

MIMESI E APPRENDIMENTO VIRTUALE

Di Andrea Alì

ABSTRACT

Questo lavoro partendo da una riflessione sul significato platonico, aristotelico e cristiano del concetto di mimesi, passa successivamente al periodo umanista in cui si analizza come la riscoperta, ad opera del Brunelleschi, delle leggi - dimenticate per tutto il Medioevo - della prospettiva, abbia segnato un marcato riavvicinamento alla possibilità di rendere le produzioni artistiche sempre più simili al reale.

Si presenta posteriormente come l'evoluzione tecnologica nel corso dell'Ottocento - e in particolare le invenzioni della fotografia e del cinema - abbia creato un punto di rottura irrimediabile fra le arti che ambiscono a simulare il reale (fotografia, cinema e televisione) e quelle che si propongono di interpretarlo (pittura, scultura e teatro).

Infine, dopo aver presentato alcune caratteristiche specifiche dei programmi di realtà virtuale, si chiude la trattazione illustrando quali potrebbero essere i vantaggi e gli svantaggi che deriverebbero dal poter impiegare un programma di simulazione della realtà in una lezione di LS/L2, cercando di prevedere in che misura il campo dell'insegnamento linguistico ne verrebbe rivoluzionato.

1. LA MIMESI

Mimesi è una parola greca che significa "imitazione", "rappresentazione". Con mimesi ci si riferisce tradizionalmente all'imitazione artistica della realtà e quindi le arti mimetiche sono per eccellenza la pittura e la scultura che rappresentano rispettivamente visivamente e in modo plastico l'uomo e il mondo in cui vive immerso. In un senso più ampio di riproduzione del reale però, il concetto di mimesi può comprendere anche la letteratura, la fotografia, il cinema, la televisione e la realtà virtuale.

- Neo: *Questo non è reale?*

- Morfeo: *Che vuol dire reale? Dammi una definizione di reale. Se ti riferisci a quello che percepiamo a quello che possiamo odorare, toccare, vedere... quel reale sono semplici segnali elettrici interpretati dal cervello.*

- Morfeo: *Questo è il mondo che tu conosci, il mondo del XX secolo e che ora esiste solo in quanto parte di una neuro-simulazione interattiva che noi chiamiamo Matrix.*
- [...] Neo: *Che cos'è Matrix?*
- Morfeo: *È controllo. Matrix è un mondo virtuale elaborato a computer, creato per tenerci sotto controllo.*
(Tratto dal film *Matrix* – 1999 - min. 39:42)

Il film *Matrix* ci invita a riflettere su cosa accadrebbe alle nostre vite se potessimo raggiungere un grado di simulazione del reale così perfetto da non poter più distinguere fra realtà e mondo virtuale.

L'imitazione del reale è una vecchia sfida dell'uomo che fin dall'antichità ha sempre cercato di riprodurlo e di inventare tecniche sempre più perfette che consentissero di creare delle copie o delle interpretazioni dello stesso. Sembra dunque lecito chiedersi cosa succederebbe se la tecnologia potesse in un futuro non troppo lontano agire sui sensi per condizionare la nostra percezione del reale. Inizieremmo a confondere la realtà reale con quella virtuale? O semplicemente scopriremmo che non esiste una vita reale, ma esistono solo delle simulazioni? Nel caso della didattica delle lingue, cosa cambierebbe? Si riuscirebbero finalmente a superare i limiti di artificialità della situazione comunicativa imposti dall'ambiente istituzionale? O forse l'aula di classe verrebbe sostituita da un programma a cui connettersi per riprodurre simulazioni di interazioni linguistiche mirate con madrelingua virtuali?

2. PLATONE E L'ARTE

La rappresentazione della realtà da un punto di vista filosofico rappresenta un problema che da secoli affascina la riflessione filosofica occidentale. Proprio dal concetto di mimesi prende le mosse la riflessione Platonica. Platone (427 a. C. – 347 a. C.) considera l'esperienza umana collegata a due tipi di realtà differenti: la *realtà intelligibile* e la *realtà sensibile*. Secondo Platone la realtà intelligibile è un tipo di realtà primordiale, eterea, immutabile ed eterna. La realtà sensibile è quella corporea, mutabile, in una parola è il mondo sensibile. È una visione dualistica del mondo. Il mondo intelligibile è l'aspetto astratto dell'esperienza terrena. C'è un'idea originaria e perfetta della vita nel suo significato più immutabile e puro (realtà intelligibile) ma ci sono molte vite e tutte vissute in modo diverso (realtà sensibile); così come c'è un'idea primordiale, per esempio, del coraggio (realtà intelligibile) ma ci sono varie forme di coraggio che si manifestano lungo il percorso della storia dell'uomo (realtà sensibile). Secondo Platone, la realtà intelligibile è superiore a quella sensibile perché l'idea primordiale comprende in un'unica soluzione tutte le rappresentazioni appartenenti al mondo sensibile che ne sono invece un'espressione parziale.

Secondo Platone la contrapposizione fra realtà intelligibile e realtà sensibile non riguarda solamente i sentimenti umani come l'amore, il coraggio, l'odio

ecc. ma anche gli oggetti. Ciò significa che così come esiste un'idea cosciente e perfetta di coraggio ne esiste anche una di "tavolo", "sedia" o "libro" ecc.; cioè degli oggetti. Pertanto avremo un'idea originaria e perfetta di cosa sia un tavolo e poi ci saranno molti tavoli che però rappresentano tutti delle imitazioni, nessuno eguaglia quell'idea di perfezione. Platone distingue il mondo "perfetto", "eterno" e "immutabile" che è quello creato dal dio, dall'esperienza umana (mondo sensibile); il tavolo come concetto ideale (mondo intelligibile) dal tavolo come merce tangibile (mondo sensibile), prodotto dell'artigiano. Questi due mondi sono irrimediabilmente separati e allo stesso tempo irrimediabilmente in comunicazione fra di loro. Ma il mondo intelligibile è sempre superiore a quello sensibile e vediamo perché.

Per Platone la realtà "vera" è quella intelligibile mentre la realtà sensibile è un'imitazione della prima: ne costituisce una copia. Quando l'artigiano costruisce un tavolo non fa altro che cercare di imitare l'idea perfetta di tavolo, ma sempre senza riuscirci. Infatti esistono tanti tipi di tavolo secondo le tante interpretazioni di ogni artigiano, tutte hanno qualcosa di quell'idea immutabile di tavolo e nessuna la eguaglia. Considerare la realtà sensibile una copia di quella "ideale" quali implicazioni comporta? Per Platone la copia della realtà intelligibile è qualcosa di pericoloso perché il sogno di ogni copia e quello di sostituirsi all'originale, è quello di farci dimenticare dell'esistenza di un'idea di perfezione intelligibile e farci credere che la copia in sé rappresenti la perfezione. Dunque il mondo sensibile nel quale viviamo è per definizione inferiore al mondo ideale che rappresenta la perfezione. L'imitazione è sempre inferiore all'originale perché non è altro che una copia. La copia però possiede un aspetto pernicioso: può essere ingannevole, può far dimenticare l'idea originaria e sostituirsi ad essa.

Ma che posto occupa allora l'arte nella filosofia platonica? Il concetto di arte si collega immediatamente a quello di mimesi. Infatti l'arte è una rappresentazione della realtà. Si è visto che mimesi è una parola greca che significa "imitazione del mondo", riproduzione del mondo e della natura. Nell'arte la mimesi si riferisce alla pittura e alle arti plastiche ma anche alla letteratura intesa come rappresentazione della realtà. Dunque l'arte, è, per Platone, l'espressione mimetica della realtà. Il pittore dipinge un tavolo osservando e imitando il tavolo vero che ha davanti agli occhi. Ciò che fa l'arte (o che ha fatto prima della modernità) è imitare il mondo sensibile. L'arte è l'imitazione del mondo sensibile e per questo occupa un gradino ancora più basso, il terzo per l'esattezza. L'arte non è altro che un'imitazione dell'imitazione e per questo doppiamente inferiore all'originale.

3. ARISTOTELE

Aristotele (384 a. C. - 322 a. C.) trattando nella *Poetica* del tema dell'imitazione distingue fra mimesi come "simulazione" e mimesi come "rappresentazione". In Aristotele non si riscontra la tensione sperimentata

in Platone; Aristotele sostiene che c'è mimesi come simulazione, nel caso in cui la copia cerchi di sostituirsi all'originale e mimesi come rappresentazione nel caso in cui la copia non cerchi di sostituirsi all'originale, ma ad esso si riferisce, però sempre differenziandosene coscientemente. Nel primo caso la mimesi corrisponde alla simulazione e si identifica con l'illusione ed è quindi ingannevole perché il suo proposito dichiarato è quello di sostituirsi all'originale, mentre nel secondo caso la mimesi si identifica con la rappresentazione. Ma rappresentare non significa costituire una copia dell'originale e per questo motivo il carattere principale è la differenziazione. Se si pensa che per Aristotele la mimesi corrisponde praticamente sempre con la rappresentazione si capisce perché nella sua filosofia tale concetto non assuma i caratteri problematici che invece sperimenta in Platone vivamente preoccupato per la possibilità della perdita del reale. Racconta Plinio il Vecchio (*Storia delle arti antiche*, p. 185).:

"[...] si dice che Parrhasios venne a gara con Zeuxis, e mentre questi presentò dell'uva dipinta così al vero che gli uccelli volarono sul quadro, Parrhasios espose una tela dipinta con tanta naturalezza, che Zeuxis, già sicuro della vittoria dopo la prova degli uccelli, chiese alla fine che togliesse via la tela e mostrasse il quadro; solo allora, capito l'errore, si confessò vinto, con aperta franchezza, riconoscendo che egli aveva, sì, ingannato gli uccelli, ma che Parrhasios aveva giocato il pittore."

In questo caso la rappresentazione della realtà è talmente aderente ad essa che Zeuxis si comporta come gli uccelli che egli stesso aveva ingannato: è vittima di un'illusione. La tela dipinta da Parrhasios è talmente simile a una tela reale da far credere che lo sia, e l'inganno perpetrato nei confronti del pittore viene considerato, dal pittore stesso, un'arte maggiore rispetto a quella diretta verso gli uccelli. Simulazione della realtà: inganno ottico che per Zeuxis è ancora più grave perché, a differenza degli uccelli che volano sull'uva da lui dipinta, egli è consapevole del fatto di trovarsi di fronte a un quadro.

4. IL PROBLEMA DEL SOSTITUTO NEL CRISTIANESIMO

Il problema della rappresentazione mimetica e della copia che tende a sostituirsi all'originale attraversa tutta la civiltà occidentale con momenti di acute crisi. Un momento particolarmente difficile si presenta alcuni secoli dopo l'avvento del cristianesimo, infatti con il cristianesimo si pone, da un punto di vista religioso, il problema dell'adorazione degli idoli. Il cristianesimo combatte i pagani, adoratori di idoli, e proclama Dio, infinito e incommensurabile. La disputa si gioca su passaggi delle Sacre Scritture, ambigui e contraddittori, se infatti, da una parte, il Dio cristiano si manifesta come un Dio infinito e invisibile e perciò non rappresentabile in forma terrena, dall'altra, in Genesi (1,26-27) è scritto: "*Facciamo l'uomo a nostra immagine a nostra somiglianza [...] Dio creò l'uomo a sua immagine;*

a immagine di Dio lo creò; maschio e femmina li creò". La Chiesa combatte gli idolatri, ma permette il culto degli idoli cristiani (le statue della Madonna, di Gesù e dei Santi) e della loro rappresentazione pittorica. Questo atteggiamento, considerato ambiguo, viene interpretato dalla Chiesa che cerca di spiegarne la congruenza: quando ci si dimentica che l'immagine o l'oggetto rappresentativo del dio unico è soltanto una copia imperfetta, necessariamente limitata dal mondo sensibile, allora si cade nell'idolatria.

Questa e altre interpretazioni pongono l'accento sul fatto che la rappresentazione terrena di Dio è una copia dell'originale, è il riflesso del Dio immenso e incommensurabile, ma come Platone la Chiesa percepisce la paura della sostituzione dell'originale, cioè il rischio che il popolo impari ad adorare un idolo e non il Dio che rappresenta.

5. IL TROMPE L'OEIL

In termini di simulazione della realtà, la tecnica più famosa è quella conosciuta con il nome di *trompe l'oeil* che è un termine francese che letteralmente significa: "inganna l'occhio". Una tipica rappresentazione *trompe l'oeil* può essere una finestra o una porta dipinta su una parete con l'intento di far credere che esista veramente e che in quel dato punto non ci sia una parete ma una finestra, oppure può essere un atrio dipinto sulla parete di una sala per dare la falsa impressione che la stanza sia più grande. Potremmo dire che l'osservatore di *trompe l'oeil* si trova completamente immerso nell'opera; in questo caso la mimesi in termini aristotelici, mira alla simulazione, mira cioè a sostituire l'originale e a produrre inganno.

Davanti a un quadro invece la mimesi mira alla rappresentazione in quanto la cornice è ciò che tende a farci ricordare che tutto quanto espresso nel quadro non appartiene alla realtà circostante.

Gli antichi conoscevano l'arte *trompe l'oeil*, ma nel Medioevo se ne perse la nozione e la rappresentazione pittorica su tela o murale è, per tutto il Medioevo, bidimensionale ossia non possiede la profondità.

Tutto ciò cambia tra XIV e XV secolo con l'irruzione nella cultura occidentale dell'epoca umanistica, e più precisamente quando Filippo Brunelleschi (1377 – 1446) riscopre l'arte della prospettiva che verrà poi illustrata da Leon Battista Alberti (1404 – 1472) nel "De pictura"(1436). La prospettiva riscoperta dagli umanisti rappresenta un enorme passo in avanti in quanto a riproducibilità del reale. Dà la visione tridimensionale al mondo rappresentato; la terza dimensione: la profondità rappresentata su basi calcolate geometricamente. La riproducibilità si fa sempre più simile al reale. Questo processo di imitazione perfetta della realtà, iniziato dagli umanisti italiani del XV secolo, sembrerà culminare nell'epoca moderna con l'invenzione della fotografia, del cinema e della televisione.

6. RITRARRE IL VISIBILE

Il passaggio alla modernità, in tema di rappresentazione pittorica della realtà, avviene con Cezanne (1839 - 1906) che affronterà il tema da un punto di vista nuovo. Cezanne afferma l'autonomia della pittura dalla realtà: la pittura non deve "ritrarre il visibile", ma interpretarlo. Tale concezione moderna della pittura provocherà l'allontanamento da quella riproducibilità del reale che tende a sostituirsi al reale stesso; tale concetto sarà poi ripreso da Paul Klee (1879 - 1940) che spiegherà come compito della pittura non sia quello di "ritrarre il visibile" ma di "rendere visibile".

La riscoperta umanistica della prospettiva dà la possibilità di ritrarre in modo pressoché identico la realtà e nella possibilità di scelta concede alla pittura la libertà di svincolarsi dall'imitazione e di proseguire per la strada autonoma dell'interpretazione, d'altra canto però, l'imitazione del reale si perfeziona sempre di più attraverso lo studio delle leggi della prospettiva e compie la sua perfezione con l'invenzione della fotografia.

In termini aristotelici si può dire che mentre la pittura moderna rappresenta la realtà, la fotografia la simula, così come mentre il teatro rappresenta la realtà, il cinema la simula. Ma fotografia e cinema anche se il loro intento ultimo è la simulazione del reale possiedono un elemento in comune che tende a non farci dimenticare che di realtà non si tratta, questo elemento è la cornice.

La cornice è il primo elemento che fa la differenza rispetto alla tecnologia del XX secolo, infatti, un libro possiede il perimetro delle pagine come cornice; la televisione il perimetro dello schermo; persino il cinema che fa leva su uno schermo gigante non sfugge all'immediata impressione dello spettatore di essere esterno alle vicende raccontate nel film. Ciò che fa la realtà virtuale è proprio questo: annullare la cornice visiva.

Il secondo elemento è l'interazione, infatti un libro o la TV, così come il cinema pongono lo spettatore in una posizione di ricezione passiva: lo spettatore non può interagire. La realtà virtuale invece, vuole simulare il reale, è perciò interattiva.

Cosa succede dunque nel momento in cui sparisce la cornice che separa la mimesi dalla realtà? Quali prospettive didattiche si aprono nel campo dell'insegnamento in generale e più in particolare nell'insegnamento delle lingue straniere nel momento in cui possiamo trasportare situazioni di vita quotidiana, dal paese di origine della lingua straniera, in aula?

In tema di didattica comunicativa potremmo pensare che, per esempio, i roles play diventeranno un'attività obsoleta rispetto a prospettive di ruoli dell'apprendente ricreati in una pseudo realtà?

7. LA REALTÀ VIRTUALE

I sistemi sensoriali del corpo umano raccolgono le informazioni dal mondo esterno e le mandano a regioni specializzate della corteccia cerebrale: dagli

occhi alla corteccia visiva, dalle orecchie alla corteccia uditiva e così per tutti e cinque i sensi (vista, udito, tatto, gusto, olfatto); si può dunque inferire che riuscendo a riprodurre la percezione dei sensi si può riprodurre una realtà, per l'appunto virtuale.

La parola, virtuale deriva dalla parola latina *virtus* che significa forza, potenza, da cui anche, virtù; ma nella modernità quando si parla di realtà virtuale ci si riferisce piuttosto al concetto aristotelico di mimesi come simulazione, cioè sostituzione dell'originale.

Il progetto di realizzazione della realtà virtuale si propone di raggiungere una perfezione di riproduzione della realtà tale da rendere indistinguibile la realtà in cui si vive da quella ricreata. Attualmente, i problemi di sviluppo tecnologico (tra cui la limitata capacità di calcolo degli attuali sistemi informatici) non hanno ancora permesso di raggiungere un livello di realismo così elevato da rendere indistinguibile l'ambiente simulato da quello reale. Questi ambienti virtuali restano prevalentemente esperienze visive e sonore. Gli ambienti virtuali sono perlopiù perfezionamenti di programmi costruiti a computer in cui, davanti a una schermo, si chiede all'apprendente di interagire nelle situazioni che va via via incontrando, una specie di videogioco senza livelli o nemici da sconfiggere in cui vengono inseriti dei personaggi che stimolano la creatività linguistica dell'apprendente.

Un tipico esempio di un programma attuale di realtà virtuale è *Second life*. Cioè un programma scaricabile sul proprio computer in cui si può riprodurre un personaggio che può interagire con altri. Si può "creare" all'interno del programma qualsiasi tipo di oggetto come scarpe, abbigliamento o automobili e muoversi e viaggiare in ambienti virtuali, si può anche commerciare e vendere agli altri utenti collegati un prodotto, si possono anche avere relazioni sessuali virtuali (cfr. il contributo apparso lo scorso anno sul *Bollettino*, [Pizzato, Fior 2013](#)).

Un passo avanti verso la completa simulazione del reale è quello compiuto dalla cosiddetta, *Realtà Virtuale Immersiva*, ottenuta costruendo un ambiente virtuale intorno all'utente per mezzo dell'impiego di periferiche.

8. LE PERIFERICHE

Le periferiche attualmente disponibili sono:

- *visore* - un casco o dei semplici occhiali in cui gli schermi vicini agli occhi annullano il mondo reale dalla visuale dell'utente. Il visore può inoltre contenere dei sistemi per la rilevazione dei movimenti, in modo che girando la testa da un lato, ad esempio, si ottenga la stessa azione anche nell'ambiente virtuale.
- *auricolari* - trasferiscono i suoni all'utente.
- *wired gloves (guanti)* - i guanti rimpiazzano mouse, tastiera, *joystick*, *trackball* e gli altri sistemi manuali di input. Possono essere utilizzati

per i movimenti, per impartire comandi, digitare su tastiere virtuali, ecc.

- *cybertuta* - una tuta che avvolge il corpo. Può avere molteplici utilizzi: può simulare il tatto flettendo su se stessa grazie al tessuto elastico, può realizzare una scansione tridimensionale del corpo dell'utente e trasferirla nell'ambiente virtuale.

Si ipotizza che queste periferiche potranno un giorno essere sostituite da sistemi collegati direttamente al cervello dell'utente (cosiddetto *wetware*). La fantascienza fornisce molte alternative. Alcuni prevedono che una vera e propria commercializzazione di massa della Realtà Virtuale Immersiva si avrà ottimisticamente nel corso del XXI secolo, ma ciò sarà possibile solo nel caso in cui si riuscissero ad abbattere gli alti costi delle periferiche (casco, guanti, auricolari e tuta) che rappresentano il principale ostacolo a una diffusione capillare di questo strumento.

Numerosissime sono le opere letterarie (poi riprese da quelle cinematografiche o dalle serie televisive) di fantascienza che hanno descritto situazioni in cui i personaggi vengono intrappolati nella realtà virtuale, ma in questa sede non si ripercorrerà una biografia di esse, peraltro agevolmente rintracciabile in Internet.

Si cita solamente uno scrittore di fantascienza italiano, Massimo Pietroselli che nel suo romanzo *Miraggi di silicio*, del 1995, descrive un'umanità prigioniera inconsapevole di una illusione creata da un processore innestato nel cervello di ogni individuo. A causa del processore le percezioni delle persone sono alterate così che le città devastate, l'aria mefitica, il cibo avariato, tutto viene percepito come pulito e raffinato, e la presenza di mostruosi esseri alieni che hanno invaso e assoggettato la Terra, viene del tutto ignorata.

Una trama molto simile a quella del più celebre film, *Matrix* (1999), citato all'inizio di questo lavoro e in cui il protagonista Neo scopre di essere vittima di un programma al quale è collegato e nel quale, fino a quel momento, ha inconsapevolmente vissuto. Morfeo è la persona che libera Neo dal programma. Poi Morfeo spiegherà a Neo che i terminali ai quali era collegato erano quelli che proiettavano l'intorno della sua vita virtuale e glielo dimostrerà portandolo in altre realtà virtuali per dimostrargli come la realtà si possa creare.

Nella realtà virtuale l'unico ed ultimo fattore che resta vigente per ricordarci che si tratta di una realtà simulata, è la coscienza, cioè la consapevolezza della virtualità della situazione in cui siamo immersi.

9. LA REALTÀ VIRTUALE NELL'INSEGNAMENTO DELLE LINGUE.

Nell'ambito dell'insegnamento delle lingue non si potrebbe collocare la realtà virtuale accanto a un metodo o un approccio linguistico determinato. La realtà virtuale è piuttosto uno strumento che grazie alla sua tecnologia potrebbe funzionare in modo efficace in un'aula di una lezione di lingua

straniera (LS) o lingua due (L2); ciononostante, soffermandoci ad analizzare le caratteristiche tecniche di questo strumento e le sue potenzialità intrinseche, ci rendiamo immediatamente conto che l'impiego della realtà virtuale in un aula di lingue sposterebbe l'asse dell'insegnamento da una didattica che nei tempi moderni si auspica comunicativa, ma che in realtà mantiene molti tratti del vecchio strutturalismo, a una didattica più in generale interazionista con i relativi benéfici effetti derivanti dal fatto di poter portare la realtà esterna nell'ambito istituzionale dell'insegnamento linguistico.

Secondo Da Silva Gomes (Da Silva Gómes, Signoret Dorcasberro 2000: 164):

"Gli studenti di una lingua straniera, così come gli studenti che acquisiscono la L2 in modo naturale, hanno la capacità di acquisire una nuova lingua in modo spontaneo, a patto che partecipino in aula ad eventi comunicativi spontanei. A conferma di ciò, un modello di istruzione che non è in grado di offrire occasioni di comunicazione spontanea, priva lo studente della migliore fonte di input e inibisce l'acquisizione"¹.

L'impiego di programmi avanzati di realtà virtuale consentirebbe di superare quella difficoltà che l'artificialità dell'aula pone costantemente come limite alla comunicazione spontanea; quest'ultima riconosciuta come un fattore di primaria importanza nell'acquisizione di una LS/L2.

Rispetto alla naturalità della situazione di apprendimento e all'interazione come mezzo indispensabile per la negoziazione dei significati.

Secondo Anna Ciliberti (Ciliberti 1994: 49, 48):

"L'ipotesi dell'interlingua ha avuto un grande impatto sulla pedagogia linguistica, soprattutto nel senso di aver convinto molti metodologi ed insegnanti che la situazione istituzionale di apprendimento di una L2 va resa il più possibile simile alla situazione naturale di apprendimento".

"[...] l'importanza dell'interazione per l'apprendimento di una L2 viene sempre più spesso evidenziata dai metodologi con l'argomentazione che essa implica la negoziazione dei significati e fornisce quindi agli apprendenti l'input comprensibile indispensabile per acquisire fluenza nella L2. Comunicando essi sviluppano le strategie indispensabili per divenire dei buoni conversazionalisti"

Pur coscienti che la realtà virtuale, in quanto programma di sistema informatico limitato, non potrebbe (almeno all'inizio) rappresentare la varietà dei molteplici casi che si potrebbero verificare in un'interazione

¹ *Los estudiantes de LE, así como los individuos que adquieren L2 de manera natural, tienen la capacidad de adquirir una nueva lengua naturalmente siempre y cuando participen en eventos comunicativos naturales en el salón de clase. Como corolario de esto, la instrucción que no ofrece oportunidades para la comunicación natural priva al estudiante de la mejor fuente de input e inhibe la adquisición.*

naturale, costituirebbe comunque un notevole passo in avanti rispetto al grado di naturalità nella riproduzione di quella situazione di interazione reale.

L'importanza di poter aumentare, attraverso la realtà virtuale, il grado di naturalità dell'interazione in una situazione istituzionale, favorirebbe, attraverso la pratica di negoziazione dei significati, lo sviluppo delle strategie indispensabili alla conversazione.

La riflessione sulla possibilità di aumentare attraverso programmi di realtà virtuale, il grado di naturalità nelle interazioni istituzionali apre nuovi orizzonti di interesse verso l'impiego di programmi virtuali in cui si preveda l'assegnazione ai discenti di compiti che permettano loro di risolvere problemi immediati come nel caso dell'approccio diretto all'azione, nonché alla possibilità di agire con parlanti che sebbene virtuali, sarebbero detentori (nei loro programmi informatici) di comportamenti e schemi mentali dei madrelingua e pertanto in grado di trasmettere l'acquisizione di aspetti culturali della LS/L2.

Per quanto riguarda l'interesse per un approccio rivolto all'azione, Wopp lo definisce come (1986: 60):

“un concetto di insegnamento che deve rendere possibile ai discenti un rapporto attivo con gli oggetti ed i contenuti di apprendimento. Le attività materiali degli allievi devono costituire il punto di partenza del processo di apprendimento”.

Sempre sull'approccio rivolto all'azione, secondo la Ciliberti per (1994: 48):

“... i proponenti dell'approccio, è il concetto di “azione” piuttosto che quello di “comunicazione” a rimandare alle caratteristiche dell'interazione verbale, in quanto l'interazione verbale è orientata verso la trasmissione di messaggi, persegue determinati scopi ed ottiene dei risultati, degli effetti. La “competenza d'azione” consiste dunque nella capacità di interagire linguisticamente con altri individui in modo partecipativo e orientato al messaggio per raggiungere determinati scopi”.

L'azione si profilerebbe come una caratteristica basilare dei programmi informatici di realtà virtuale che potrebbero estendere l'esperienza simulata alla realizzazione di un compito pratico quale comprare un biglietto del treno, piuttosto che realizzare un'iscrizione a un corso di yoga o sostenere un colloquio di lavoro. In un mondo sempre più globalizzato e in cui, in ambito di didattica delle lingue si parla sempre più spesso di lingue-culture, sembra interessante analizzare in questa sede la possibilità di estendere l'esperienza di immersione virtuale all'incontro-scontro con aspetti culturali della LS/L2.

Secondo la Ciliberti (1994: 73):

“...il contesto socio-situazionale non è [...] costituito da un insieme casuale di caratteristiche, bensì da una totalità di aspetti e di oggetti

che tipicamente si presentano insieme in una determinata cultura. Le persone, cioè, compiono determinate azioni in determinate occasioni e vi attribuiscono determinati significati. In questo consiste la cultura”

Una rappresentazione mimetica della realtà dovrebbe tener conto degli aspetti culturali della società in cui si parla la LS/L2 e un sistema informatico che tenesse conto di questo aspetto, rappresenterebbe uno strumento potente per la sperimentazione del discente “dal vivo” di aspetti culturali che nelle situazioni create a doc in aula soffrono sempre di artificiosità.

Per concludere, vorremmo ora analizzare i vantaggi e gli svantaggi che l’impiego di programmi di realtà virtuale immersiva avrebbero sugli aspetti emozionali e affettivi del discente. Secondo la psicolinguistica l’apprendimento emozionale è quello più duraturo perché è quello che stabilisce collegamenti più profondi con i sentimenti, ma sappiamo che una variabile importante che agisce sul risultato dell’interazione linguistica è quella dovuta al filtro affettivo. È auspicabile che la realtà virtuale agisca positivamente sull’abbassamento del filtro affettivo. La realtà virtuale ci trasporta in un mondo fittizio, che per quanto sembri vero ci lascia la consapevolezza che stiamo interagendo con personaggi “emotivamente inesistenti”, cioè non in grado di dare un giudizio arbitrario sulla nostra produzione linguistica.

A nostro avviso, l’unico svantaggio derivante dall’impiego di realtà mimetiche e simulate in corsi di LS/L2 potrebbe essere dato da un uso esagerato ed esclusivo dei programmi virtuali. Come si è visto più sopra la realtà virtuale, eliminando il limite della cornice, potrebbe mettere in crisi la consapevolezza del fatto che stiamo interagendo con una copia della realtà. Si potrebbe giungere al paradosso in cui uno studente di lingua straniera riuscisse a interagire con madrelingua, protagonisti insieme a lui di un programma virtuale, ma che innalzasse il filtro affettivo nel momento in cui si trovasse a dover interagire con madrelingua reali, probabilmente non così gentili e disponibili a tollerare la sue produzioni linguistiche errate. L’impiego della realtà virtuale dovrebbe essere sistematico ma limitato, un po’ come succede con la didattica ludica o con la tecnologia che rappresentano validi strumenti didattici, ma non gli unici.

Se in futuro si riuscissero a perfezionare le lacune tecnologiche che ancora permangono e si potessero abbattere i limiti imposti dagli alti costi, l’impiego di massa della realtà virtuale potrebbe rivoluzionare la nostra percezione della realtà e, in tema di apprendimento linguistico, aprire nuove e valide prospettive in particolar modo nell’abilità della produzione orale. Il suo impiego dovrà essere moderato e sistematico così da evitare il rischio della perdita della consapevolezza di ciò che è reale, punto su cui ci mette in guardia Platone, ricordandoci che le copie sono pericolose, perché ogni copia sogna di farci dimenticare dell’originale e di sostituirsi ad esso per trarci in inganno; proprio ciò che succede a Neo il protagonista del film *Matrix* che essendo collegato ad un programma virtuale fin dalla nascita,

non è più consapevole della virtualità in cui ha vissuto e di quella nella quale, forse, sta ancora vivendo.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

PLINIO IL VECCHIO, *Storia delle arti antiche*, Milano, BUR [2000, a cura di Ferri S.]

CILIBERTI A., 1994, *Manuale di glottodidattica*, La Nuova Italia, Firenze.

DA SILVA GOMES H. M.; SIGNORET DORCASBERRO A., 2000, *Temas sobre la adquisición de una segunda lengua*, CELE-UNAM, México D.F., México.

PIZZATO, S.; FIOR, G., 2013, "Un viaggio interattivo nelle città italiane: lingua e cultura vivono una *Second Life*", *Bollettino Itals*, 11, 49.

WOPP, C. 1986, "Unterricht, Handlungsorientierter", in *Enzyklopädie Erziehungswissenschaft*, Bd. 3. Stuttgart, S. 600.

RIFERIMENTI SITOGRAFICI

<<http://www.italicon.it/it/modulo.asp?M=m00184>>

Home page ICoN - Italian Culture on the Net - Alfonso M. Iacono *Mimesis, immagini e filosofia* - Università di Pisa.