

Vagabondaggi virtuali (*roaming in the virtual*)

In socioterapia la fungibilità virtuale (*) è una caratteristica tipica della comunicazione scissa, concepita come un insieme di due elementi: una riguardante il virtuale cognitivo e l'altra il virtuale affettivo. Siamo alle radici del morphing

Leonardo Benvenuti | Doc. Comunicazione e Socioterapia, Relazioni Comunicazionali e Gestione dei Conflitti - Università Chieti-Pescara

Il roaming in the virtual è una tecnica socioterapeutica che consiste nel vagabondare all'interno dei vari ambiti del virtuale, ad esempio nel virtuale tipografico - libri, riviste, dizionari, enciclopedie, ecc. - oppure nel virtuale neomediale, come in questo caso, all'interno di una rivista online - Mark Up - ed in tale vagabondaggio ho ritrovato un termine interessante come quello di "morphing" e mi sono posto il problema sul come esplorarne il significato, un compito peraltro abbastanza complesso al di là di ogni apparenza, per arrivare a darne una veloce definizione operativa. Ricordo che l'apprendere a dare una definizione operativa esula dagli scopi della presente riflessione essendo proprio uno dei tanti compiti da svolgere all'interno di un corso intero.

L'ipotesi avanzata da Isabella Ceriani è che esso possa essere interpretato come una sorta di strumento per costruire il "futuro" nel tempo, anche "grazie a strategie di contenimento del rischio", dato che noi possiamo solo cogliere gli "slittamenti" evolutivi delle situazioni e, se negativi, cercare di progettare "contromosse".

Il roaming in the virtual riguarda proprio l'esplorazione dei significati che termini ed immagini possono avere

in funzione di approcci diversi, che così possono diventare sinergici rispetto a quello principale o di pertinenza espresso dal loro autore: valga l'esempio che la stessa autrice riporta del significato assunto a posteriori dal titolo del loro Forecast, #Theendgame, dopo l'esplosione della pandemia.

Ebbene, al fine di comprendere meglio il significato di "morphing", ho pensato di rapportarlo al concetto socioterapeutico di fungibilità virtuale, per leggerlo sia alla luce dell'evoluzione tipografica della comunicazione, sia della descrizione cartesiana divenuta un vero e proprio mantra che ha diviso il mondo rappresentato in due parti: ciò che è descrivibile e che riguarda la dimensione cognitiva e scientifica, da un lato, e ciò che, non essendolo, ha portato alla creazione dell'affettivo e dell'irrazionale, dall'altro.

È tale scissione che ha permesso sia l'enorme sviluppo delle scienze, sia quello dell'arte, ma ha tuttavia creato il precedente di separare quanto virtualmente tradotto in rappresentazioni dal tramite umano diretto, creando le premesse per la fungibilità di quanto creato nel virtuale, una volta staccato dal referente empirico, anche a partire da semplici somiglianze

GLOSSARIO

Definizione operativa: primo passo per rendere un concetto teorico applicabile nella pratica produttiva attraverso protocolli applicativi

Rappresentazione bersaglio = obiettivo dell'intervento di morphing, tradotto in termini socioterapeutici nelle due sub variabili della rappresentazione (immagine + investimento affettivo)



(*) Fungibilità virtuale: concetto complesso del quale è stato fornito un esempio estremamente semplice all'interno dell'articolo e rispetto al quale si rimanda per un approfondimento al testo di: Benvenuti L., Lezioni di socioterapia, Lezione VI, 6.2, versione ebook 2018

o assonanze terminologiche. Ma è proprio questo aspetto che si è esasperato nella situazione attuale di transizione dal medium tipografico ai neo-media divenuti sempre più dominanti, in particolare dopo l'introduzione del primo personal computer Ibm nel 1981. Ebbene, con fungibilità virtuale indico quel particolare fenomeno legato al fatto che, per un algoritmo, le parole sono semplice conferimento di bit, per cui è ancora solo il tramite umano quello che permette di trasmettere o di comprendere quali siano le particolari accentuazioni all'interno delle singole comunicazioni e, parallelamente, di comprendere come a livello virtuale tutto sia fungibile con tutto. In un cartone animato, una matita si può agevolmente trasformare in un missile, esattamente come un sentimento si può trasformare nel suo opposto semplicemente modificando le didascalie, e questo, purtroppo è diventato un rischio per l'uomo neomediale nel momento in cui si dovesse ritrovare a vivere e a far dipendere il proprio umore interamente da un virtuale che lo porti a pensare che "ciò che sembra è": a nessuno sembra importare della possibile disparità tra ciò che sembra per l'emittente del messaggio e quello che sembra per colui che lo riceve, pur trattandosi di due reazioni di fronte allo stesso messaggio. Eccettuato forse l'ambito del game e quello satirico.

Questo ci permette di comprendere perché in socioterapia la fungibilità virtuale sia una caratteristica tipica della comunicazione scissa delle nostre culture, concepita come un insieme di due fungibilità, una riguardante il virtuale cognitivo e l'altra il virtuale affettivo: siamo alle radici del morphing, una tecnica che, se trova la sua origine in quel procedimento cinemato-

grafico detto di "dissolvenza incrociata" che permetteva di trasformare un'immagine di partenza in un'altra di arrivo modificando progressivamente la prima, oggi diviene termine tecnico indicante contemporaneamente un rischio, per i pericoli di comprensione/incomprensione proiettiva che può comportare per i singoli, e una risorsa che introduce ad una capacità di gestione progettuale dell'esistente.

Il passaggio successivo diviene quello di comprendere appieno il significato del termine affinché esso possa diventare strumento a disposizione di tutti gli operatori di un certo comparto, in particolare di quelli dei suoi settori ideativo, produttivo e del retail. Per questo è importante arrivare ad una definizione operativa (DO), sia pure provvisoria, di:

morphing = abilità nata al fine di riuscire ad anticipare ipotesi sugli sviluppi possibili dell'esistente; legata a raffinate tecniche di virtualizzazione da intendersi come capacità di traduzione interpretativa dell'esistente in sistemi di rappresentazioni capaci di distinguere, secondo l'avvertimento socioterapeutico, tra aspetti scientifico/cognitivi ed aspetti affettivo/irrazionali. Tali aspetti devono essere entrambi concepiti come punti iniziali per la comprensione di possibili slittamenti evolutivi, più o meno prossimi, da trasformare in fonti indiziarie che permettano di avanzare ipotesi sugli sviluppi futuri possibili, prima che si attualizzino e diventino irreversibili, al fine di cercare di assecondarli o di modificarli in funzione dei desiderata.

Per questo si utilizza la fungibilità come strumento virtuale a bassissimo costo per definire - a partire da una corretta rappresentazione dell'esistente e di una altrettanto corretta rappresentazione degli obiettivi futuri - i passi da compiere per potere raggiungere l'obiettivo (la cosiddetta rappresentazione bersaglio). Per raggiungere tale scopo occorre partire dalla ideazione di un ventaglio di possibilità evolutive sia tecniche per quanto riguarda la fungibilità cognitiva, che in funzione della valutazione sulla loro gradevolezza, come ulteriore ventaglio di ipotesi rispetto alla catena degli acquirenti, dal punto di vista della fungibilità affettiva: il fine è quello di potere prospettare ipotesi di decisioni integrali a partire dal ventaglio delle possibilità offerte dalla massimizzazione contemporanea delle due sub-variabili della fungibilità virtuale. Forse da tale accortezza può uscire un antidoto a quel "tech empowerment" che può portare il singolo a "solitudine e monadismo". 