a me e da quella sono in grado di ricostruire me e lo spazio che occupo. Con il salto nel virtuale, non è la mia immagine a tornare indietro restituendomi la possibilità di ri-conoscermi e 'costruirmi', è invece la 'realtà reale', quella fisica, a saltare con me nell'in fondo virtuale ed è da quell'in fondo che ho bisogno di riconoscermi attraverso ciò che vedo. È da quell'in fondo che ho necessità di farmi spazio per poterlo abitare. È quell'in fondo lo spazio eterotopo "connesso con

¹⁴ Ivi

tutto lo spazio che l'attornia", spazio misto perché per essere reale (realizzarsi) ha bisogno che io mi ci immerga.

Ma come ci si fa spazio in questo 'nuovo' spazio? Come lo si può abitare?

[...] ogni spazio veramente abitato reca l'essenza della nozione di casa. [...] cercheremo di vedere come lavora l'immaginazione quando l'essere ha trovato il minimo riparo; vedremo l'immaginazione costruire «muri» con ombre impalpabili, confortarsi con illusioni di protezione – o inversamente tremare dietro muri spessi, dubitare dei più solidi bastioni. Per dirla in breve, l'essere che ha trovato un rifugio sensibilizza i limiti del suo stesso rifugio; nella più interminabile delle dialettiche vive la casa nella sua realtà e nella sua virtualità, attraverso il pensiero e i sogni¹⁵.

Senza entrare nel merito dei gangli dell'immaginazione poetica del filosofo francese Gaston Bachelard né, tantomeno, nelle sue intenzioni di costruire una raffinata fenomenologia dello 'spazio felice'¹⁶, quanto appena trascritto dal testo-manifesto della sua più importante teoria è un più che utile indirizzo per il nostro argomentare.

È l'immaginazione che innesca il meccanismo del farsi spazio in un luogo, altrimenti sconosciuto, affinché questo spazio possa farsi riparo, protezione, casa. È proprio l'immaginazione, nella sua produttiva accezione kantiana, a giocare il ruolo predominante nel processo di creazione e abitabilità di questo nuovo mondo. Ed è ad essa che è necessario rivolgere l'attenzione per la messa a punto di una teoria in grado di dettagliarne il grado d'interazione che stabilisce con il mondo-ambiente attraverso le tecnologie. Tecnologie che, sempre più, innervano i nostri organi percettivi, nonché la capacità di modificare tecno-esteticamente le prestazioni dell'immaginazione stessa, sino alla sua integrazione ed alla creazione di nuove regole¹⁷.

E, di più: l'immaginazione, nella sua modalità di necessaria interazione con le nuove tecnologie, è senza dubbio la matrice di quel peculiare linguaggio, al quale più volte abbiamo fatto riferimento, attraverso il quale non solo siamo tradotti nell'oltre mondo digitalizzato, ma che proprio a questo altro del mondo permette di esistere soprattutto in forma di comunicabilità.

Infine, è certamente ancora all'immaginazione – nel suo significato estetico di *medium* in grado di *giocare* alla produzione sen-

¹⁵ Bachelard G., *La poetica dello spazio*, tr. it., Edizioni Dedalo, Bari 1975, p. 33

¹⁶ «[...] il nostro proposito, in effetti, è quello di esaminare immagini molto semplici, le immagini dello *spazio felice*. Da tale punto di vista, le nostre ricerche meriterebbero il nome di *topofilia*, in quanto esse intendono determinare il valore umano degli spazi di possesso, degli spazi difesi contro forze avverse, degli spazi animati. Per ragioni spesso molto diverse e con le differenze che comportano le sfumature poetiche, si tratta di *spazi lodati*. Al loro valore protettivo, che può essere di segno positivo, si ricollegano anche valori immaginati e questi ultimi diventano ben presto valori dominanti». Cfr. Ivi, pag. 26.

¹⁷ Cfr. Montani P., *Destini tecnologici dell'immaginazione*, Mimesis edizioni, Milano 2022.

sibile di esperienze sensate – che spetta il produttivo, e riflessivo, compito di alfabetizzarci e alfabetizzare il Metaverso, provocandone l’abitabilità, sua unica e necessaria forma di possibile esistenza sia vitale che virtuale¹⁸.

Riferimenti bibliografici:

- Bachelard G., *La poétique de l'espace* (1957), Presses Universitaires de France; tr. it., *La poetica dello spazio*, Edizioni Dedalo, Bari 1975
- Benjamin W., *Über Sprache überhaupt und über die Sprache des Menschen* (1916), *Gesammelte Schriften*, Vol. II-1, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1991, pp. 140-157; tr. it., *Sulla lingua in generale e sulla lingua dell'uomo*, tr. it., in Walter Benjamin, *Opere Complete I. Scritti 1906 -1922*, Einaudi, Torino 2008.
- Floridi L., *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore, 2017
- Foucault M., *Le langage de l'espace* (1964), in *Dits et écrits*, a cura di D. Defert e F. Ewald, Gallimard, Paris, vol. I, pp. 407-412; tr. it., *Il linguaggio dello spazio*, in *Eterotopia*, Mimesis edizioni, Milano 2010
- Foucault M., *Des espaces autres* (1984), in *Dits et écrits*, a cura di Daniel Defert e François Ewald, Gallimard, Paris, vol. IV, pp. 752-762; tr. it., *Spazi altri*, in *Eterotopia*, Mimesis edizioni, Milano 2010
- Garroni E., *Immagine, Linguaggio, Forma*, Laterza, Bari 2005
- Montani P., *Destini tecnologici dell'immaginazione*, Mimesis edizioni, Milano 2022
- Stephenson N., *Snow Crash* (1992), Bantam Books; tr. it., Bur, Biblioteca Universitaria Rizzoli, 2007

¹⁸ Pietro Montani afferma che due sono le modalità d’azione dell’interattività dell’immaginazione: quella ricettiva e quella suscettiva. «La prima è un ascolto attento delle *affordances* esibite dal mondo ambiente. La seconda [...] consiste nell’elicitare e provocare la comparsa di altre *affordances*, ugualmente oggettive, ma più dipendenti dagli spazi intellettuali della mediazione immaginativa, che in questo caso agisce in modalità più esplicitamente legiferante. [...] A proposito della prima modalità [...] L’immaginazione si fa nutrire dal mondo ambiente grazie al fatto che vi apre spazi di gioco riferiti alle *affordances salienti* riconoscibili nel mondo-ambiente. La seconda modalità non è altrettanto giocosa. Per descriverla ho usato di proposito un termine – “provocazione” – che Heidegger riservava alla tecnica moderna: *Herausforderung*. [...] Questa interattività non è solo un libero gioco è anche un modo di provocare il mondo ambiente. Un energico portarne allo scoperto le virtualità nascoste: le *affordances sopravvenienti*». Cfr. ivi pp. 32-33.