

Tesi Lorenzo Fazio
Dall'Avatāra agli Avatar, dal Nāṭyaśāstra a Contact

Abstract

Negli ultimi anni, il rapporto tra cinema e videogiochi è stato lungamente ed esaustivamente esaminato sia dalla critica specializzata, sia dagli studi accademici nostrani e non. Eppure, ogniqualvolta ci avviciniamo a un software ludico, l'utente interagisce per mezzo di un avatar: parola "ereditata" e riadattata dall'induismo e dal teatro indiano.

Lo studio che ho condotto analizza la dimensione teatrale dei videogiochi, partendo proprio dagli Avatāra: sostantivo che in lingua sanscrita indica l'apparizione e discesa sulla terra della divinità. Il concetto di un'entità che si incarna si adatta alla perfezione anche ai videogiochi che, di volta in volta, attivano un gioco d'identità con l'utente, chiamato a vestire i panni di un personaggio e a recitare un ruolo specifico.

Dopo aver condotto un rapido studio sull'Avatāra e su alcune forme teatrali indiane, ho raccolto e riassunto le principali classificazioni italiane dei tipi di avatar riscontrabili nei prodotti videoludici. Proseguendo, ho analizzato alcune analogie tra teatro occidentale contemporaneo e videogiochi, sia dal punto di vista delle tecniche utilizzate (sfruttando come esempio *The Last of Us*), sia per metterne in evidenza il carattere post-moderno di entrambi i medium. Partendo da queste considerazioni, tirando in ballo giochi come *Contact* e *Metal Gear Solid 2*, ho individuato un nuovo tipo di avatar (che ho definito meta-avatar), inedito rispetto alle classificazioni precedentemente citate.

Come ultimo passo, mi sono concentrato sull'evoluzione sociale e antropologica dell'uomo contemporaneo occidentale, rifacendomi al concetto di *Homo Game*, contrapponendolo alla relativa stabilità culturale dell'induismo che, in armonia con una necessaria rincorsa al mondo tecnologizzato e digitalizzato, non rinuncia alla trasmissione delle sue tradizioni.