

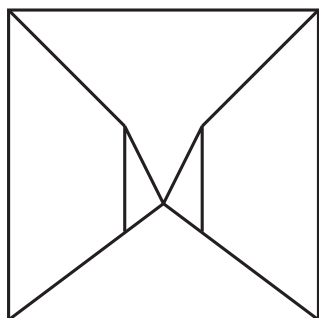
# Sulla realtà virtuale. Un decalogo.

## \_\_\_\_\_ 1. La realtà virtuale non sostituisce in alcun modo la realtà

Potrebbe sembrare ovvio, ma non lo è. Scoprire la realtà virtuale, conoscerla, usufruirla, proporla non significa volerla sostituire allo spazio reale. Così come lo spazio figurativo costruito con l'aiuto della prospettiva lineare non corrisponde allo spazio reale, così la realtà virtuale non corrisponde allo spazio reale.

## \_\_\_\_\_ 2. Non esiste un solo tipo di realtà virtuale

Anche questa può sembrare un'ovvietà, ma è importante fare chiarezza. I social network, e internet in genere, così come filmati a 360° visibili dal monitor di un computer e le proiezioni di grandi dimensioni, vengono spesso associati al virtuale. E se la realtà virtuale simula una realtà che potremmo definire effettiva, è difficile sostenere che i social, la rete e i filmati 360° non siano esperienze di realtà virtuale. Lo sono, ma non sono esperienze di realtà virtuale immersive. Anche la realtà aumentata è realtà virtuale, ma anche la realtà aumentata non è realtà virtuale immersiva. La realtà aumentata aggiunge informazioni alla realtà, mentre la realtà virtuale immersiva proietta l'utente all'interno di un'altra realtà (che, attenzione, può anche essere completamente fantastica).



VITRUVIOVIRTUALMUSEUM

## \_\_\_\_\_ 3. La realtà virtuale immersiva

Ma allora: cos'è la realtà virtuale immersiva? Sono le esperienze di realtà virtuale che Vitruvio Virtual Museum applica all'arte e agli spazi architettonici. Quando progettiamo esperienze di realtà virtuale progettiamo sempre esperienze di realtà virtuale immersiva che si avvalgono di periferiche, visori per la realtà virtuale immersiva. Le esperienze da noi realizzate non sono legate a nessun visore particolare. Noi non progettiamo visori, bensì esperienze, contenuti. Il visore sta al televisore come l'esperienza o contenuto sta alla televisione.

## \_\_\_\_\_ 4. Cosa può fare la realtà virtuale immersiva

Con la realtà virtuale si possono riprodurre ambienti, architetture, città e situazioni esistenti o esistite in natura, arrivando a ottenere un realismo fotografico. Allo stesso modo si possono riprodurre immaginazioni di mondi fantastici, fantasiosi, mitologici. Si possono riportare alla memoria esperienze vissute e percezioni conosciute. Se si soffre di vertigini, sporgendosi da una scogliera a Capri, ricostruita per la realtà virtuale, si avvertirà il tipico senso di vuoto. La realtà virtuale immersiva non viene guardata, viene esperita.

## \_\_\_\_\_ 5. Cosa non può fare la realtà virtuale immersiva

La realtà virtuale agisce sull'esperienza, sulla memoria, sulla vista e sull'udito. Non agisce sul tatto, sul gusto e sull'olfatto. Con la realtà virtuale si può visitare Parigi, la Senna, le Champ de Mars; si può salire al secondo piano della Tour Eiffel e accomodarsi a un tavolo de Le Jules Verne; si può conoscere Alain Ducasse, ma non si possono assaggiare le sue prelibatezze.

## 6. Non tutte le immersioni sono uguali

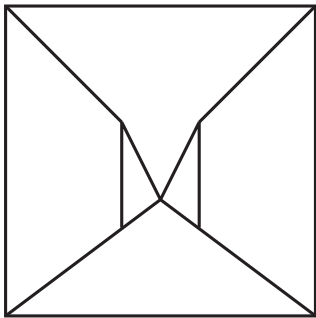
La realtà virtuale immersiva, così come ogni altra rappresentazione illusoria dello spazio, può essere benefatta o malfatta. Tutti abbiamo visto brutti dipinti, brutte fotografie, brutti film. Tutti abbiamo visto dipinti magistrali, fotografie eccellenti, film indimenticabili. La realtà virtuale segue le stesse regole: se è progettata o realizzata male l'esperienza sarà una brutta esperienza ovvero un'esperienza priva di coinvolgimento, emozione, memorabilità.

## 7. Come si costruisce una bella esperienza di realtà virtuale

Anche in questo caso si corre il rischio di scrivere banalità. Per realizzare una bella esperienza di realtà virtuale bisogna sapere cosa si deve fare, e come farlo. Servono molte competenze, diverse fra loro. Riprodurre mondi virtuali richiede una grande padronanza degli strumenti tecnici e una cultura tecnologica costantemente aggiornata; ma richiede anche sensibilità e capacità artistica. A seconda del progetto le capacità e le competenze scenografiche prenderanno il sopravvento sulle capacità e competenze scenotecniche. E viceversa.

## 8. Come godere al meglio un'esperienza di realtà virtuale

Il contenuto, come detto, è fondamentale per realizzare buona realtà virtuale. Se il contenuto è brutto l'esperienza non potrà essere bella. Non bisogna però sottovalutare il modo in cui andare a proporre l'esperienza della realtà virtuale. I visori, specie le prime volte che s'indossano, possono causare impicci, impacci e imbarazzi. Pertanto, nelle situazioni di utilizzo comunitario, è meglio prevedere appositi corner per la realtà virtuale, così da assicurare un'esperienza appagante sotto ogni punto di vista.



VITRUVIOVIRTUALMUSEUM

## 9. Cosa potrà fare la realtà virtuale per l'arte

Se si rifiuta la realtà virtuale come mero mezzo d'intrattenimento e gioco, ma la si propone come nuovo strumento di conoscenza, applicare all'arte questo linguaggio assume significati etici ed estetici. Oltre a fare vivere esperienze di realtà virtuale immersiva all'interno dei musei, con la realtà virtuale si potranno raggiungere coloro che non possono o non possono più viaggiare, si potranno allargare i confini delle collezioni d'arte, arricchirle di contenuti oggi difficilmente immaginabili: incontri con artisti del passato, passeggiate e approfondimenti all'interno delle opere d'arte. Si potranno studiare curatele particolari, nuovi linguaggi per la narrazione e la divulgazioni dell'arte e degli spazi ad essa dedicati.

## 10. Cosa potrà fare l'arte per la realtà virtuale

Non si può ignorare che la rappresentazione illusoria dello spazio - e la realtà virtuale è rappresentazione illusoria dello spazio - a prescindere dalla tecnica utilizzata, si è sempre identificata con la figurazione artistica: un procedimento, questo, cominciato nel quattrocento con la rappresentazione prospettica lineare, e non ancora esauritosi. Sono stati i Brunelleschi, i Paolo Uccello, i Piero della Francesca, i Masaccio, gli Alberti, i Mantegna, i Leonardo a contribuire, con le loro opere e i loro trattati, allo sviluppo della prospettiva lineare; lo hanno fatto al punto che oggi è passato in secondo piano il fatto che la prospettiva lineare sia stata anche il risultato di fattori extra-artistici.

Se i presupposti sono questi è prevedibile che a utilizzare la realtà virtuale come strumento di ricerca e di linguaggio saranno presto gli artisti.

Prepariamoci ad accoglierli.