

Alessia Scacchi e Tiziana Mancinelli
G.G. maestro

In principio furono le cinque dita...

Anno 3001 odissea nella spazio dello scrivere.

Il neo-lector, rimasto senza energia, invia algoritmi di fumo decodificabili in S.O.S.; ha bisogno di nuova forza prima che lo schermo si trasformi in un grosso buco nero e interrompa ogni forma di comunicazione.

Il neo-lector si ciba di testi elettronici che alimentano la sua esistenza. Ha una assoluta necessità di sopravvivere grazie a questi testi: il gioco è stato creato per lui.

REGOLE DEL GIOCO

Per partecipare al gioco si deve entrare in una stanza, lo STUDIO Z, sovraccarica di computer. In questa stanza dimorano un grande guru con gli occhiali perennemente fissato davanti allo schermo, due saggi dell'utopia e l'alieno dallo sguardo gentile con la borsa straripante di punti interrogativi – ogni tanto nella stanza si trovano dei punti che lui ha perso mentre era concentrato su qualcos'altro, ma questo non è importante. Importante è tenersi sempre in contatto con gli abitatori dello STUDIO Z perché soltanto attraverso di loro il neo-lector comunica.

Nel caso in cui il giocatore non riesca a superare le prove del gioco, verrà risucchiato da uno dei computer dello STUDIO Z e sarà costretto ai lavori forzati di screen saver.

START: INIZIA IL GIOCO.

QUADRO I: IL PICCOLO PRINCIPE.

La prima prova che deve affrontare P. P. è:

mettere un testo cartaceo (oggetto-libro) dentro il computer.

Ma come?

P.P. è indeciso se mettere il testo nel computer con una leggera pressione sulla tastiera o infilare ad una ad una le pagine del libro nel cavo che collega lo schermo alla tastiera.

Non bisogna dimenticare ciò che abbiamo di fronte, ciò che la macchina può esplicitare; sostanzialmente informatica significa informazione + automatico quindi trattamento automatico dell'informazione.

Ok? Ci siamo?

Domande slash interventi?

P.P. non capisce... lui preme ma il testo sembra incastrarsi, incompatibile, nel cavo tra la tastiera e lo schermo facendolo sembrare un grande serpente boa con dentro

l'elefante che ha appena inghiottito; l'alieno sorride, ovviamente lui non pensa che sia un cappello!

P.P. quindi ha perso: viene risucchiato dal computer Crilet 1 come da regolamento.

QUADRO II: 0010001100100 E ROBBIE ROBOT.

Il secondo giocatore, R.R. indossa una maglietta con su scritto:

chi rimpiangerà i vecchi tempi resterà inesorabilmente schiacciato dalla voglia di robot che dilagherà nei giovani.

L'alieno, apparentemente noncurante dell'universo-mondo che lo circonda è colpito dalla scritta sulla maglia di R.R. e trasforma la sua faccia in una grande risata sommessata.

Si gira e la scena è impressionante: R.R. sta smontando Crilet 2 per infilarci dentro il testo diviso in fascicoli da attorcigliare ai cavi di trasmissione dell'informazione.

Questo potrebbe essere il suo algoritmo.

Può suscitare preoccupazione la tenebrosa cripticità del termine, ma noi ubbidiamo ogni giorno ad algoritmi precisi. Quando per esempio cerchiamo un titolo nello schedario di una biblioteca rispettiamo un algoritmo prestabilito (la sequenza di operazioni da compiere per questo lavoro) solo che abbiamo cessato di riconoscere nelle operazioni che compiamo la rigidità della regola scientifica e ne cogliamo soltanto la naturalezza del flusso.

Purtroppo anche R.R. ha perso. L'alieno cerca di spiegargli che dietro quei "segni" sullo schermo del computer si nascondono milioni di numeri che lavorano come i nani di Biancaneve nella miniera; l'algoritmo per l'alieno ha un significato allegorico: "nella realtà non guardare mai ciò che si vede in superficie perché ogni cosa può essere celata da un 'significante denotativo'".

Dopo qualche minuto di silenzio...

Dove eravamo arrivati l'ultima volta? Non mi ricordo mai... Forse perché mi confondo con l'altra astronave -torvergatauni2-!?!

Il computer Crilet 2 ingloberà anche il meccanico giocatore.

QUADRO III: LA DEA ORIENTALE

Entra nello STUDIO Z una macchina.

Creata da un geniale studioso è la candidata scelta per vincere il gioco.

Potremmo farne una descrizione descrittiva (scusate per il rozzo accusativo dell'oggetto interno) poi ci avventureremo in una descrizione più formale.

La Dea Orientale è creata per fini di spionaggio, quindi carpisce l'informazione, non è in grado di trasmetterla. Si aggira tra gli uno e gli zero dei computer, rapita dalla loro similitudine con i suoi meccanismi... ma le risulta estraneo il testo...

Dovremmo restituire il testo, il testo come variante come punto di tensione; è un problema di filtraggio è un problema di punto di vista.

Ogni testo per essere trasmissibile andrebbe codificato dalla Dea in un linguaggio dichiarativo.

In fin dei conti noi stiamo creando una tradizione del testo, non è una semplice copiatura, noi il testo lo tramandiamo in questo modo.

L'alieno decide allora di entrare nel gioco: si trasforma nel maestro G. G.

QUADRO IV: IL MAESTRO

G. G., l'alieno sorridente, si avvicina a Crilet 3 – il suo computer – entra nella Rete Interplanetaria di Comunicazione e si mette a scrivere contemporaneamente a tutti i suoi studenti.

La missione di trasmettere il testo gli sembra complicata, risolvibile soltanto con uno studio accurato dello schema della comunicazione, della possibilità di costruire un algoritmo e della codifica come mezzo di interpretazione ed elaborazione scientifica dell'informazione.

Che fine ha fatto la democrazia? Vince lo slogan o il programma politico?

Tornato alla preistoria dell'informatica l'alieno-G.G. pensa di discutere dei *problemi in cui ci siamo andati a cacciare...*

con i suoi studenti.

FORUM

Studente 1: Maestro, ma cosa c'entra il Golem con la trasmissione del testo al neolector?

G. G. : Conoscete la storia del Golem?

Studente 2: No maestro, cos'è?

G. G. : Il Golem è un antico mito.

Studente 2: Ma cosa c'entra col nostro gioco?

G. G. : Mr. Golem è l'unico che potrebbe vincere il gioco egli potrebbe essere l'unico che interpreti la realtà e sappia trasmetterla; *che cosa deve conoscere Mr. Golem per sapersi muovere nella realtà? Sicuramente deve conoscere gli **oggetti** che ingombrano il suo cammino, che lo ostacolano o che lo aiutano, deve quindi conoscere gli **elementi** fisici che popolano il mondo (la neve, la radio, gli uccelli, il principe, ecc.) e deve saper collegare a loro **atti e qualità** (la neve è bianca, gli uccelli hanno le ali, il principe è felice); in modo altrettanto certo deve conoscere gli **eventi** che si verificano nel mondo (il cielo è nuvoloso, la radio è caduta)... poi deve saper compiere delle **azioni**, eseguire delle **performance** (andare in bicicletta, accendere la radio, mangiare); infine, ma non ultimo per importanza,*

deve possedere e saper produrre delle metaconoscenze, delle conoscenze sulle conoscenze, che lo aiutino a valutare le informazioni e a organizzare l'intero suo sapere (conoscere l'origine di una certa informazione, misurare l'importanza di una certa informazione), in questo modo Mr. Golem saprebbe come trattare le nuove informazioni in arrivo e come riorganizzare la propria conoscenza.

Studente 1: Ma dove possiamo trovare il Golem?

G. G. : Mr. Golem è ognuno di questi e degli infiniti computer che sono nel mondo ma per funzionare – e quindi per vincere il gioco – bisogna che sia in grado di *raccogliere, conservare, organizzare, elaborare, generare e trasmettere informazione,* perché possa interpretare il testo e trasmetterlo secondo il codice appropriato e il medesimo canale utilizzato dal neo-lector.

Studente 1: Allora è compito nostro portare avanti il gioco, interpretare fin quando tutti i testi siano tramandati.

Studente 3: Maestro si è bloccato il computer!

G.G.: *Guarda se hai un cavo sotto i piedi!*

Studente3: Nessun cavo! E qui si è impallato tutto!

G.G.: Allora, ora vi racconto una barzelletta: *c'è un fisico, un matematico e un informatico (meglio se umanista eh!eh!eh!) sono dentro una macchina. Questa si rompe. Scende il fisico e cerca di capire a livello fisico qual'è la causa che ha prodotto il guasto ma non ci riesce. Ritorna in macchina. Scende il matematico e cerca una formula che risolva il danno. Ma niente, neanche lui riesce e se ne torna in macchina scoraggiato. L'informatico (meglio se umanista eh!eh!eh!) dice: Va bene, adesso usciamo tutti e poi rientriamo!!!*

Questo per dirti spegni tutto e riavvia la macchina!

Ora però ho un gran mal di testa, vi lascio soli, avete una grande eredità: il gioco lo lascio nelle vostre mani.

Studenti: Grazie, grazie maestro...

Non potevamo descrivere in altro modo il nostro professore.

Abbiamo ideato questo gioco per rappresentare metaforicamente tutto quello che ci ha insegnato; potevamo farlo solo in modo ironico perché questo è il suo modo di essere.

Il mondo delle sue lezioni era animato da alieni e piccoli principi, correva tra maschere di umorismo e discrezione, tra un Adriano Meis e un Albino Saluggia tra un Luther Blisset e un Turing incastrato nella sua macchina, tra esempi strampalati e battute forse troppo intelligenti per essere ricordate tutte.

Per rappresentare questo mondo abbiamo chiesto ai suoi studenti di raccontarci qualche aneddoto delle lezioni – sicure che non sarebbero mancati.

Perciò abbiamo voluto distinguere dal resto le sue parole evidenziandole con il corsivo, frasi appuntate sui quaderni delle sue lezioni – martedì 14-15 aula di informatica, quarto piano – e le abbiamo inserite come parte integrante del gioco dell'Informatica Umanistica.

In questo lavoro ci ha aiutato la fantasia strutturata del nostro professore, il suo modo unico di affrontare la realtà senza paura di scomporla e metterla in discussione.

Questo gioco non nasce per caso. Durante una prova d'esame il nostro prof. parlando delle teorie dell'ipertesto, come al solito, cominciò a raccontarci dei suoi grandi e misteriosi progetti, linee di ricerca da sviluppare. Ci accennò un legame tra il meccanismo narrativo dei video-games e quello della letteratura.

È per questo che abbiamo giocato con un mondo virtuale dietro cui si mascherano personaggi reali. Questi personaggi rappresentano il vero concetto di scuola su cui ha continuamente lavorato il professor Giuseppe Gigliozzi, il sapere per lui è arido nelle mani di una sola persona, il sapere ha bisogno di essere trasmesso, di essere passato come un testimone. Per questo motivo abbiamo omesso il finale del gioco: la staffetta finisce soltanto quando partecipa l'ultimo degli atleti, ma in questo gioco gli atleti sono teoricamente infiniti quindi il gioco non ha termine, è infinito.