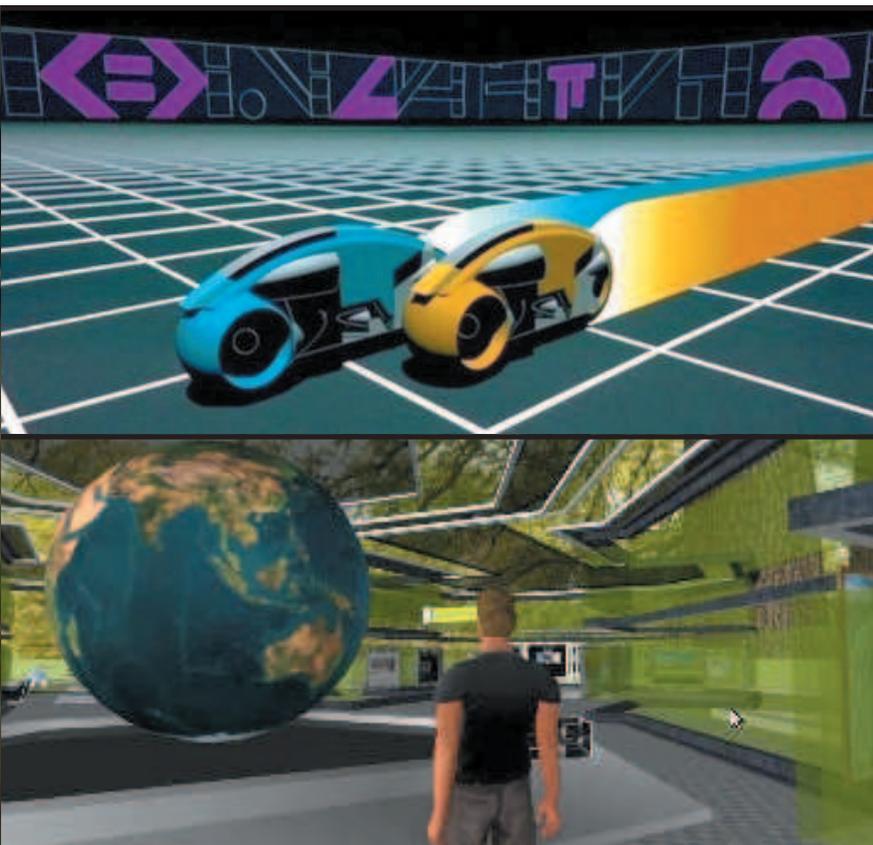


La definizione

Aggettivo. 1) Che esiste solo in potenza e non è ancora in atto; 2) Potenziale, possibile, quasi effettivo; 3) Detto di spostamento o lavoro possibile, cioè compatibile con i vincoli, immaginato ma non effettuato; 4) Detto di punto o immagine in cui non convergono ma da cui sembrano provenire raggi luminosi. (Dal Vocabolario Nicola Zingarelli)

Pierre Lévy «Solo nel reale le cose sono nettamente delimitate. La virtualizzazione (..) è una rimessa in discussione dell'identità classica, pensata servendosi di definizioni, di esclusioni, di inclusioni e di terzi esclusi»

La citazione «Matrix è ovunque, è intorno a noi. Anche adesso, nella stanza in cui siamo. È quello che vedi quando ti affacci alla finestra, o quando accendi la tv. (...) È il mondo che ti è stato messo davanti agli occhi per nasconderti la verità» Dal film *Matrix*



un bene». *Matrix* (1999) sta esattamente a cavallo di queste due concezioni. Per molti, non ha fatto che rispolverare l'immaginario prodotto dalla fantascienza degli anni 90. Dopotutto, il mondo di *Matrix* non è reale, ma una simulazione informatica così realistica da illudere tutti. Ma *Matrix* è anche la traduzione pop della filosofia di Jean Baudrillard, che non parla di simulazioni informatiche, ma del reale. È alla luce della realtà odierna che è necessario, oggi, ripensare il virtuale: alla luce dell'11 settembre, della guerra in Iraq e delle prove fabbricate che l'hanno causata, dell'ultimo G8 e del modo in cui l'ha raccontato il Tg1, di Noemi e del modo in cui non l'ha raccontata il Tg1; della crisi e del terremoto in Abruzzo. E, perché no, della bistecca che state mangiando. ♦

Dall'alto: una scena da «Tron» (1982), il primo film sulla realtà virtuale; un'immagine dall'Accademia del mondo virtuale; Il ritratto di Miss Mondo Virtuale 2009; una delle immagini diffuse come prova quando il governo degli Stati Uniti, presidente Bush, accusò l'Iraq di possedere armi di distruzione di massa

Chemical Weapons Leaving Al-Musayyib



Il libro

NEUROMANTE Primo titolo della trilogia di William Gibson, padre del cyberpunk e della fuga letteraria in mondi digitali simulati. Gli altri due titoli sono *Giù nel cibernazio* e *Monna Lisa Cyberpunk*.

La provocazione Nel '91 Baudrillard pubblica un saggio dal titolo provocatorio: «La guerra del Golfo non è mai avvenuta». La tesi era: riduzione della realtà a fenomeno mediatico

Jaron Lanier «La realtà virtuale crea un nuovo livello oggettivo di realtà. Si entra in uno stato di veglia. C'è una chiara transizione. Non si può far abuso della cosa»