

La parola è

VIRTUALE



Ma è reale la bistecca che stiamo mangiando?

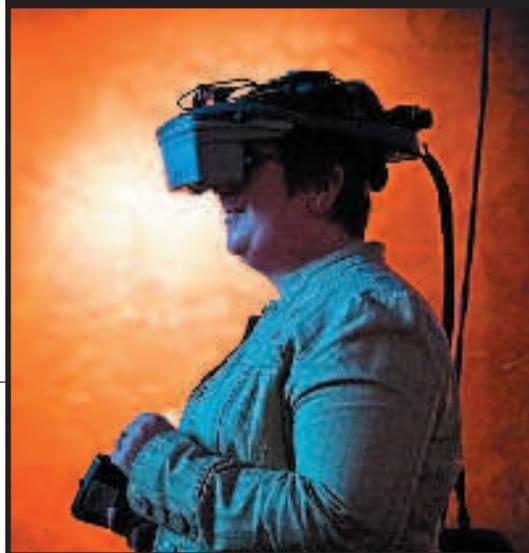
Domenico Quaranta

CRITICO E CURATORE D'ARTE CONTEMPORANEA

La lingua è ricca di termini la cui utilità è inversamente proporzionale al loro utilizzo. «Virtuale» è uno di questi. Usato dai filosofi ma poco presente nel linguaggio comune, l'aggettivo «virtuale» deve la sua nuova giovinezza a un visionario rasta americano, Jaron Lanier, che negli anni 80 l'associa al sostantivo «realtà». La realtà virtuale sarà il sogno futuristico degli anni 80 e 90, alimentato da Hollywood e dalla fantascienza: una realtà simulata eppure in grado di ingannare tutti i sensi. Tuttavia, la tecnologia corre veloce, ma fatica a tenere il passo dei sogni: presto ci si stanca di caschi, *data glove* e delle noiose animazioni accessibili attraverso di essi. A restare è il termine «virtuale», che comincia a essere associato a tutto ciò che abbia a che fare con computer e Internet, o al corrispettivo «in rete» di una entità reale, dalle comunità virtuali ai musei virtuali. Fino a quando, almeno, compaiono i «mondi virtuali», il cui successo di inizio millennio contribuisce a ricondurre il termine alla descrizione di una realtà parallela mediata dal pc. Questa realtà non è ingannevole, almeno a un primo stadio: nei videogiochi e nei mondi virtuali ci muoviamo tramite fantocci più o meno realistici, detti avatar, in paesaggi tridimensionali che ricordano più *Shrek* che le nostre città. L'illusione nasce, da un lato, dalla



Keanu Reeves, protagonista di «Matrix», del 1999, è ancora il film più famoso sulla realtà virtuale. Sotto, il casco e gli occhiali per «interagire» con la realtà virtuale. In alto una scena de «Il tagliaerba», film del 1992, diretto da Brett Leonard



sospensione dell'incredulità che i videogiochi condividono con il cinema; e, dall'altro, dalla socialità delle situazioni e dai loro riscontri sul cosiddetto «reale». Come raccontano le cronache, vivere in un videogioco può produrre relazioni, amicizie, carriere, malattie. Questo uso del termine virtuale, limitato alle realtà artificiali visitabili attraverso un'appendice tecnologica, è oggi una pietosa menzogna. Definire «virtuale» qualcosa vuol dire affermare la rassicurante realtà di tutto ciò che non si accompagna a questo termine. O, se vogliamo, disconoscere la crescente virtualità della realtà in cui viviamo. «Vede, io so che questa bistecca non esiste... So che quando la infilerò in bocca, Matrix suggerirà al mio cervello che è succosa e deliziosa. Dopo nove anni, sa cosa ho capito? Che l'ignoranza è

La canzone

VIRTUAL INSANITY ■■ Uno dei maggiori successi di Jamiroquai: «Questi futuri di insanità virtuale non sembrano sempre di essere governati da quest'amore che abbiamo...».

Il film

TRON ■■ È un film di fantascienza del 1982 della Walt Disney interpretato da Jeff Bridges. È considerato il primo film di fantascienza che ha come punto di riferimento la realtà virtuale.