

Le vite seconde

Vivere delle “seconde vite” è sempre stato normale per l’umanità, quasi una regola, un’aspirazione, talvolta un destino. Le mitologie, il culto dei morti, gli “aldilà” delle religioni suggeriscono l’esistenza di altri mondi e di altre vite oltre a quella terrena. Le scienze, la fisica in particolare, da tempo discutono di realtà parallele a quella in cui viviamo. A questi mondi, tuttavia, non possiamo accedere da vivi, e possiamo credere che esistano solo mediante un consapevole atto di fede riguardo a ciò che è indimostrabile o, all’opposto, accordando fiducia ad astratte dimostrazioni simboliche logico-matematiche. Più modestamente, per restare nella prima vita, da sempre possiamo vivere con l’immaginazione in situazioni che ci inventiamo, anche se le storie che costruiamo esistono solo nella nostra mente. Col linguaggio orale possiamo rappresentare questi mondi, comunicarli e dividerli con altre persone, possiamo modificarli facendoli interagire con quelli degli altri oppure possiamo renderli non interattivi fissandoli su supporti più stabili dell’aria, per esempio sulla carta, in moltissime forme che vanno dai romanzi ai saggi, ai progetti, alle fotografie, ai disegni... Ancora, possiamo creare rappresentazioni con materiali adatti a sfidare il tempo, come la scultura o l’affresco, oppure possiamo raccontare delle storie simulando il movimento, con il cinema o il video.



Pier Luigi

Capucci, Avatar, 3D computer graphics, 2007.

In una fotografia l’immagine di una persona vive un’esistenza autonoma dal soggetto che rappresenta: può prendere polvere in un portaritratti, incardinarsi nella memoria, testimoniare come prova a un processo, essere veicolata attraverso i media, integrarsi in un’opera d’arte, venire digitalizzata, modificata e resa irriconoscibile, andare distrutta per sempre... anche senza che ne siamo consapevoli. Dopo che si è tecnicamente separata dal soggetto, di cui costituisce un’emanazione, quell’immagine compie un percorso indipendente, segue un destino di cui spesso non possediamo il controllo.

Il cinema, il video e il teatro rappresentano delle vite e dei mondi nei quali ci immedesimiamo, identificandoci momentaneamente in personaggi, comportamenti, situazioni, quasi come se vivessimo delle altre vite, stando tuttavia al sicuro seduti nelle nostre poltrone al di qua dello

schermo o del boccascena (per questo non sarà mai abbastanza sottolineata l'importanza cognitiva del cinema, del teatro e dei media narrativi in genere: mostrare il "che cosa accadrebbe se..." senza coinvolgere direttamente la vita fisica delle persone).

Tuttavia queste "seconde vite" sono rigidamente fissate dalle condizioni di partenza, dalle tecnologie e dagli strumenti che storicamente le hanno generate e che le rendono fruibili. Le rappresentazioni, le storie, non sono modificabili, noi non possiamo "entrarvi dentro" se non con il pensiero, con l'immaginazione. Nel cinema, nella fotografia, nel video ciò che fruiamo è qualcosa di cui possiamo essere solo spettatori, che non possiamo controllare.

Nel corso della sua storia l'umanità ha sempre espanso le possibilità comunicative, e così è stato anche per le "seconde vite": oggi disponiamo di varie tecnologie con cui creare rappresentazioni, di supporti su cui "salvarle" e da cui mostrarle, di applicazioni con cui manipolarle facilmente e di strumenti con cui condividerle. Queste rappresentazioni sono divenute interattive, modificabili in tempo reale, sempre più ricche e complesse, e grazie alle reti possiamo agevolmente condividerle con altri su scala globale. Tali caratteristiche hanno portato alla creazione di mondi in cui la dimensione sociale e partecipativa è fondamentale. In secondo luogo la simulazione tridimensionale dei luoghi e degli ambienti, la possibilità di proiettare se stessi all'interno di questi mondi mediante degli avatar e l'uso della comunicazione vocale arricchiscono le modalità tradizionali dell'interazione mediata, rendendola più coinvolgente. Con queste tecnologie, derivate dai videogames e in particolare dai MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games), che possono contare su milioni di giocatori in tutto il mondo, il concetto di "seconda vita" prende corpo. Noi siamo *là dentro*, ci muoviamo, interagiamo con gli altri e con gli oggetti, sperimentiamo nuove socialità o estendiamo quelle della "prima vita", costruiamo delle cose, acquistiamo e scambiamo dei beni, convertiamo denaro tra la dimensione fisica e quella virtuale, scegliamo un corpo, lo modelliamo e ne curiamo l'apparenza, un corpo che, nonostante sia comunque deprivato di sensorialità fondamentali, possiede una sorta di "fisicalità". Come nota, nel suo intervento in questa sezione, Giovanni Boccia Artieri, forse il sociologo italiano da più tempo impegnato nella ricerca su questi argomenti, questi mondi restituiscono il corpo alla comunicazione, "la corporeità si risomatizza come costruzione di un immaginario del corpo nella simulazione". Secondo Domenico Quaranta a emergere è la dimensione teatrale, dove "si comincia disegnando la propria maschera, e attribuendo una personalità, e una vita, al proprio personaggio. Poi si passa allo scenario". Una dimensione nella quale, come nel lavoro di 01.org, è possibile trasporre operazioni artistiche storiche avvenute nella "prima vita" all'interno di un simbolico che pare suscitare un grande interesse negli artisti, come nota Martina Coletti nel suo intervento.



Feng

Mengbo, ah_Q, installazione interattiva basata sul motore del videogame Quake, 2002-2004

In un saggio del 2001 Edward Castronova, un sociologo dell'economia che partendo dall'analisi di *EverQuest* è stato tra i primi a studiare la dimensione sociale ed economica dei videogames online, rilevava come una percentuale significativa di giocatori si considerasse "residente" nel mondo di *EverQuest*, e che se avesse trovato nel game un lavoro economicamente paragonabile a quello svolto nella vita "reale" avrebbe scelto di vivere là[1]. Dunque, fiutando le potenzialità economiche della socialità nei mondi 3D online, sono nate realtà come Project Entropia (poi divenuto Entropia Universe), Second Life, Kaneva, Worlds.com, Frenzo... Mentre alcuni colossi della Rete e dell'informatica, come Google, Microsoft e IBM, con progetti ancora sperimentali (Google My World, Microsoft Virtual Earth, IBM Internal Corporate Workspace) cercano di coniugare la dimensione sociale ma non referenziale di questi mondi - il fatto che siano creati al computer ed esistano solo online - con la referenzialità fotografica ma ancora priva di vita sociale del geoweb (Google Earth, NASA WorldWind). Gli avatar potrebbero così darsi appuntamento a Trafalgar Square ai piedi della colonna di Nelson, sedersi sulla scalinata di Piazza di Spagna, acquistare un iPhone a New York nell'Apple Store della 5th Avenue, rincorrersi al tramonto sulla spiaggia di Port Victoria alle Seychelles, finire la serata in un locale del quartiere di Ginza a Tokyo...

Il saggio di Castronova si conclude con una sorta di profezia: "Famiglie che vivono a migliaia di miglia di distanza si incontreranno ogni giorno per alcune ore alla sera, riunendo i loro avatar intorno alla tavola della cucina virtuale per ritrovarsi. E il tempo di andare a fare la spesa in automobile potrebbe essere finito. Le strade sulla terra saranno vuote perché invece di percorrerle tutti veleggeranno attraverso i cieli azzurri sui loro destrieri volanti color porpora, verso gli scintillanti Walmarts virtuali nel cielo"[2]. Ma anche se ciò fosse più o meno destinato ad avverarsi potrebbe costituire solo una parte del futuro. In fondo nei mondi dei MMORPG e di Second Life siamo noi che facciamo muovere gli avatar, come marionette legate a dei fili invisibili, siamo noi che li facciamo agire, che li guidiamo attraverso gli ostacoli, le scelte, le sfide..., siamo noi che li facciamo vivere... Senza di noi, senza la nostra presenza indispensabile, sarebbero perduti, inerti: quando lasciamo la seconda vita, nonostante che in nostra assenza quei mondi continuino a evolversi

(per questo vengono definiti “persistenti”) i nostri avatar si congelano, restando sospesi in uno spazio/tempo collassato. E se invece potessero continuare a vivere per conto proprio, in modo autonomo, anche senza di noi, magari accogliendoci quando ritorniamo in quella seconda vita e mostrandoci ciò che hanno fatto durante la nostra assenza?

Si potrebbe parlare, dopo la prima e la seconda, di una “terza vita”, una dimensione ulteriore più complessa e che va oltre i mondi virtuali. Sarà l’argomento della sezione Nuovi Orizzonti nel prossimo numero di *D’Ars*.

Pier Luigi Capucci

D’ARS year 48/nr 194/summer 2008

[1] Cfr. Edward Castronova, “Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier”, *Social Science Research Network*, http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828, Dicembre 2001. Pubblicato anche su *Noema*, http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/castronova_virtual_worlds.html.

[2] Edward Castronova, *op.cit.*, p. 39. Walmarts è una delle più importanti catene di grandi magazzini negli States.