

Ma è così che esprime la verità della rappresentazione: poiché quest'ultima non è "riproduzione" se non in quanto è, in un primo tempo – nel suo movimento essenziale come nel senso primo della parola "rappresentazione" –, messa in presenza, intensità di una presentazione nel desiderio di portare alla luce la presenza del prima della luce.

Jean Luc Nancy

Adottando un punto di vista inclusivo si potrebbe definire la realtà virtuale come l'insieme delle cose, delle vicende e delle figure immaginate nel corso del tempo dagli esseri umani. Cose, vicende e figure immaginate perché prima o poi possano divenire reali e cose, vicende e figure ideate perché restino dominio dell'immagine, come ad esempio i castelli fatati, l'esplorazione di mondi abitati da alieni, le entità soprannaturali o fiabesche come gli angeli, i centauri, gli ippogrifi, il fauno di Stéphane Mallarmé e ogni personaggio letterario. Cose, vicende e figure destinate a soddisfare sia il bisogno eterno di sognare, di rappresentarsi belli, felici e immortali nonchè di pensarsi in una esistenza parallela piena di avventure e di meraviglie, sia l'altrettanto eterna esigenza di affacciarsi sulle vertigini paurose di ciò che può essere contemplato con gli occhi della mente ma che non *deve*, neanche se potesse, vedere la luce. Cose, vicende e figure, anche, che una volta sono esistite, sono successe o hanno vissuto e che poi scomparvero e furono dimenticate fino a quando un potente *atto di ricreazione* le ha riportate alla vita. Se quanto detto è vero la letteratura è una forma di realtà virtuale che nella poesia e nei romanzi costruisce straordinari universi fantastici: lo scudo di Achille cantato da Omero, che si vorrebbe ammirare nella sua sfolgorante e terrorizzante bellezza, magari nella sala di un misterioso museo greco attraversata da un vento pomeridiano intriso di mito, sta in questo luogo virtuale assieme ai cupi scenari di Norman Spinrad, che nessuno vorrebbe vedere realizzati per davvero. La stessa cosa si può dire per la pittura. Le composizioni di Paul Bril dischiudono all'osservatore paesaggi idealizzati nei quali rocce, alberi ed acque trapassano dalla loro consistenza realistica a una sostanza idealizzata; nei quadri del Pontormo lo

spazio subisce un'accelerazione e una distorsione che lo negano nella sua descrivibilità rendendolo, più che ambiguo, letteralmente *indicibile*; le monumentali tele di Alberto Burri fanno vibrare con andature solenni blocchi materici che avanzano o arretrano otticamente rispetto alla superficie rendendo plastica l'atmosfera che le circonda. Tutto il cinema è ovviamente un'arte virtuale, un'arte che a sua volta, come in "Odissea nello spazio", "The cube", "Matrix" o "Johnny Mnemonic", contiene sezioni di vera e propria *realtà virtuale*, in questi casi una realtà virtuale al quadrato. Anche la musica può essere inserita in questa nozione ampia di virtuale: come è dato constatare ascoltando le composizioni di Philip Glass il suono erige nel vuoto edifici quasi *visibili* messi in prospettiva seriale, mentre nei muti spartiti di ogni epoca le note si propongono come ambiti di una ulteriore virtualità, questa volta accessibile solo a chi conosce la scrittura del pentagramma. Procedendo in questa rapidissima escursione si può anche sostenere l'esistenza di realtà fisiche che sono nello stesso tempo vere e proprie *realtà virtuali*. Le varie Disneyland, e tutti i parchi di divertimento tematici, da Gardaland a Mirabilandia, ma anche un vero insediamento urbano come Las Vegas – da quella degli anni settanta indagata da Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour alla città straniata e doppiamente *finta* che Francis Ford Coppola, usando proprio mezzi elettronici, ha ritratto con acida poesia nel film "Un sogno lungo un giorno" – sono esempi estremamente chiari di tale duplicità costitutiva. Gli interni sontuosi della Domus Aurea, restituiti dalle rappresentazioni digitali nella bellezza dei loro marmi e delle smaglianti ed enigmatiche grottesche che li decoravano, fanno parte della stessa famiglia di cose a metà strada tra realtà e rappresentazione, anche se si tratta di cose di altra natura rispetto a quelle appena citate. Colmando con gli spazi che esse custodivano le nude e corrose cavità dei ruderi, le ricostruzioni virtuali sono in effetti molto più *vicine all'originale* delle romantiche spoglie alle quali esse ricordano com'erano nella loro perduta integrità. A

Pontormo. Visitazione (1530 ca)

