

UMANITÀ AUMENTATA

Se c'era una tendenza a smaterializzare l'esperienza e a sciogliere il mondo in forme piú leggere, nomadi, il Web incarna, di quella tendenza, il momento piú alto, piú chiaro e piú visionario. Vale davvero la pena di guardarlo da vicino per capire meglio.

Un buon modo è quello di andare a vedere la prima pagina Web della storia: quella in cui il professor Berners-Lee spiegava cos'era il Web. È un pezzo di archeologia meraviglioso. La trovate qui: info.cern.ch/hypertext/www/TheProject.html

La definizione di cosa è il Web (non per noi, ma per un mondo che *non aveva la minima idea di cosa fosse*) è di VENTUN PAROLE. L'intera prima pagina non ha neanche duecento parole (leggerezza, brevità: dal campo del calciobalilla ai due tasti di *Space Invaders*). In compenso già alla sesta parola (*hypermedia*) il colore del carattere cambia e le lettere appaiono in blu, sottolineate. Cliccando sopra si finisce in un'altra pagina, anche questa molto concisa. La prima riga offre in dieci parole la definizione di cosa sia un ipertesto: *un ipertesto è un testo che non è costretto a essere lineare*. Fantastico. Un testo libero dalle catene della linearità. Un testo fatto a ragnatela, ad albero, a foglia, dilla come cavolo ti pare. Un testo che esplose nello spazio e non cola giù da sinistra a destra, dall'alto in

basso. Mentre capisci cos'è, già ci sei dentro, ti stai muovendo come lui: continui a cliccare su quelle parole blu e questo ti dà una traiettoria obliqua, morbida, veloce, che quasi gira su sé stessa, in un movimento che non conoscevi. Vagolando in quel modo, e sperimentando una leggerezza mai provata prima, incroci frasi che danno nomi a quello che stai provando. Una bellissima è: *Non c'è un top nel Web. Puoi guardarlo da molti punti di vista*. Ad una civiltà che da secoli era stata abituata a cercare la struttura del mondo mettendolo in fila dall'alto in basso o ad affrontare problemi ordinandoli dal piú grande al piú piccolo, quell'uomo stava dicendo che il Web era un mondo senza un inizio o una fine, senza prima e dopo, senza sopra e sotto - ci potevi entrare da qualsiasi lato, e sarebbe stata sempre la porta principale, e mai *l'unica* porta principale. Lo vedete il riflesso di una rivoluzione mentale grandiosa? Non era solo una questione tecnica, di ordinamento del materiale: era una questione di struttura mentale, di movimento dei pensieri, di uso del cervello. C'è un'altra frase che a me suona decisiva, nella sua smagliante sobrietà: *Ipertesti e ipermedia sono concetti, non prodotti*. Conosceva i suoi polli, il professor Berners-Lee, sapeva che bisognava dircelo bello chiaro, in termini espliciti: *questa cosa è un modo di pensare, non è uno strumento che compri e poi usi continuando a pensare nello stesso modo di prima*. È un modo di muovere la mente, e sta a te sceglierlo come *tuo* modo di muovere la mente.

A chi sceglieva quel modo, il Web consegnava una sensazione che adesso va registrata come fondamentale e che traccia forse la differenza piú evidente tra Internet e Web. In qualche modo Internet, per quanto potesse sembrare fantascientifico, riportava a uno schema di esperienza piuttosto tradizionale: io sono

qua, carico una certa informazione o merce su un mezzo di trasporto, e quella raggiunge un altro umano dall'altra parte del mondo, in un attimo. Bello, ma in fondo un telegrafo, con tutti i suoi limiti, non ti offriva, mentalmente, un'esperienza poi molto diversa. Le cose cambiano drasticamente quando ti metti a navigare nel Web. Qualsiasi cosa accada realmente dentro al ventre tecnologico del Web, l'impressione, viaggiandoci, è che TU ti stai muovendo, non le cose; sei tu che puoi finire in un istante dall'altra parte del mondo, guardarti intorno, rubare quello che ti pare, schizzare in ogni direzione, prenderti quello che vuoi e tornare a casa per l'ora di cena. Infatti si dice *spedire* una mail con Internet (io resto qua, lei viaggia) ma si dice *navigare* sul Web (sono io che mi muovo, non il mondo che si sposta). È una differenza che significa moltissimo in termini di modelli mentali e di percezione di sé stessi. Tutta la rivoluzione digitale, come abbiamo imparato, aveva questo pallino di sciogliere il mondo in frammenti leggeri, veloci, nomadi, ma è facile comprendere come il Web abbia alzato enormemente la posta in gioco: non si limitava a smaterializzare le cose, smaterializzava gli umani! Tecnicamente non faceva che far viaggiare pacchetti di dati digitali, ma a livello di sensazioni, di impressioni, quello che faceva è rendere *noi* leggeri, veloci, nomadi: come quei dati. Bastava spegnere il computer e si tornava ad essere i pachidermi di prima, ma quando eravamo nel Web eravamo animali con lo stesso design dei nostri prodotti digitali, con la stessa tecnica di caccia.

La cosa ha una conseguenza che può suonare sinistra ma che per adesso proporrei di considerare con la dovuta calma. Di ipertesto in ipertesto, l'uomo che viaggiava là dentro finiva per avere una percezione di sé stesso come di un IPERUOMO. Non vorrei comprendeste la cosa in termini vagamente nazisti o de-

gni di un fumetto della Marvel: non è che ti sentivi un dio in terra, o un supereroe con super poteri. È che ti sentivi un iperuomo: UN UOMO CHE NON ERA COSTRETTO A ESSERE LINEARE. A essere inchiodato in un luogo mentale. A farsi dettare dal mondo la struttura dei suoi pensieri e i movimenti della sua mente. A entrare sempre dalla porta principale.

Un uomo nuovo, verrebbe da dire. Ed è qui, esattamente qui, che la rivoluzione digitale inizia a lasciar trapelare il fatto di essere figlia di una rivoluzione mentale. Per la prima volta vediamo affiorare chiaramente l'ipotesi che un UOMO FATTO DIVERSAMENTE sia all'origine della scelta digitale: e che un UOMO FATTO DIVERSAMENTE ne sarà probabilmente il risultato.

Passaggio di epocale importanza.

Sforziamoci di prenderlo, per adesso, come un passaggio innocente: lo era. Era la prospettiva di una sorta di UMANITÀ AUMENTATA. Dimentichiamoci per un attimo di Twitter, Facebook, WhatsApp, e perfino dell'intelligenza artificiale: ci arriveremo, ma per adesso dimentichiamoceli. Al tempo non esistevano: al tempo c'era quella sensazione di esser umani aumentati, non piú costretti a dei movimenti rigidi, macchinosi, lenti. Dovete intuire l'improvviso sciogliersi del mondo e lo sfumare di qualsiasi attrito. La libidine di *Space Invaders*. Solo che lì non si trattava piú di un gioco. Lì si trattava della vita.

Da che morte scappavano quando decisero di viverla in quel modo mai visto prima?

The Game

