

37 - Technoavatar

Antonio Cioffi



L'*Avatar* è considerato nella tradizione indù una "manifestazione del divino", un'incarnazione umana - per usare un concetto d'ambito cristiano - della potenza metafisica, una diretta emanazione del sacro. L'*avatar* ha il compito e la destinazione di "significare" la realtà terrena dal particolare punto di vista ultraterreno, ed è una prova, ed insieme un aiuto, offerti agli uomini della comunità in cui si manifesta.

E' un concetto in parte connesso a ciò che in ambito semitico prende il nome di "funzione profetica". E' grazie all'*avatar*, come al *profeta*, che

il metafisico si manifesta alla percezione degli uomini. Si tratta di una vera e propria scintilla - una scheggia - del divino, il cui compito principale è quello di collegare (in latino *religo*, da cui "religione") il mondo - in sé perduto nell'oblio della propria esistenza e inconsapevole parte del Tutto - al suo *necessario principio* (che i semiti chiamano Dio), solamente nel Quale risiedono le ragioni - altrettanto necessarie - della sua esistenza. La conoscenza (che i greci chiamavano *sophia*) di queste ragioni, e le conseguenze comportamentali ed esistenziali che ne derivano, costituiscono in sé - secondo tutte le tradizioni metafisiche e religiose dell'umanità - l'unico coefficiente autenticamente "umano" presente nell'uomo (la cui presenza lo rende appunto tale), il cui compito è, come descritto da queste stesse tradizioni, quello di partecipare consapevolmente ad una sorta di "metabolizzazione" dell'essere nell' essere autentico del mondo, secondo un Progetto destinale di "concreazione" (che gli indù chiamano *Dharma*) di cui l'uomo è l'unico protagonista, almeno sul piano esistenziale in cui egli si manifesta. E' dunque attraverso l'intercessione degli *avatar* - secondo la concezione indù - che tale funzione "superumana" dell'uomo (per citare S. Tommaso quando afferma che *humanus superhumanus est*¹) trova modo di potersi compiere, nella dinamica universale di ciò che le civiltà tradizionali concepiscono come un perpetuo fluire, in qualche modo metafisiologico, della luce del Principio nella Sua Conseguenza nel mondo; una "discesa" - come esplicitamente la definiscono gli indù - che presuppone la "risalita" della redenzione, in una eterna e necessitante circolazione cosmica.

La circostanza che il termine "avatar" sia stato utilizzato negli ultimi anni in ambito informatico - segnatamente telematico - ad indicare qualcosa che, come vedremo, è concettualmente molto simile, non appare dunque un semplice caso, ma una prova del fatto che, come abbiamo già notato, sullo sfondo di un pensiero perduto materialista e totalmente pregiudiziale nei confronti di qualsivoglia concezione spirituale e metafisica conosciuta dall'uomo del passato, nell'immaginario espresso dalla cultura di massa contemporanea tali ambiti tecnologici hanno gradualmente preso il luogo di quelle antiche concezioni e, complice il loro carattere in qualche modo "immateriale", hanno tratto a sé, riutilizzandole ed addirittura "spiegandole" all'interno del proprio sistema chiuso di rappresentazione², tutte le catene linguistiche e le dinamiche simboliche e narrative che erano loro proprie.



In ambito telematico - quella branca dell'informatica applicata alla telefonia che ha rivoluzionato i sistemi di comunicazione nel periodo a cavallo del nuovo millennio e nel cui contesto è nata la rete Internet - il termine *avatar* è stato inizialmente utilizzato per definire una rappresentazione grafica tridimensionale - più o meno realistica - della persona fisica dell'utente di un ambiente virtuale di conversazione (*chat*, letteralmente "chiacchiera"), per poi estendersi con questo significato ad ogni ambiente virtuale generato dal *computer*. L'*avatar* è dunque il rappresentante simbolico, la traccia virtuale, l'*alter-ego* elettronico dell'utente immerso nell'ambiente informatico; è la *persona* che gli altri utenti possono identificare dell'interlocutore, la sua "maschera" sottile. Nell'ambito dei recenti sviluppi della tecnologia della rete Internet e delle sue accresciute potenzialità tecnologiche (che permettono la trasmissione di dati quantitativamente molto ingenti per la mole di calcolo che comportano), tali "*avatar*" sono realizzati in grafica tridimensionale "miracolosamente" realistica: si muovono in ambienti di conversazione che, abbandonata la forma delle finestre di testo condivise, tipiche delle prime interfacce, appaiono a loro volta come ambienti tridimensionali in cui gli *avatar* dei vari utenti si incontrano, discorrono ed interagiscono, secondo una forma dello "spazio immersivo" molto vicina a quella della maggior parte dei videogiochi

in 3D di ultima generazione; con questi, tali ambienti di conversazione sono del resto imparentati, non solo per l'aspetto riguardante l'ambiente virtuale ma soprattutto per la giocabilità in rete da parte di molti utenti contemporaneamente, che la maggior parte di questi giochi permette e che - proprio nella forma della *multiuser application* - sta segnando chiaramente il futuro del videogioco.³

L'aver citato i videogiochi attuali a fianco delle applicazioni di messaggistica virtuale, permette di delineare una serie di omologie strutturali estremamente significative per il discorso che stiamo conducendo. L'omologazione principale che si sta profilando nell'attuale universo mediatico è quella fra spettacolo e videogioco, e questo nel segno dell'interazione intesa come possibilità da parte del fruitore di non essere limitato al ruolo passivo di spettatore di un "intrattenimento" di qualche genere, ma di avere piuttosto la possibilità di parteciparvi attivamente e - in qualche misura, in verità sempre maggiore - di contribuire addirittura a generarlo. Questa nuova forma di fruizione - se ancora l'uso di tali strumenti può essere chiamato in tal modo - tende ad uscire dall'ambito tecnologico da cui è nata, per approdare alle residuali forme del classico spettacolo video-cinematografico (seppure ancora dominanti per gli appartenenti ad alcune fasce generazionali), come nel caso - ancora sperimentale - del cosiddetto "cinema interattivo". Anche la televisione è evidentemente destinata ad approdare ad analoghe forme di "despettacolarizzazione" interattiva, anche e soprattutto nel caso della programmazione non di finzione, quella dei programmi di informazione e di discussione per esempio. Anche questa programmazione dovrà nel prossimo futuro prevedere un lato di "sfondamento" immersivo da parte dell'utente, il quale si abituerà sempre di più a concepire la comunicazione come "ambiente" da esplorare e nel quale interagire⁴.

Ma ogni esplorazione abbisogna di una traccia nell'ambiente dell'agente esploratore, in particolar modo quando tale esplorazione - come nel caso dei giochi elettronici multitutente - entra in relazione interattiva con un numero indefinito di altri utenti e con le loro analoghe esplorazioni; non può - come nel caso della solitaria fruizione televisiva - ridursi all'imperscrutabile sguardo individuale, alla invisibilità - non *tracciabile* - della visione soggettiva.

Occorre una *traccia* dell'esplorazione, esattamente come occorre un *tracciatore* sullo schermo e un *corpo* nel mondo. E tale traccia è l'*avatar*, individualità simbolica che collega (*religo*) due mondi, quello reale della natura e quello parallelo che si colloca (per ora) oltre i cristalli del *monitor*, in quell'altrove che è già stato definito l'*aldilà catodico*, infine divenuto praticabile per l'uomo che ha negato l'esistenza dell'aldilà ultramondano.

Proprio questo è il concetto basilare che occorre sottolineare: il venirsi

a creare due mondi distinti, infinitamente distanti e assolutamente vicini nello stesso tempo, che l'*avatar* collega come il *pontifex* degli antichi collegava - quale "facitore di ponti" - il mondo al sovramondo.

Le nuove forme tecnologiche della comunicazione globale vedranno verosimilmente svilupparsi enormemente la tecnologia di costruzione e gestione di questi nostri agenti virtuali, che inoltre rappresentano una delle ricadute più significative della tecnologia di modellazione tridimensionale. Anche quando gli *avatar* tecnologici prendono il nome di *bot* (da *robot*) ad indicare i personaggi gestiti dall'intelligenza artificiale del calcolatore nei videogiochi immersivi in prima persona, il discorso non cambia: "profeti" *extraterrestri*, "*avatar*" pseudospirituali o alter-ego cibernetici, essi sono lì a dare *corpo* all'immaginario mitico-religioso dell'antichità, a soddisfare la nostra connaturata (direbbero gli indù, che l'*avatar* l'hanno prodotto come immagine linguistica) sete di trascendenza e - contemporaneamente - di trasfigurazione; ma riproposta ad un livello della realtà che verosimilmente non si colloca "al di là" dell'umano, bensì "al di qua", in quell'universo dei numeri che, come pura *quantità*, sembra contrapporsi a quello caratterizzato dalla pura *qualità*, il quale solamente, secondo quanto ricordato da René Guénon, corrisponde a ciò che gli antichi definivano, propriamente, *spirito*.

Note

1. "*Homo non proprie humanus sed superhumanus est*".
2. Quel sistema che - segnatamente - concepisce il mondo come necessaria casualità e l'uomo come casuale necessità, nel contesto di una sostanza che ancora può essere detta semplicemente materiale, sebbene fenomeni come quelli di cui ci stiamo occupando stiano proprio a dimostrare come tale limite concettuale - quello appunto di materia - si stia piuttosto velocemente sgretolando, lungo un versante che sembra trovarsi - sempre concettualmente - sul lato opposto, rispetto a quello in cui si trovava l'antico concetto di *spirito*.
3. Futuro che inoltre incontrerà probabilmente quello della televisione e del cinema, in una forma prossima dell'intrattenimento che abbandonerà gran parte delle connotazioni dello "spettacolo" inteso come forma passiva di fruizione per includere sempre di più l'interazione (la tele-presenza) nell'ambiente del gioco-trasmissione-spettacolo.
4. Questo con buona pace della semiologia contemporanea, la quale spesso ha sottolineato come il linguaggio sia in un certo senso un ambiente, più che uno strumento: in quanto l'uomo, più che usarlo, lo

“abita”, nel senso che ogni sua azione è determinata dal linguaggio inteso come sistema di *rappresentazione del mondo*, piuttosto che come *parte del mondo*; il quale, in questa prospettiva, non esiste - per l'individuo - al di fuori dal linguaggio, cioè al di là dalla - sua - possibilità di *interpretarlo*.