



Università degli Studi Roma Tre

Roma

Facoltà di lettere e filosofia

Corso di Laurea in Filosofia

Tesi di Laurea in Estetica

*Il videogioco può essere arte?
Due risposte del dibattito analitico*

Relatore

Dott.ssa Daniela Angelucci

Correlatore

Prof. Paolo D'Angelo

Candidato

Francesco Vecchi

mat. 441022

Anno Accademico 2013/2014

Indice

Introduzione	3
Capitolo 1	6
Capitolo 2	13
Capitolo 3	22
Capitolo 4	31
Capitolo 5	41
Conclusione	52
Immagini	55
Bibliografia	60
Ringraziamenti	61

Introduzione

È opinione diffusa, da Hegel a Deen, autore contemporaneo di area pragmatista, che i filosofi siano *always late to the party*. Sembra infatti che per sua natura la trattazione filosofica di fenomeni collettivi non possa che verificarsi a fenomeno compiuto, per ricercarne, a seconda, cause, scopi o altri aspetti. Se ciò è vero, per riprendere Hegel, per gli avvenimenti storici, il ritardo filosofico aumenta quando si decida di affrontare questioni di estetica, in particolar modo nella sua accezione di filosofia dell'arte. Uno sguardo retrospettivo anche essenziale alla storia della riflessione sull'arte mostra l'indagine intellettuale rincorrere arti e modalità d'espressione con teorie e sistemi di classificazione già profondamente problematici al momento del loro concepimento, e comunque inadatti ad accogliere i successivi mutamenti, spesso volutamente radicali e controversi, operati dagli artisti. Sia approcci istituzionali, strutturalmente "a posteriori", sia teorie più realiste nei confronti di oggetti come il bello, il genio o il gusto, scontano con l'aporia definitoria il ritardo sul susseguirsi delle innovazioni artistiche. Oggi forse abbiamo la possibilità di smentire Deen e gli altri e anticipare artisti e critici sul loro stesso terreno, con un'analisi circostanziata e prettamente filosofica della realtà virtuale intesa come mezzo espressivo e della sua applicazione più diffusa ma anche più pregnante: il videogioco¹. Lungi dal voler essere un gioco di destrezza argomentativa,

¹ Un'affermazione così apparentemente lapidaria merita un'argomentazione a sé. Esistono numerosi esempi di realtà virtuale tra le fila delle opere d'arte contemporanea. Si può dire che sia stata proprio l'arte contemporanea a consegnare la realtà virtuale, bidimensionale quanto tridimensionale, al novero dei mezzi di espressione artistica. Tuttavia esistono almeno due ragioni per rivendicare la paternità della realtà virtuale come medium espressivo al videogioco. In primo luogo, possiamo aristotelicamente affermare che il concetto di ambiente virtuale interattivo (tale cioè da guadagnarsi l'omonimo "realtà") è sostanziale al concetto di videogioco, laddove risulta storicamente e qualitativamente evidente come esso sia solo accidentalmente parte di un'opera d'arte contemporanea. In secondo luogo, e prendendo in considerazione le modalità di impiego della realtà virtuale nelle opere d'arte, ci si accorgerà che le finalità che essa attua non sono differenti da quelle che attua nel video game: fornire un ambiente persistente più o meno esplorabile, offrire al fruitore la possibilità di intervenire in qualche modo nell'aver luogo dell'opera, quando la componente virtuale di un'opera d'arte non sia un'esplicita citazione di carattere videoludico. Si pensi a *Osmose*, l'installazione di Charlotte Davies, o a opere di Cory Arcangel come *Super Mario Bros Movie* o *Super Mario Clouds*, nate proprio come cartucce modificate del celebre video game. Per una trattazione estetica della realtà virtuale in genere cfr Roberto Diodato, *Estetica del virtuale*, Milano, Bruno Mondadori, 2005

questa analisi, o almeno il suo tentativo, possiede almeno due ordini di necessità: uno è quello stricto sensu filosofico finora esposto di assistere alla nascita di un nuovo medium artistico e delle sue implicazioni, l'altro è di carattere più pratico e consiste nella comprensione dei benefici materiali ed espressivi che una visione del video game in chiave artistica potrebbe portare all'industria del settore e dunque alla produzione artistica tutta.

Prima di continuare è bene soffermarsi su un problema di paradigmi, che spesso ho incontrato durante le discussioni da cui questa tesi nasce. L'idea che un "profano" dei video game ha degli stessi è spesso estremamente semplificata, e ciò mina alla base ogni dibattito al riguardo. A tal proposito ho ritenuto opportuno spendere qualche riga su una presentazione del medium "dall'interno". Ciò che era nato (e che pure continua ad esistere) come mero passatempo, costituito da meccaniche elementari e ripetitive e obiettivi effimeri quali l'accumulo di punti o l'esaurimento delle "vite", ha sviluppato negli anni, parallelamente al progresso tecnologico, possibilità e caratteristiche tipiche delle attività umane più complesse: esistono simulatori di guerra, e si dividono in giochi strategici, dove il giocatore è chiamato a gestire uomini e risorse e giochi incentrati sui duelli a fuoco, giochi con trame adulte influenzate dalle scelte etiche del giocatore. Il tutto, spesso, corredato da scene recitate, musiche e scelte grafiche capaci di grande impatto emotivo ed estetico. Titoli più atipici si sono spinti fino alla questione del rapporto tra divinità e fedele, o delle modalità di interiorizzazione del lutto, o del tradimento. Tutto ciò senza (quasi) mai tralasciare l'elemento ludico e intimamente d'intrattenimento dell'interattività. La varietà di ambientazione e contenuti è anche varietà di generi: come ogni mezzo di espressione artistica il video game contiene diversi modi di intendere se stesso, così esistono giochi d'azione, più o meno violenta, giochi basati sulla calma pianificazione strategico-tattica, giochi progettati puramente per mettere alla prova i riflessi del giocatore, o spaventarlo, e molti altri. Dunque, come per il fumetto, l'idea del videogioco come dozzinale svago per bambini è profondamente antiquata e parziale, e sempre sul modello dei fumetti, destinata al ripensamento.

La portata del fenomeno videoludico odierno mostra la sua rilevanza se non estetica almeno storico-fenomenologica anche dal punto di vista socio-economico: mentre queste righe vengono scritte GTA V, ultimo capitolo della saga cult, esce sugli scaffali dopo una massiccia campagna pubblicitaria che dalle pagine web e le riviste specializzate è approdata alla tv e alla tradizionale affissione per le strade, con un costo di sviluppo di circa 265 milioni di dollari (più di quello di un colossale cinematografico come Avatar), e incassi per 800 milioni di dollari a 24 ore dalla sua

uscita. Se campagne mediatiche e somme di denaro non possono e non devono guidare il gusto del critico d'arte, sicuramente aiutano a delineare le dimensioni dell'industria videoludica, del bacino di utenza e in ultima analisi degli interessi, anche produttivi, che vi gravitano attorno.

Precisato ciò, e tornando al merito della tesi, intendo affrontare di seguito due articoli, *Are Video games Art?*² di Aaron Smuts e *Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics*³ del già citato Phillip D. Deen e, di volta in volta, mostrarne meriti, limiti e fondamenti filosofici, per rendere conto della profondità e della consistenza del dibattito e tentare di delineare un ambiente filosofico in cui porsi, se non esaurire, l'interrogativo con cui Smuts ha intitolato il suo articolo. Il primo capitolo tratterà della prospettiva istituzionale in cui Smuts analizza e risolve la questione: la filosofia di riferimento sarà quella analitica⁴: in generale per la tipica reattività e propensione alla contaminazione, e più in particolare per l'importanza, al suo interno, del problema della definizione dell'arte, molto meno pronunciato nelle estetiche continentali. Nel secondo capitolo vedremo quali teorie estetiche della filosofia analitica meglio inquadrano il discorso di Smuts e ne tratteremo meriti e limiti. Nel terzo capitolo l'esposizione dell'articolo di Deen ci imporrà il confronto con i più solidi detrattori dello status di opera d'arte del videogioco, e con la teoria transazionale di Dewey in una conseguente apertura alla filosofia pragmatista, che pure possiede più di un aspetto in comune con il modo analitico di fare filosofia. Inoltre, si dimostrerà come, se si adotta il punto di vista di Deen, non ci sia più bisogno della teoria istituzionale per parlare di video game come opere d'arte. Il quarto capitolo approfondirà i presupposti filosofici delle conclusioni di Deen, e rileggerà le obiezioni alla luce del confronto con Dewey. Nel quinto presenterò osservazioni personali e spunti di riflessione estetica che non hanno trovato spazio nella lettura degli articoli.

La conclusione vedrà l'oggetto della tesi ricontestualizzato nell'ambito della filosofia in generale alla luce delle motivazioni che mi spinsero alla sua scelta e delle conclusioni raggiunte durante la trattazione.

² Aaron Smuts, *Are Video games Art?* in www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299

³ Phillip D. Deen, *Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics* in www.gamestudies.org/1102/articles/deen

⁴ Per una definizione di filosofia analitica Cfr Franca D'Agostini, *Analitici e continentali*, Raffaello Cortina, Milano 1996, e in particolare D'Angelo, *Le arti nell'estetica analitica*, Quodlibet Studio, Roma 2008, dello stesso autore *Introduzione all'estetica analitica*, Laterza, Bari 2008 e Simona Chiodo, *CHE COSA È ARTE*, Utet Università, Torino 2007

Capitolo 1

Aaron Smuts⁵ è un autore analitico piuttosto eclettico. Nei suoi articoli predilige temi etici ed estetici, spesso in relazione fra loro. *Are Video games Art?* si apre con un rimprovero alla filosofia estetica vicino a quello espresso da Deen ma più ricco di implicazioni pratiche: Smuts prende le mosse da una posizione tipica dei detrattori del video game come forma d'arte, ovvero che al videogioco, pur capace di divertire, mancherebbe la complessità emozionale che è alla base dell'arte. Una sentenza semplicistica e sbrigativa, nota Smuts, se considerata insieme alla “prominenza culturale” che il videogioco ha saputo conquistare nel corso della sua esistenza⁶. L'anomalo silenzio dell'estetica a riguardo (anomalo rispetto, ad esempio, al prolifico dibattito intorno al mezzo filmico) è stato complice della superficialità, filosoficamente di per sé deprecabile, dell'opinione comune sulla valenza artistica dei videogiochi. Ciò, e qui avviene il superamento del monito di Deen, ha conseguenze concrete precise in termini di censura e controllo espressivo del medium e dell'industria multimiliardaria che vi soggiace.

Prima di entrare nel merito dell'analisi estetica del video game, Smuts ne delinea alcune proprietà fondamentali⁷ che possiamo sintetizzare così:

- un output visuale
- un input, tramite il quale il giocatore può modificare l'aspetto dell'output visuale in modo che dia l'impressione del movimento

⁵ Aron Smuts è Assistant Professor nel dipartimento di filosofia del Rhode Island College

⁶ A tal proposito, mi sovviene il tragicomico allarmismo che periodicamente associazioni, organi d'informazione e deputati del mondo hanno imbandito riguardo a titoli dal contenuto violento e controverso, e alle conseguenze che tali videogiochi avrebbero sulla mente dei giocatori in termini di istigazione alla violenza, generalmente a ridosso di un fatto di cronaca. La sparatoria avvenuta nella Columbine High School nel Colorado è uno degli esempi più noti e significativi.

Fenomeni di questo tipo danno, seppur nel modo meno edificante, il polso del ruolo in senso lato culturale del video game, costituendo un riconoscimento, seppur difettoso, del medium da parte della società.

⁷ Nei video game, come tipicamente nell'arte contemporanea, la portata di decaloghi e criteri di individuazione di un'opera è limitata dalla continua produzione di opere “di confine”, concepite proprio per evadere dai canoni entro i quali sono state realizzate le opere precedenti di quel tipo. Da qui il carattere provvisorio ed indicativo delle “condizioni necessarie” enucleate da Smuts. Ad esempio in *Blind Monk's Society* il giocatore impersona un cieco, dunque lo schermo resta completamente nero per tutta la durata dell'avventura, contravvenendo al secondo punto nell'elenco, che prescrive cambiamenti visuali in reazione all'input del giocatore.

- azione progressiva e finalizzata al raggiungimento di uno scopo interno al gioco tramite la soluzione di difficoltà entro regole sempre interne al gioco stesso

Il programma di Smuts è ambizioso ma ben strutturato: “per ognuna delle principali definizioni di arte molti videogiochi moderni dovrebbero essere considerati arte”. In realtà, come vedremo, Smuts sta pensando alla rosa di definizioni dell’arte propria della filosofia analitica, tenendo fede all’incomunicabilità talvolta caparbiamente cercata, e d’altronde bilaterale, tra filosofia analitica e continentale. Ad ogni modo, se riteniamo che le teorie storica, estetica, istituzionale, rappresentazionale ed espressiva dell’arte, prese complessivamente, contengano in modo soddisfacente la nostra idea di ciò che può essere considerato arte, allora il videogioco ne può far parte.

La dimostrazione di ciò è divisa in tre fasi: la prima consiste nella presentazioni di tre titoli relativamente recenti (parliamo dei primi anni del 2000), la seconda è l’introduzione del problematico rapporto arte-gioco a partire dal dibattito sul valore estetico degli scacchi e degli sport, la terza fase può entrare nel merito del *test* delle maggiori teorie dell’arte rispetto al videogioco.

In ogni caso, Smuts specifica che solo alcuni videogiochi potranno avere le carte in regola per essere definiti opere d’arte.

I giochi di riferimento sono Max Payne (Remedy Entertainment, 2001), Halo (Bungie, 2001) e Tom Clancy’s Splinter Cell (Ubisoft, 2002). Titoli che sciorinati così possono dire poco e niente ma che nella scena videoludica sono diventati, nonostante la loro giovane età, pietre miliari dei rispettivi generi.

Max Payne è un gioco d’azione in terza persona⁸. Max è un poliziotto poco ortodosso alla ricerca degli assassini della propria famiglia. La trama è narrata da una voce fuori campo in prima persona, e all’azione di gioco si alternano sequenze disegnate e traumatici flashback nel passato del protagonista. L’approccio stilistico e le scelte narrative evocano con efficacia le atmosfere proprie del cinema e della letteratura *noir* e gli stati d’animo tipici della loro fruizione.

Halo è uno dei migliori titoli del genere FPS⁹: l’azione è varia, frenetica e piuttosto violenta, e l’ambientazione fantascientifica è molto ben realizzata. A ciò si aggiunge una trama (circa 20 ore di

⁸ Il punto di vista del giocatore è posto leggermente dietro all’avatar (Fig.1). Più celebri sono gli episodi di Grand theft Auto a partire dal terzo, e i vari Tomb Raider

⁹ Acronimo di *First Person Shooter* (tradotto “sparatutto in prima persona”). Un FPS è un videogioco basato sullo scontro a fuoco, intervallato da occasionali sessioni di esplorazione e semplici rompicapi. La visuale è, per l’appunto, in prima persona: il punto di vista del giocatore coincide con quello dell’avatar (Fig.2).

gioco) strutturata canonicamente per obiettivi ma volta complessivamente alla scoperta del pianeta su cui l'esercito del protagonista è fortunatamente atterrato all'inizio dell'avventura.

Splinter Cell è un gioco d'azione *stealth*¹⁰. Nei panni di un agente segreto, dovremo dipanare gli intrighi alla base della trama attraverso missioni che richiederanno abilità tattica e soprattutto grande discrezione e furtività. Il gioco riesce a generare e a tener viva una grande suspense, anche grazie alla “recitazione” molto realistica dei personaggi.

La rapida presentazione dei tre titoli permette a Smuts di enucleare i due aspetti del video game che guideranno la sua analisi: il valore estetico degli elementi visuali, in una parola la grafica, e la competizione, vicina a quella propria degli sport. Dopo aver accennato una riconduzione del videogioco ad una forma di animazione digitale, a sua volta sottoinsieme dell'arte delle immagini in movimento, Smuts passa ad affrontare una delle più solide obiezioni al valore artistico del video game: l'aspetto competitivo proprio del videogioco sposterebbe il senso dello stesso troppo lontano da intenzioni estetiche di sorta, disabilitandone strutturalmente ogni qualità artistica.

A questo proposito, veniamo a conoscenza della distinzione, concepita da David Best, tra sport estetici e non-estetici. Sport estetici sono quelli in cui il successo nel raggiungimento dell'obiettivo non è definibile indipendentemente dal modo in cui viene raggiunto. Vicino a questa teoria è il dibattito sull'esteticità degli scacchi. Il gioco degli scacchi è in quanto tale costituito da regole entro le quali vincere e sconfiggere l'avversario. Tuttavia altrettanto importante che il risultato è la forma, o eleganza con cui esso è stato ottenuto, un po' come in matematica o in geometria. Smuts ci invita a riflettere su questo *quid* indefinibile nei meri termini della competizione per ammetterne la presenza, o almeno la possibilità, all'interno di un videogioco. Parallelamente, l'elemento della competizione è storicamente familiare all'arte: opere come film o tragedie oltre a inscenare, molto spesso, fazioni opposte e conflitti precisi, hanno l'effetto, se non lo scopo, di indurre lo spettatore a parteggiare per una delle parti in causa: esso dunque, senza perdersi niente del valore estetico dell'opera (anzi), si troverà a gioire delle conquiste del protagonista e a dividerne la frustrazione per i fallimenti. Un'obiezione restante sarebbe quella secondo cui l'immediatezza della partecipazione alla competizione nel videogioco la renderebbe altra da quella tipica delle meccaniche di fruizione del cinema o del teatro. Smuts risponde con un interessante ed apparentemente acrobatico parallelismo tra gli spettatori di un giocatore di video game e il *performer* di un'opera d'arte. Se l'arte è essenzialmente fruizione contemplativa, e il videogioco attività, *performer* e spettatori di un video game sembrano costituire un cortocircuito dei

¹⁰ Giochi basati sull'abilità del giocatore di raggiungere gli obiettivi senza farsi scoprire dai nemici, spesso pressoché imbattibili in uno scontro aperto.

presupposti appena enunciati. Infatti, possiamo asserire, per via logica quanto empirica, che può darsi l'osservazione di una partita a un videogioco a fini estetici¹¹. Similmente, è il procedere del ragionamento a condurci al riconoscimento di un'esperienza estetica propria del *performer*, anche nel caso di esecuzioni amatoriali.

In ogni caso, riassume Smuts, somiglianze e divergenze tra video game, sport estetici e scacchi mostrano come l'esteticità del videogioco non sia tanto nella singola esecuzione del giocatore quanto nei contenuti del gioco e del modo in cui sono stati realizzati. Ciò essenzialmente perché il video game, diversamente dagli altri giochi, riducibili ad una lista di regole e penalità, consta di massicce dosi di elementi propri e assenti altrove quali design grafico, una trama, dialoghi e tutte le caratteristiche finora enucleate.

Esaurita la doverosa trattazione del tema della competizione, Smuts può avvicinare lo scopo del suo articolo. La risposta di Carroll alla domanda “x è arte?” consiste in un approccio storico: se x può instaurare un collegamento con l'arte precedente in termini di problemi e scopi, allora x è arte a sua volta. Questo criterio, precisa Smuts, è stato concepito per la soluzione del problema, più frequente, di attribuzione di valore artistico alla singola opera, ma può benissimo essere applicato a interi sistemi rappresentazionali. Il progresso tecnologico informatico ha reso l'artista in grado di coinvolgere il pubblico nell'opera come mai prima. Se si esclude il teatro, in cui opere sperimentali e *happenings* molto hanno già fatto, non è difficile, dalla modernità in poi, scorgere i limiti di letteratura e cinema, e i tormentati tentativi di superarli. Il video game sarebbe l'unica *non performed art* in grado di attuare un autentico coinvolgimento del fruitore, in particolare l'unica forma d'arte meccanicamente riprodotta in grado di farlo. Ed era proprio la mancanza di “concreatività” che Collingwood rimproverava all'arte riprodotta meccanicamente: ovvero il compimento della passivizzazione del pubblico rispetto all'opera, invariabilmente eseguita dal supporto fabbricato in serie. L'invettiva si può leggere seguendo l'interpretazione di Carroll, e di suoi due illustri nemici, di cui diremo più avanti: L'arte riprodotta in serie disabiliterebbe il senso critico dello spettatore rendendosi strumento, se non di propaganda, di generica pacificazione dell'attività intellettuale. Tuttavia Smuts ritiene che il carattere dell'analisi di Collingwood sia meno politico e più prettamente estetico: il filosofo analitico lamenterebbe, nell'arte riprodotta

¹¹ La quantità e varietà di videoclip di *gameplay* (il video game all'opera, per l'appunto) e di *screenshot* (singoli fotogrammi estratti dal *gameplay*) presenti sul web non si esaurisce nello scopo illustrativo del singolo videogioco, è infatti tendenza recente del settore quella di rendere i giocatori in grado di condividere istantaneamente online questo tipo di contenuti. Questo meccanismo si basa su concetti come la consapevole preparazione di un'opera e la volontà della sua diffusione, del tutto familiari alle dinamiche proprie dell'arte. Inoltre, un'esperienza come la visione di un video di *gameplay* restituisce l'esperienza videoludica priva del caratteristico elemento competitivo, quello che sembra l'ostacolo più evidente ad una valutazione artistica del videogioco.

meccanicamente e nella sua fruizione, una limitazione del potenziale espressivo dell'opera, nei termini, in particolare, dell'impossibilità per l'artista di ricevere un feedback dal pubblico come può riceverlo durante una rappresentazione teatrale o un concerto¹². Lo stesso problema è evidenziato nel 1936 da Walter Benjamin nel celebre *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. In questo secondo senso, e in parte anche nel primo, la forma espressiva videoludica si pone in continuità storica, "narrativa" direbbe Carroll, con il processo di rottura della "quarta parete", e in particolare come compimento di tale processo. Una teoria dell'arte di carattere storico, dunque, non sembra opporsi strutturalmente al riconoscimento del videogioco come mezzo d'espressione artistica. Prima di approfondire le ragioni di quest'ultima affermazione, Smuts opera una distinzione quasi en passant, ma che sarà molto importante per il confronto con Deen, quella tra narratologi e ludologi. Per i narratologi, il video game è una forma d'arte di tipo narrativo, e nella sua componente di narrazione giace il suo potenziale artistico, peraltro questa sembra essere l'opinione corrente dei maggiori sviluppatori, intenti a realizzare titoli sempre più ricchi di lunghe sequenze animate in stile cinematografico, spesso veri e propri videoclip che interrompono l'azione per mostrare il dipanarsi della trama. I ludologi credono che il videogioco non sia narrazione, almeno non essenzialmente. Qui basti anticipare come Deen concepirà un'estetica del video game sulla base dell'interattività che gli è propria e particolare. La distinzione serve a Smuts per esaminare gli elementi in comune tra il videogioco e il cinema, sua arte sorella, e la prima somiglianza riguarda proprio la complessità narrativa, che nel videogioco può arrivare a superare quella di film dalla trama anche molto complessa. D'altronde, un titolo dalla durata accettabile non può scendere sotto le 10-12 ore di gioco, tempi proibitivi in ambito cinematografico che possono arrivare a raddoppiarsi per titoli di maggior spessore. La cura per la scenografia, le luci, i costumi e i movimenti dei personaggi che un videogioco richiede è sorprendentemente simile a quella propria di registi, costumisti e scenografi, basta apprendere i soli rudimenti del game design per averne concreta conferma. Per queste ragioni, qualunque estetica che ammetta l'artisticità dell'animazione o del cinema in genere non può negare quella del video game.

Nell'ambito di una teoria istituzionale non mancano episodi di contatto tra i nuclei fondanti della teoria, i musei, e i video game: Smuts porta esempi a lui contemporanei quali *ArtCade: Exploring*

¹² La comunità videoludica è caratterizzata da uno scambio particolarmente fitto tra giocatori e sviluppatori. Spesso gli autori di videogiochi, oltre a disporre dei canali propri del settore quali forum e chatroom, hanno la possibilità di incontrare i giocatori in partite online dei videogiochi che hanno realizzato, per raccoglierne reazioni e impressioni, non diversamente dal regista che sentisse fischiare dalla platea il giorno della prima. Allo stesso modo, i videogiochi di case indipendenti sono spesso disponibili in forma ancora incompiuta perché una schiera di tester possa abbozzarne un'utile valutazione. A proposito di obiezioni preoccupate delle conseguenze in termini di esautorazione dell'autore dall'opera si rinvia al capitolo 3.

the Relationship Between Video Games and Art, simposio tenuto nel 2001 nel San Francisco Museum of Modern Art, o *BitStreams*, esposizione di opere d'arte influenzate dal videogioco dello stesso anno al Whitney Museum of American Art. Sono esempi significativi, ma che concepiscono il videogioco come un elemento eterogeneo con cui contaminare l'espressione artistica tradizionale. Oggi il contatto sembra farsi più stretto e bilaterale: è notizia di quest'anno l'apertura, a Roma, del ViGaMus, il primo museo in Italia dedicato alla storia del video game. Nel 2012 diversi titoli storici di diversi generi tra i quali SimCity, Myst e Street Fighter sono entrati a far parte della collezione permanente del MoMa di New York, come opere d'arte ed esempi di *interaction design*¹³. Smuts prosegue leggendo nel nostro tempo le tracce della prominenza culturale del videogioco, pur se in senso non strettamente artistico: la nascita di corsi di laurea in media interattivi, l'edizione di premi internazionali trasmessi in tv, fino alla nascente invasione di recensioni e pubblicità sulle pagine di quotidiani e testate assolutamente non di settore. Mi permetto di aggiungere all'elenco i WCG, i campionati del mondo di video games, che coinvolgono ogni anno titoli di culto ed ultime uscite. Tutto interno al mondo videoludico è il concetto, familiare alla teoria istituzionale dell'arte, di autore: Tom Clancy, Peter Molyneux, Tim Schafer sono ideatori di una moltitudine di videogiochi, anche di diverso genere, che mantengono caratteristiche stilistiche tipiche. Se dunque concepiamo l'arte come ciò che arte diventa tramite l'esposizione museale o la critica di settore, allora la nostra prospettiva istituzionale dell'arte non può escludere il videogioco.

Se Smuts ha già definito il cinema come arte sorella del video game possiamo azzardare la licenza di presentare il *machinema* come figlio dei due fratelli: diversamente dai normali filmati presenti in un videogioco, il *machinema* consiste nella realizzazione di cortometraggi slegati narrativamente dal videogioco con cui sono realizzati, creati da comuni fan del videogioco in questione o da gruppi specializzati a partire dal motore grafico e dai contenuti dello stesso, una sorta di palcoscenico nel palcoscenico del mondo di gioco. Prima di affrontare il test delle teorie espressiva e rappresentazionale dell'arte, Smuts individua un percorso, se non evolucionistico, quantomeno genealogico: Il video game nasce dall'animazione digitale come il cinema da fotografia e teatro¹⁴. Ma qualcosa di più ampio accomuna intimamente cinema e video game. Smuts, coadiuvato da Posner, individua tra i due media una continuità espressiva: la sopravvivenza, la difesa di sé e degli altri contro difficoltà più grandi di noi sono alcuni tra i temi storici della letteratura e del teatro fino al cinema, e al video game. Se dunque una teoria dell'arte volesse adottare come criterio la

¹³ Ma i videogame sono arte? *Wired* 47, Gennaio 2013

¹⁴ Potremmo proseguire il regresso, ma sarà più fecondo prendere in considerazione i punti di forza e di debolezza di una prospettiva "evoluzionistica" sui mezzi di espressione artistica.

continuità espressiva e tematica, ed includesse perciò narrativa letteraria, teatrale e cinematografica, dovrebbe accettare con la stessa evidenza il video game, o quantomeno riconoscerne il potenziale artistico. L'esempio scelto da Posner è "The House of the Dead", tipico *survival horror*¹⁵ di mediocre fattura. Oltre Smuts, e vedremo oltre Deen, Posner difende il valore artistico del video game quale che sia la qualità della sua fattura. Per quel che interessa a Smuts e a noi, "House of the Dead" ha il pregio di scagliare contro il giocatore e i suoi sfortunati compagni orde di zombie affamati di carne umana, inserendosi evidentemente nel filone antico come l'uomo di opere basate sulla massa dei morti e sulle loro inquietanti abitudini.

La possibilità del video game come opera d'arte secondo la teoria rappresentazionale può ora essere agilmente dimostrata: è chiaro infatti che il video game possiede a pieno diritto l'*aboutness*, caratteristica fondamentale per l'opera d'arte secondo Arthur Danto, ovvero la possibilità di individuare l'argomento di un'opera. A tal proposito torna utile il confronto arte-sport operato da David Best: lo sport può essere oggetto dell'arte, ma l'arte non può essere oggetto dello sport, essenzialmente perché parlare di "oggetto" dello sport non ha senso. Laddove del video game, come dell'opera d'arte in genere, è possibile individuare l'argomento, e talvolta anche l'opinione dell'autore a riguardo. L'individuazione dell'*aboutness* nel video game operata da Smuts risolve la scomoda parentela con lo sport, e rende il mezzo una forma d'arte agli occhi di un sostenitore della teoria rappresentazionale.

Nella conclusione del suo articolo Smuts riassume le teorie esposte e i relativi test superati dal videogioco, e torna sulla portata di tali successi. L'iscrizione del video game alle opere d'arte è dimostrata solidamente ma in via potenziale: è ferma convinzione di Smuts che non si dia forma d'arte senza i suoi capolavori, e altrettanto ferma è la consapevolezza che un videogioco-capolavoro sia ad oggi assente, ma il medium espressivo ha tutte le carte in regola per donare alla storia un'opera d'arte, e il minimo che possiamo fare, come fruitori d'arte e come filosofi, è ripensare il videogioco alla luce di questa potenzialità. Giudicarne le possibilità espressive a pochi anni dalla sua nascita sarebbe come criticare cinematograficamente le primissime pellicole girate, e tuttavia la valutazione entusiasta di Smuts delle conquiste estetiche ottenute dal video game in questo breve lasso di tempo lascia pensare che la potenzialità sia sul punto di attualizzarsi.

Capitolo 2

¹⁵ Videogiochi caratterizzati da un protagonista solitario, spesso sommariamente equipaggiato, che deve far fronte a orde di creature orribili, spesso in spazi angusti e bui. I titoli più eminenti possiedono trame complesse e disturbanti, spesso pesantemente influenzate dalla letteratura del genere (Fig.3)

A questo punto, mi si potrebbe contestare la classificazione, avvenuta nell'introduzione, del discorso di Smuts come intimamente istituzionale: quello della teoria istituzionale è solo uno dei test di inclusione a cui il videogioco è sottoposto nell'articolo, che ha nella quantità e diversità delle teorie prese in considerazione il fondamento della sua tesi. In primo luogo si può osservare, con Deen, come Smuts dedichi alle diverse teorie spazio e attenzione diversi, privilegiando oggettivamente la teoria istituzionale e quella storica, che dalla teoria istituzionale prende le mosse. In secondo luogo, credo che una sintetica riflessione sulle due teorie potrà convincere della loro prominenza nel ragionamento di Smuts.

La teoria istituzionale dell'arte nasce in seno alla filosofia analitica con radicali premesse metodologiche: l'idea è di formulare una teoria dell'arte che sia classificatoria, ovvero avalutativa, così da evitare le spinose implicazioni della riflessione sul bello, e atemporale, nel manifesto tentativo di legare lo status artistico al soddisfacimento di precise condizioni.

Per entrare nel merito della teoria credo opportuno esaminarne due importanti poli successivi: l'origine in Danto e l'evoluzione in Dickie.

Quando Danto si trova a delineare la sua teoria dell'arte i ready made hanno già sancito l'indistinguibilità percettiva tra ciò che è arte e ciò che non lo è. Se dunque non c'è nulla *nell'opera* d'arte a renderla tale, Danto abbandona l'idea di una teoria dell'arte essenzialista, e mantenendo una ferma opposizione allo scetticismo neowittgensteiniano, individua cinque proprietà relazionali dell'opera d'arte. Un'opera d'arte deve possedere l'*aboutness*, ossia un argomento, in altri termini essere a proposito di qualcosa; in questo senso il titolo distingue l'opera d'arte dalla cosa reale, che ne è intimamente priva. Da ciò deriva che un'opera, diversamente dalla mera cosa reale, deve richiedere, se non esigere, un'interpretazione: questo punto è molto importante perché evidenzia la natura relazionale dell'opera d'arte e accenna la presa in considerazione filosofica del pubblico, che sarà centrale nella teoria istituzionale di Dickie. Oltre a essere in relazione con il pubblico, l'opera d'arte è fondamentalmente legata al periodo storico in cui viene prodotta e interpretata: ciò spiegherebbe la frequenza quasi sistematica con cui oggetti quotidiani di epoche passate diventano reperti di grande valore artistico, e la ragione per cui epoche diverse hanno prodotto opere d'arte impensabili per i loro antenati. L'esigenza di interpretazione da parte del pubblico e di un preciso momento storico in cui attuarla rinvia al quarto requisito dell'opera d'arte, ovvero la struttura metaforica: la proprietà rimanda al concetto di *aboutness* dell'opera e alla differenza dalla cosa reale che costituisce. L'ultima condizione, apparentemente più distante dall'orizzonte concettuale istituzionale, è quella di possedere uno stile: lo stile è una sorta di talento, la proiezione del punto di

vista dell'artista sul mondo, e come tale differisce dalla maniera, semplice insieme di regole che può essere insegnato e appreso.

Già nel saggio *Il mondo dell'arte* del 1964 Danto spiega che per riconoscere un'opera d'arte come tale è necessario un certo bagaglio concettuale e di conoscenza. Le idee, le teorie, i concetti che compongono questo bagaglio costituiscono il mondo dell'arte. Ne segue che, se prendiamo in considerazione un'opera d'arte e un'identica una cosa reale, *è la teoria che eleva [una di esse] al mondo dell'arte e le impedisce di collassare nell'oggetto reale che essa è*¹⁶. La teoria istituzionale di Dickie rappresenta un'aspirazione della componente istituzionale della teoria di Danto: i concetti di metafora, di stile e di *aboutness* sono estromessi dai criteri della classificazione artistica perché troppo legati all'opera d'arte in sé, e pericolosamente tendenti alla valutazione estetica. Il mondo dell'arte diventa un'istituzione, il contesto sociale dell'opera. Artisti, pubblico, critica e addetti ai lavori di ogni tipo popolano con i loro ruoli il mondo dell'arte, che decide in via convenzionale cosa è arte e cosa no. Tuttavia, insiste Dickie, l'opera d'arte non può che essere un artefatto¹⁷, il nucleo non convenzionale della teoria consiste infatti nell'attribuzione e nella consapevolezza del ruolo che ognuno riveste, artista incluso. In breve, presi un produttore di artefatti e un pubblico, *questi due ruoli sono sufficienti, se uniti, per la produzione di opere d'arte*¹⁸. L'evoluzione in senso istituzionale della teoria di Danto attuata da Dickie sembra aver raggiunto il grado di avalutatività necessario allo scopo.

L'atemporalità della teoria rappresenta un obiettivo più problematico. La cesura estetica causata dai ready made, se da una parte ha costituito l'eccezione su cui la regola istituzionale si è potuta fondare, dall'altra ha mostrato incontrovertibilmente il profondo dinamismo dello status di opera d'arte. In questo senso, la teoria storica di Levinson rappresenta una correzione della teoria istituzionale, un'immersione della teoria nel tempo, e un parziale ritorno a Danto.

Levinson resta fedele al comandamento dell'avalutatività della classificazione artistica, e conserva pressoché invariato il mondo dell'arte di Dickie, che però perde ogni potere di attribuzione: a sancire l'artisticità di un'opera è la storia dell'arte, ovvero tutte le opere d'arte precedenti, e più precisamente, le affinità dell'artefatto "in giudizio" con le stesse.

¹⁶ A.C. Danto, *Il mondo dell'arte*, in F. Bollino (a cura di), *Estetica analitica*, numero monografico di "Studi di Estetica", 2003-2004

¹⁷ Dickie mutua la definizione di artefatto da un tipico vocabolario: *oggetto fatto dall'uomo, con un'attenzione rivolta, in particolare, all'uso successivo*

¹⁸ Dickie, *La nuova teoria istituzionale dell'arte* in Simona Chiodo, *CHE COSA È ARTE*, Utet Università, Torino 2007

*Per essere arte, un oggetto deve essere messo in relazione dal proprio creatore con il repertorio dell'arte esistente [...] Quel che sto dicendo è che generalmente il concetto di arte non ha alcun contenuto oltre a quel che l'arte è stata.*¹⁹

Queste affinità possono essere di tre tipi: somiglianze nell'aspetto, somiglianze nell'esperienza che l'opera suscita, e una terza e più complessa somiglianza, quella che potremmo definire "di sguardo". Per Levinson, ai fini della teoria, centrale quanto la storia dell'arte è l'intenzione:

*un'opera d'arte è un oggetto inteso per essere guardato-come-opera-d'-arte attraverso ciascuno degli sguardi con i quali le opere d'arte già esistenti sono state correttamente guardate.*²⁰

Ciò comporta un sensibile spostamento di accento dal pubblico all'artista rispetto alla teoria istituzionale. Fermo restando il carattere relazionale della proprietà artistica, sono opere d'arte tutti quegli artefatti prodotti con tale intenzione, ma di cui il mondo dell'arte potrebbe rimanere per sempre all'oscuro. L'intenzione, che può essere esplicita o implicita, che può rifarsi a un particolare tipo di opera d'arte come a un generico modo-di-guardarle, è la sostanza della storia dell'arte in quanto criterio per il giudizio artistico successivo.

Il consistente ritorno del tempo nella teoria comporta un ritorno a Danto sotto almeno due aspetti. Tornano, seppur profondamente diversi, i periodi storici e le loro implicazioni filosofiche: opere diverse possono essere "guardate" in modo diversi in momenti diversi, ma per Levinson un artefatto entrato nella cerchia delle opere d'arte non ne può più uscire. L'altro punto di congiunzione tra Levinson e Danto consiste nel paragone che si può instaurare tra stile e intenzione nella misura in cui ambo i concetti rappresentano il punto di vista dell'artista che si proietta sull'opera.

Adesso si può vedere più chiaramente il carattere prettamente storico-istituzionale del discorso di Smuts. Le due teorie infatti condividono un principio centrale, e vedremo estremamente problematico: ossia, in sostanza, la delega del giudizio estetico. Se l'opera non può e non deve essere valutata per quel che è, la sua artisticità coincide con quella che qualcun altro gli conferisce, o ha conferito a qualcos'altro prima di lei. In questo senso, Smuts è istituzionale nel metodo e storico nel merito. Il suo scopo, fin dall'abstract, è quello di dimostrare come teorie diverse e successive possano implicare la deduzione dell'artisticità del video game. Tale conquista filosofica è supportata dall'autorevolezza delle teorie in modo del tutto istituzionale: Smuts riflette su teorie anche molto divergenti senza entrare nel merito della loro validità, quasi a trattarle come un unico blocco, non più un mondo dell'arte ma un "mondo della filosofia dell'arte", che come il suo

¹⁹ Levinson, *Una definizione storica dell'arte* in Simona Chiodo, *CHE COSA È ARTE*, Utet Università, Torino 2007

²⁰ *Ibidem*

corrispettivo nella teoria di Dickie, non viene mai problematizzato, ma assunto per valido. Inoltre, la stessa idea di videogioco di Smuts è intimamente storica. Il riferimento a narratologi e ludologi, e la manifesta preferenza per i primi, dà l'impronta a tutto l'articolo: a fare del video game un valido candidato al riconoscimento come opera d'arte è la sua componente narrativa, quella che più lo avvicina alle arti precedenti, o come direbbe Levinson, al modo-di-guardarle. In sintesi, è la somiglianza del video game alle consolidate forme d'arte a renderlo potenzialmente artistico, ed è l'ammissione nelle principali teorie dell'arte a dimostrare questa potenzialità.

A questo punto possiamo ampliare il test istituzionale di Smuts oltre i confini entro i quali il suo autore l'ha costruito: nell'articolo compaiono le teorie istituzionale, storica, rappresentazionale ed espressiva, più una teoria che Smuts chiama "estetica", di cui si serve per rafforzare il legame tra videogiochi e animazione digitale. Può sembrare banale, ma ciò che accomuna tutte queste teorie è il loro essere teorie. Di seguito, considereremo il videogioco alla luce dello scetticismo neowittgensteiniano di Weitz e del radicale nominalismo di Goodman, due teorie dell'arte senza teoria dell'arte, almeno non nei fermi termini classificatori tipici delle estetiche analitiche.

Weitz, come Dickie, rimprovera alle teorie tradizionali che lo circondano una certa angustia prospettica: ogni teoria predilige un aspetto dell'opera, dell'artista, o dell'esperienza estetica, e ne trascura altri. Inoltre ogni teoria, per la sua natura classificatoria, implica la falsità di tutte le altre. Per Weitz è proprio la parzialità prospettica di ogni teoria a invalidare ogni tentativo di verifica o di falsificazione. Piuttosto, ciascuna teoria, nella misura in cui si mantiene internamente coerente, evidenzia un aspetto del concetto di arte che evidentemente sfugge alle altre teorie. Weitz vede dunque ogni teoria come un prezioso suggerimento, *una direzione particolarmente istruttiva per prestare attenzione all'arte*²¹. Insomma, ogni teoria è "vera" nel suo contributo speculativo positivo, e "falsa" nelle convinzioni e negli scopi che le soggiacciono:

*il problema dal quale dobbiamo partire non è "Cosa è l'arte?" ma "Che tipo di concetto è arte?"*²².

L'arte è un concetto aperto: è la creatività che caratterizza la produzione artistica a non permettere di chiuderlo, e prerogativa del concetto aperto è una sorta di "chiamata alle armi" filosofica.

Un concetto è aperto se le sue condizioni di applicazione sono emendabili e correggibili; ad esempio, se può essere immaginata o prevista una situazione o un caso che richieda un qualche

²¹ Weitz, *Arte come concetto aperto* in Simona Chiodo, *CHE COSA È ARTE*, Utet Università, Torino 2007

²² Weitz, *Il ruolo della teoria in estetica* in Kobau, Matteucci, Velotti (a cura di), *Estetica e filosofia analitica*, il Mulino, Bologna 2007

*tipo di decisione da parte nostra, se estendere l'uso del concetto per comprenderla, o chiudere il concetto e inventarne uno nuovo per trattare il nuovo caso e la sua nuova proprietà*²³.

Poco oltre, Weitz specifica che affrontare i problemi di attribuzione che il concetto di arte continuamente pone compete ad artisti, critici ed esperti; un *ensemble* che ricorda da vicino il mondo dell'arte di Danto-Dickie.

Nello stesso scritto Weitz ci avverte delle conseguenze della chiusura del concetto di arte: una scelta del genere sarebbe un ostacolo inaggirabile per la creatività, l'elisione volontaria di una gran parte degli sviluppi futuri dell'arte.

A questo punto possiamo chiederci, come già Kant con l'antinomia del gusto, come far fronte all'esigenza di riflessione che il concetto dell'arte comporta, se non disponiamo di regole con le quali orientare il nostro discorso sull'arte. L'idea di Weitz somiglia da vicino, a mio avviso, alla soluzione dell'antinomia kantiana. In entrambi i casi, infatti, la soluzione del problema è nella distinzione di due tipi di concetti, da Weitz esemplificata nella dicotomia tra concetti logici o matematici e concetti empirici o normativi. Ancora con Kant, Weitz individua concetti che non possiedono incontrovertibili regole di applicazione e non ne hanno bisogno. Qui entra in gioco Wittgenstein e la sua patronimica influenza sullo scetticismo di Weitz. Nelle *Ricerche filosofiche* (1953) Wittgenstein si chiede che cos'è un gioco: invece di mirare all'essenza del gioco, alla formulazione cioè di una definizione puntuale delle sue proprietà fondamentali, il filosofo ricorre alle *somiglianze di famiglia*. Tutti i componenti della famiglia dei giochi possiedono qualche affinità, tuttavia una coppia di giochi può somigliarsi in qualcosa e divergere in qualcos'altro, che rappresenta invece la caratteristica in comune con un altro gioco ancora. Entrando nella metafora, nello stesso modo in cui i componenti di una famiglia possono somigliarsi senza possedere un solo tratto comune a tutti. Conclude Wittgenstein che l'esistenza di una simile rete di somiglianze è condizione sufficiente perché si possa parlare sensatamente di giochi, e li si possa distinguere da ciò che gioco non è. Weitz cita apertamente le somiglianze di famiglia di Wittgenstein, e in *Il ruolo della teoria nell'arte* e in *Arte come concetto aperto*, tuttavia non intende indicare nella somiglianza tra opere la via maestra dell'indagine estetica (una mossa del genere lo ridurrebbe a un fautore della teoria storica) ma semplicemente dimostrare, per analogia, che una teoria compiuta, oltre a essere impossibile, non è necessaria per parlare sensatamente e fruttuosamente di arte.

L'affinità a mio avviso più significativa tra i saggi di Weitz e l'articolo di Smuts sta nella concretezza delle implicazioni pratiche. I due filosofi condividono l'idea che una deliberata

²³ *Ibidem*

chiusura dell'arte sia un atto irresponsabile e profondamente deleterio per l'arte stessa: che si tema come Smuts l'ingerenza della censura o come Weitz ci si preoccupi per il futuro della creatività in genere, l'apertura del concetto e la costante attività di ripensamento che essa implica rappresentano non solo elementi irrinunciabili per un'estetica che voglia comprendere correttamente l'arte, ma anche e soprattutto principi morali nella loro praticità, proprietà vitali della produzione artistica. E l'altro punto in comune è proprio l'attività intellettuale che il concetto aperto comporta: osservando Smuts da fuori, possiamo vedere un filosofo intento a riflettere sull'inclusione del nuovo mezzo di espressione in un concetto di arte naturalmente aperto.

Più in particolare, e per tornare fedeli al metodo di Smuts, sembra che il concetto di arte di Weitz ponga particolarmente pochi problemi all'inclusione del videogioco, vista la sua natura intimamente creativa²⁴. A ciò si aggiunge la mole di affinità tra video game e animazione digitale, e cinema in genere, che Smuts evidenzia lungo il suo articolo: quelli di trama, inquadratura, scenografia, dialoghi e persino messaggio sono concetti che trovano applicazione nell'ambito videoludico pressoché invariati dal loro ambito originario. Natura creativa e "familiarità" con l'arte sembrano qualità ben salde nel videogioco in quanto tale, e anche, in fondo, ciò che è essenzialmente richiesto a una forma d'arte da Weitz perché si possa considerarla tale.

Nemmeno Goodman propone alcuna puntuale definizione dell'arte, né in quanto nominalista potrebbe.

Storicamente, il nominalismo è la filosofia opposta all'essenzialismo. Qui possiamo osservare come teorie diversamente ma apertamente antiessenzialiste come quella di Dickie e di Weitz²⁵ comprendano in fondo un nucleo non convenzionale di asserzioni. Così Dickie afferma chiaramente che i ruoli degli abitanti del mondo dell'arte non sono convenzionali, e Weitz fa della creatività una componente comune a tutta la produzione artistica in modo autoevidente. Per i nominalisti, gli oggetti della nostra esperienza sono mondi che costruiamo mediante l'uso di simboli e sistemi di simboli (percezione, linguaggio, scienze, arti e ogni altro tipo di esperienza organizzata). Questi simboli hanno valore prevalentemente cognitivo, ossia indicano modalità di riferimento al mondo. Questo background pone Goodman alla massima distanza da qualsiasi essenza dell'arte, e dunque dalla sua definizione. Le opere d'arte sono dunque simboli come il resto del mondo che costruiamo con l'esperienza, ma cosa li rende opere d'arte? E come possiamo distinguerle?

²⁴ Come vedremo meglio più avanti, i processi di progettazione e di sviluppo di un videogioco garantiscono la sua natura creativa anche a fronte di contenuti lineari e meccaniche di gioco ripetitive.

²⁵ L'idea di un'essenza dell'arte implicherebbe la possibilità di criteri di giudizio estetico definitivi, e dunque l'immediata chiusura del concetto di arte; oltre che un passaggio, per Weitz del tutto illegittimo, dal piano concettuale al piano ontologico dell'arte.

Goodman rifiuta le implicazioni essenzialiste della classica domanda “che cos’è arte?” in favore di una più adatta “quando è arte?”. L’artisticità è una sorta di “sindrome” diagnosticabile osservandone i sintomi nei singoli simboli. Goodman individua cinque sintomi dell’artistico, il cui comune denominatore è la complessità del simbolo-opera d’arte. La *densità sintattica*, ovvero la complessità di organizzazione interna dell’opera. La *densità semantica*, ovvero la complessità di significato. La *pienezza relativa*, ossia la quantità di aspetti significanti del simbolo. L’*esemplificazione*, ovvero l’azione del simbolo di riferirsi a proprietà che possiede letteralmente o metaforicamente. Il *riferimento multiplo e complesso* è il quinto sintomo: la realizzazione di più funzioni referenziali interagenti fra loro e con altri simboli. Con lo sviluppo del pensiero di Goodman, questo elenco di caratteristiche tipiche dell’opera d’arte acquisisce sempre più valore orientativo: da insieme di condizioni da manifestarsi integralmente perché un’opera d’arte possa dirsi tale a sintomi, per l’appunto, che possono presentarsi in numero e grado variabile nel simbolo che tende a presentarsi come opera d’arte. Peraltro, un’opera può simboleggiare cose diverse in tempi diversi: a un processo di simbolizzazione dinamico corrisponde una condizione artistica dinamica fino all’intermittenza, non diversamente da quel che accade nel tempo all’arte secondo Danto e, con i dovuti distinguo, secondo Levinson.

Bisogna ammettere che più una teoria si basa sul superamento di criteri artistici precisi e più fluida risulta l’inclusione del videogioco nella stessa. In questo caso, basta una rapida rassegna dei sintomi: il video game, almeno nella sua esemplificazione più comune e fin dalle origini, appare intimamente dotato di organizzazione interna, e di densità semantica variabile tra estremi molto distanti. Inoltre, praticamente ogni aspetto del videogioco ha un significato, e data la struttura spesso stereotipica di personaggi e situazioni, spesso gli elementi di un videogioco esemplificano essenzialmente loro stessi. Ciò ha generato in tempi brevissimi un immaginario videoludico e meta-videoludico in cui titoli e situazioni sono organicamente posizionati, e ciò mostra la consistente presenza degli ultimi tre sintomi dell’artistico nel video game.

Per ultimo, non possiamo concludere il test della teoria di Goodman senza parlare della distinzione tra opere d’arte autografiche e allografiche. Le prime sono opere “uniche”, in cui la storia di produzione (i supporti utilizzati, i singoli gesti, la natura dei materiali) è parte integrante del risultato artistico finale, e dunque prive di un sistema di notazione attraverso il quale se ne possano restituire copie perfette: è il caso della pittura e, in certa misura, della scultura. Le seconde sono opere intimamente multiple grazie a un sistema notazionale che ne permette codificazione e riproduzione impeccabili, in cui certi aspetti del singolo esemplare, come ad esempio la storia di

produzione, sono irrilevanti ai fini artistici: è il caso della letteratura in genere, e approssimativamente della musica. Il videogioco sarebbe, nei suoi esemplari artistici, una forma d'arte allografica a tutti gli effetti, basti guardare alla varietà di supporti su cui un titolo viene pubblicato, e al sistema di notazione tipico delle creazioni informatiche, puntuale almeno quanto quello delle opere letterarie.

Terminato questo movimento di estroversione del metodo storico-istituzionale di Smuts è bene operarne un altro, stavolta verso l'interno: un'analisi critica delle due teorie, assente nell'articolo di Smuts, che ci permetta di far luce sulla portata delle sue conquiste. Come già accennato, le due teorie si pongono in netto contrasto sia con le teorie estetiche continentali, in cui i concetti di bello, genio e gusto sono di casa, sia con le teorie dell'arte come concetto aperto, colpevoli di fallire nel compito analitico di fornire un'incontrovertibile definizione di arte. Ma il cambiamento di paradigma nel quale cercare l'artisticità dell'opera d'arte, in due parole le intenzioni di classificatorietà, pongono tanti problemi quanti benefici. Certo, una teoria storico-istituzionale ha dietro di sé un'argomentazione empirica considerevole: che quella nei musei e nei libri di storia dell'arte sia arte è un'affermazione difficilmente confutabile. Anche l'ampiezza di vedute di una teoria del genere è seducente: non esistono limiti formali o morali all'espressione artistica, e sembrerebbe neanche limiti estetici. Quest'ultimo punto, la questione dell'avalutatività, è insieme il punto di forza e il tallone d'Achille della teoria. È bene ora scindere le due teorie, e osservare come perseguono singolarmente l'obiettivo. Di fatto, la teoria istituzionale, più che escludere il giudizio estetico dal suo orizzonte filosofico, lo affida al mondo dell'arte: se è arte quel che il mondo dell'arte stabilisce che lo sia, è lecito (anzi, è necessario) pensare che pubblico, *connoisseurs* e critica adottino un qualsivoglia criterio di apprezzamento nello svolgimento del loro compito, del quale però né a noi né al sostenitore della teoria istituzionale, che pure si era impegnato a rimuoverlo, è dato sapere alcunché. Ho scritto che la teoria storica rappresenta un'immersione nella dimensione temporale della teoria istituzionale, stessa sorte tocca al problema dell'avalutatività. Un'opera d'arte è tale se è stata fatta per essere guardata nei modi in cui sono state guardate le opere d'arte. A parte la circolarità della prospettiva, che quel che Levinson chiama *proto-arte*²⁶ non risolve in modo soddisfacente, si può osservare con relativa evidenza che il "guardare come" non è altro che uno stretto parente dell'apprezzamento proprio della teoria istituzionale, traslato nel

²⁶ In *Una definizione storica dell'arte* Levinson si avventura alle origini dei processi di produzione e riconoscimento artistici, per postulare una sorta di localizzazione spontanea di opere d'arte primitive, che chiama *proto-arte*, e conseguentemente del modo di guardarle. Inoltre quello di *proto-arte* è uno status che detti artefatti primitivi acquistano retrospettivamente, cioè alla luce delle successive opere d'arte vere e proprie, e del modo in cui sono guardate. La circolarità della teoria esce così rafforzata da questo tentativo di rottura.

tempo. Come la teoria istituzionale quella storica cela il giudizio estetico nell'angolo più remoto che possiede: in questo caso, un misterioso passato.

Concludendo, le conquiste filosofiche di Smuts sono consistenti, empiricamente fondate e animate da preoccupazioni etico-estetiche più che legittime, ma il prezzo da pagare in termini di aporie e punti teoreticamente deboli, anche a causa delle dimensioni concettuali del discorso, è piuttosto alto.

Nel prossimo capitolo, un altro filosofo vicino al pensiero analitico ridimensionerà sensibilmente il contesto filosofico di partenza, e ciò gli permetterà penetrare più a fondo nei concetti di videogioco e di estetica, prima di tentare la loro unione.

Capitolo 3

Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics di Phillip D. Deen²⁷ pone già nel titolo problemi di inclusione in questa tesi: se infatti i video game sono solo momentaneamente assenti, l'estetica analitica è sostituita con quella pragmatista. Un'esposizione analitica dell'articolo chiarirà le ragioni della sua scelta oltre alle particolari conclusioni filosofiche. Si è già accennato all'analisi che apre la trattazione: storicamente, il filosofo individua costanti e ragioni di un evento solo quando l'evento è in corso, se non passato, soprattutto in ambito estetico. Qui possiamo completare la riflessione. Un esempio di questo ritardo, o *lag*, come lo chiama Deen, riguarda l'interesse estetico per il videogioco: il silenzio dei filosofi lascia pensare che l'artisticità del video game sia una questione ovvia, che si creda che il video game non possa essere arte, colpevole com'è di eccedere in trivialità e massificazione, o che si creda il concetto di arte troppo aperto, la sua definizione troppo precaria per escluderlo a priori, le conseguenze in termini di fecondità del dibattito sono desolantemente le stesse. Silenzio tanto più inadeguato adesso che il videogioco è solido oggetto di studio negli aspetti più disparati: dalle specifiche tecniche alla portata comunicativa fino alle conseguenze pedagogiche. La colpa non è tutta dei filosofi, comunque, giocatori e sviluppatori spesso danno il merito artistico del videogioco per scontato non meno di quanto gli esponenti della cultura tradizionale diano per scontata la sua assenza. Deen chiarisce che non intende sancire l'artisticità del videogioco in quanto tale, ma da per assunta la sua candidabilità a opera d'arte. Piuttosto, intende scorrere critiche e difese del videogioco alla luce della convinzione che l'estetica pragmatista di Dewey ne possa far emergere le caratteristiche uniche, e che il merito artistico del mezzo sia da ricercarsi in queste. È intenzione di Deen presentare due diffuse obiezioni al video game come arte, una fondata sull'incapacità del mezzo e l'altra sulla volgarità della sensibilità che soggiace alla sua fruizione. Dopo aver criticato le obiezioni e alcune risposte possibili, passerà a evidenziare il carattere transazionale dell'estetica pragmatista e la sua compatibilità con l'artisticità del videogioco, inoltre il riferimento alla filosofia pragmatista permetterà di distinguere mera emozione e sua espressione artistica nell'ottica di “fare spazio”, *make room* dice Deen, al videogioco nella seconda.

Roger Ebert, critico cinematografico, sostiene l'impossibilità per il videogioco di aspirare a essere arte. L'assenza di videogiochi-capolavoro da portare a confronto con le maggiori opere delle tradizionali forme d'arte ha due cause distinte ma strettamente collegate: la prima è una genetica propensione alla superficialità, se non negli autori sicuramente nei fruitori, tale da rendere il gioco,

²⁷ Visiting assistant professor of philosophy at Wellesley College

al massimo delle sue potenzialità, un'opera divertente e visualmente accattivante, la seconda, alla base della prima, è la convinzione che la libertà di scelta lasciata al fruitore del videogioco sia mortale per ogni spunto artistico inteso dall'autore: Ebert osserva come ogni seria forma d'arte si basi sull'opposta riduzione della libertà del fruitore al minimo a favore del controllo autorale. La prima obiezione si può ridurre all'adozione di uno stereotipo, peraltro superato, del *gamer* medio, alla seconda obiezione si può contestare che secondo il criterio autorale moltissime opere d'arte contemporanee dovrebbero perdere il loro titolo, *happening* e *performance* per primi. Inoltre, l'importanza estetica dell'intenzione autorale è argomento di dibattito: chi come Ebert crede che il significato di un'opera *sia* quello concepito dall'autore discute con chi crede che tale significato sia liberamente interpretabile²⁸. Nonostante ciò, Deen vede nella posizione di Ebert una semplificazione e una esemplificazione dell'estetica kantiana, in particolare della distanza e del disinteresse che *devono* accompagnare l'osservatore nell'esperienza estetica; un tipico esempio di approccio spettatoriale al rapporto fruitore-opera con cui una riflessione sull'artisticità del video game deve confrontarsi e che deve superare, e altrettanto deve fare con l'accusa di volgarità ed eccessiva interattività. Sottrarsi al confronto con questi temi sarebbe rinchiudersi nell'ovvietà delle proprie convinzioni delle cui sterili conseguenze Deen ci ha già avvertito. Segue l'analisi di tre soluzioni possibili: si può sostenere che il videogioco soddisfi il criterio spettatoriale, che si possa estrarre materiale da un videogioco per farne arte o che una teoria istituzionale o storica dell'arte includa a priori il video game tra i mezzi di espressione artistica. Come vedremo, nessuna di queste strategie si interroga sul valore estetico del videogioco in quanto tale.

La prima strategia consiste nell'accettare il criterio spettatoriale e affrontare gli scettici sull'artisticità del videogioco sul piano qualitativo. Effettivamente, titoli come *Okami* (Capcom, 2006) o le saghe di *Metal Gear Solid* e *Mafia* sono solo alcuni esempi di videogioco capace di abissi di profondità narrativa e vette di bellezza visuale paragonabili quantomeno ai loro analoghi cinematografici. Su un piano più intellettuale non mancano, come tra i romanzi, titoli dal curato background filosofico, in cui il giocatore è posto di fronte a dilemmi morali per niente scontati²⁹.

La seconda strategia si fonda sull'osservazione di un processo: i videogiochi hanno rappresentato, e stanno rappresentando, opere da cui l'artista attinge materia prima e caratteristiche per così dire modali per integrarle nelle sue opere d'arte. Abbiamo già citato le cartucce per Nintendo modificate

²⁸ Deen rimanda a Hirsch (1967) e a Foucault (1969) per la seconda posizione

²⁹ Agli esempi scelti da Deen ho preferito il gioco di ruolo *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008). A un punto della vicenda, il giocatore è chiamato a scegliere se assecondare le credenze religiose di una comunità, condannandola in questo modo al disastro nucleare, o deludere le aspettative messianiche che gli abitanti del villaggio nutrono nei suoi confronti, e affrontarne le imprevedibili conseguenze.

ed esposte al Museum of Modern Art di Chicago di Cory Arcangel, a queste Deen Aggiunge *Cremaster 3*, di Matthew Barney: una *total conversion*, diremmo in gergo videoludico, del Guggenheim in un gigantesco livello di *Donkey Kong*.

Sfortunatamente, entrambe le strategie finiscono col fare del videogioco un'opera d'arte eliminando il gioco dalla sua definizione. Intendere il videogioco come oggetto di un apprezzamento estetico passivo significa menomarlo dell'interattività che gli è essenziale, e se come ha giustamente notato Smuts l'industria, negli ultimi anni, sembra perseguire meriti estetici proprio in questa direzione, un titolo che sacrifichi l'azione di gioco a lunghe sequenze filmate è un'opera interattiva che scimmietta un mezzo di espressione artistica tipicamente (eminentemente, se la pensiamo come Ebert) non interattivo; l'equivalente di un film fatto di primi piani di pagine scritte, per assomigliare a un libro. La scomparsa dell'interattività è ancora più evidente nel caso della contaminazione tra arte "spettatoriale" e materiale derivante dall'immaginario videoludico.

La terza strategia si sposta sul piano filosofico: Deen cita esplicitamente Smuts, in particolare la sua riflessione sulle teorie storica e istituzionale. Il riconoscimento di una continuità storica di temi tra arte e videogioco e i numerosi riconoscimenti "museali" dello stesso sono per Deen argomenti di per sé condivisibili, tuttavia nota che la giustificazione storica come quella istituzionale ammettano il video game tra le forme d'arte *dall'esterno*, e se per Smuts questa caratteristica è il punto di forza della sua argomentazione, per Deen è la ragione per cui la riflessione di Smuts è solo un'altra strategia che, più che riconoscere il valore artistico del videogioco, lo riconduce all'artisticità dell'arte che lo precede, senza addentrarsi nel merito delle sue proprietà tipiche. In questa ottica, una domanda legittima come *i video game avranno mai il loro Guerra e Pace o il loro Quarto Potere?* rischia di associare alla richiesta di un capolavoro un paragone tra le arti quantomeno anacronistico: come a chiedersi quando sarà che il teatro sfornerà un film.

Dopo aver esposto i limiti delle tre principali strategie adottabili nel dibattito sulle potenzialità artistiche del videogioco, Deen ribadisce l'intenzione di tentare un'estetica del video game in grado di discutere il suo valore artistico *dall'interno*, e di aver scelto un paradigma filosofico finora inutilizzato: il pragmatismo americano.

L'interattività, proprietà definatoria del videogioco, è come abbiamo visto il luogo più comune dei detrattori, proprio in virtù della sua sostanzialità. Ma per la stessa ragione, una riflessione estetica sul videogioco è impossibile in un contesto spettatoriale. Se poi condividiamo con Deen l'idea che la maturità di un medium artistico sia l'affinamento delle sue qualità particolari fino alla progressiva

riduzione ad esse, allora risulta chiaro che la teoria dell'arte che stiamo cercando deve includere l'interattività se non basarsi su di essa, e l'estetica pragmatista soddisfa quest'ultima condizione.

Per Dewey³⁰ siamo organismi che interagiscono continuamente con la varietà biologica e culturale di un ambiente persistente in continuo mutamento, e tutto ciò che chiamiamo arte non esula da questo paradigma. In questo senso, per comprendere il fenomeno artistico bisogna integrare, se non superare, il concetto di opera d'arte, e concentrarsi su ciò che accomuna le *mere cose* agli oggetti artistici, l'arte alla vita. Ciò pone Dewey in profondo disaccordo con il principio dell'*art for art's sake*, agli occhi del filosofo un moderno errore di interpretazione che si riflette sulla produzione artistica successiva. Una prova empirica di ciò è che spesso i musei ospitano, a fini estetici, oggetti del tutto strumentali, che non possono essere intesi e neanche apprezzati completamente se li si slega dalle loro funzioni. Il ristabilimento della continuità tra arte e vita in genere, intesa come scambio continuo tra ambiente e organismi, permette di parlare dell'arte come di un'esperienza. L'esperienza è quel processo in equilibrio dinamico che organizza lo scambio continuo tra individuo e mondo: tale processo è precario e stabile insieme, se non lo fosse non si darebbe alcun tipo di sviluppo nella successione di esperienze. In particolare, lo sviluppo avviene proprio quando i vecchi paradigmi utilizzati per interfacciarsi con il mondo risultano inadeguati alle nuove situazioni, e dunque necessitano di essere ripensati. Questa alternanza periodica di disarmonia e re-armonizzazione caratterizza il processo di interazione.

L'esperienza estetica è quella in cui l'armonia è anticipata, coltivata e consumata per mezzo delle sue qualità immanenti. Questo fenomeno è alla base di una caratteristica fondamentale dell'esperienza estetica: l'*unità*. Il senso di movimento teleologico che permea l'esperienza estetica nel senso della sua organicità finale la rende in qualche modo autosufficiente, un intervallo ben preciso ritagliato dalla quotidiana interazione tra organismo e ambiente. È chiaro, adesso, che in questi termini una riflessione sull'arte non può che decentrare l'opera in sé a favore dell'interazione del fruitore con la stessa. E dunque artista e fruitore d'arte sono figure interessate alla coltivazione di queste esperienze. Ora, Dewey non vuole ridurre l'estetica all'arte, è persuaso che esperienze estetiche possano darsi fortuitamente, ma le opere d'arte sono oggetti "progettati" per produrre esperienze estetiche.

Esposto brevemente il pensiero di Dewey possiamo entrare nel vivo delle implicazioni che esso ha nello scritto di Deen e in questo. In primo luogo, non esiste una divisione tra arte alta e arte popolare, almeno non qualitativa: un'opera bassa quanto si voglia potrebbe possedere unità e

³⁰ L'opera di riferimento di Deen è *Art as Experience*, 1934

armonia, e qualsiasi “bella arte” potrebbe produrre oggetti sterili e inerti, perché come scrive Deen *true art is that which, through craft, is able to constitute aesthetic experiences for those willing to enter into commerce with it*³¹. In secondo luogo, come già accennato, l'estetica si fonda sul concetto di interazione, proprietà sostanziale del videogioco.

Elemento chiave del processo di interazione è la personificazione, o abitazione. Per Dewey la porzione di ambiente con cui interagiamo diventa parte di noi stessi: una traccia di valore, o significato, rimane in noi persistendo alla transitoria occorrenza fisica dei fenomeni. Sono questi i mattoni con cui costruiamo la nostra “casa”, quella con cui abitiamo l'ambiente dell'interazione.

Il concetto di abitazione serve a Deen nella riflessione sui mezzi di espressione artistica e sulle loro peculiarità, o punti forti: l'introspezione psicologica è propria della letteratura, musica e danza hanno la peculiarità di suscitare reazioni corporee particolarmente concrete, e in questo senso nessun medium come il video game può restituire la sensazione di abitare un mondo³². Deen cita, in merito al potenziale di immedesimazione, il genere *survival horror*: il protagonista non è il super-soldato pressoché invincibile tipico dei giochi d'azione ma un comune cittadino, spesso non particolarmente prestante, gettato in un ambiente cupo e inospitale. Un videogioco del genere (uno su tutti *Slender: the eight pages*) avvicina il fruitore al protagonista fino alla più concreta immedesimazione nella sua disperata battaglia per la salute fisica e mentale. L'esempio permette a Deen di approfondire l'interazione tipica giocatore-videogioco: al movimento fisico del giocatore sul *controller* corrisponde un movimento fisico dell'avatar nell'ambiente di gioco, a questo punto l'output dello schermo e degli speaker restituisce al giocatore le conseguenze della sua azione. La profondità che l'immedesimazione raggiunge è facilmente dimostrabile: un giocatore si trova spesso a inclinarsi sulla sedia nel tentativo di sporgere l'avatar oltre un ostacolo nel gioco, o accenna fisicamente una schivata se qualcosa sullo schermo lo minaccia, pur sapendo benissimo, razionalmente, che l'avatar su schermo obbedisce solamente agli input via *controller*. Addirittura, può capitare di avere reazioni inconsulte nel videogioco se qualcosa ci spaventa improvvisamente nella realtà, come fare fuoco con la “nostra arma” se avvertiamo un rumore improvviso nella stanza. Ecco l'unità qualitativa in grado di rendere l'interazione con un oggetto l'esperienza estetica di un'opera d'arte. Inoltre, l'interazione del giocatore con il video game possiede stabilità e precarietà

³¹ Vera arte è quella che, con la sua realizzazione, riesce a costituire un'esperienza estetica per coloro che desiderino interagire con essa

³² Moltissimi videogiochi offrono la possibilità ai giocatori di battersi tra loro o affrontare sfide in modalità cooperativa tramite connessione internet o locale. Un sottogenere più recente è quello dei MMORPG (*massive multiplayer online role playing game*), videogiochi ambientati in un vero e proprio mondo persistente, che non termina con la fine della partita ma evolve di sessione in sessione. Il giocatore, tramite il suo avatar, diventa a tutti gli effetti un abitante di quel mondo virtuale, in un senso in cui, si converrà, non può diventare parte di un libro o di un film

nelle stesse ritmiche dosi affermate da Dewey. La loro proporzione coincide con il rapporto tra intenzione autorale e libertà del giocatore. Diversamente da un libro o da un film in quanto tali il videogioco consente lo sviluppo, o crescita, dell'avatar e del suo giocatore proprio in virtù della compresenza di stabilità e precarietà. In termini deweyani i videogiochi sono interazioni strutturate. Segue la critica, ormai ovvia negli argomenti, di Deen a Ebert, alla sua idea di autore e al modello spettatoriale dell'arte che le soggiace.

Ma la capacità del videogioco di fornire un'esperienza estetica unitaria non si esaurisce nelle specifiche fisiche (e fisiologiche) del protocollo input-output del mezzo, non è infatti detto che a un'interazione, per quanto stretta, corrisponda l'organicità propria dell'esperienza estetica, il *quid* in grado di rendere un'insieme di esperienze un'esperienza estetica risiede nell'intima struttura della stragrande maggioranza dei video game. La morte e il fallimento del protagonista sono di casa nei videogiochi: spesso un livello, un particolare nemico o enigma, richiedono molteplici tentativi per essere superati. Sono proprio i tentativi falliti, ammassati alle spalle della partita vincente, a conferire unità all'impresa del protagonista e prettamente del giocatore. Il senso di *consummation*, ovvero di fruizione di un intero organico e teleologico, è restituito nel videogioco, parallelamente al dipanarsi della trama, da questa sorta di movimento dialettico³³. Fallimenti e vittorie sono anche alla base di quelli che Jenkins, in accordo con Deen, chiama momenti memorabili: momenti di gioco in cui è più evidente l'armonia tra gli elementi di cui è composto il video game, e che non sono dati, come le ultimissime tendenze dell'industria vorrebbero mostrare, dall'intensità della trama o dalla bellezza grafica: non è un caso che tra i videogiochi usciti negli ultimi anni i più belli visivamente siano spesso di facile completamento. D'altronde un criterio estetico che si rivolgesse al videogioco per quello che è, e per quello che è specificamente, è proprio quello che Deen stava cercando, e se averlo trovato non ci fornisce automaticamente una lista di videogiochi-opera d'arte, quantomeno ridefinisce le domande da porci e da porre al video game che aspirasse a tale status: interattività, reattività del mondo di gioco e senso di immedesimazione in generale sono gli aspetti che un buon videogioco deve tenere in considerazione, oltre a quello, altrettanto intrinseco, del divertimento.

Dopo aver esaminato nel dettaglio il processo di interazione giocatore-videogioco, Deen torna ad occuparsi dei detrattori delle possibilità artistiche del video game, prendendo in esame la critica più banale ma anche più ostica: l'idea che al video game sia preclusa la complessità emotiva tipica delle

³³ La dialettica videoludica vittoria-fallimento è stata nel tempo variamente declinata a fini prettamente estetici, così esistono giochi senza fine, giochi imbattibili, addirittura giochi che, in un impeto di realismo ricco di implicazioni etiche, consentono una sola partita che terminerà al termine della vita del protagonista: la morte dell'avatar, come la sua controparte reale, bloccherà il videogioco e non sarà più possibile ricominciare a giocare.

Un esempio di quest'ultimo tipo di gioco è One Chance, titolo facilmente reperibile online e gratuitamente

opere d'arte tradizionali. Prima di tentarne la confutazione, è bene soffermarsi su quanto di vero una tale affermazione contenga, e perché.

L'entità del fenomeno videoludico, inteso come giro d'affari, tendenze stilistiche, traguardi tecnici e incisione nelle abitudini della società ha raggiunto un'estensione tale da poter accogliere, e talvolta esigere, studi statistici per essere compreso: ciò ha portato al delineamento del giocatore medio e del videogioco medio, dai cui tratti l'obiezione presentata sopra prende le mosse. Deen sa bene che il giocatore medio è maschio, giovane, relativamente agiato e in cerca dello stesso cocktail di sesso e violenza di cui sono fatti i blockbuster che va a vedere al cinema. Lo sa benissimo anche il mercato videoludico, il quale senza tutti i torti ha operato uno schiacciamento dell'offerta su titoli ad hoc, spesso privi di originalità, qualche volta anche malamente rifiniti. È dunque probabile che un profano del videogioco, se decidesse di approcciare il medium autonomamente, si imbatterebbe in un prodotto senza infamia e senza lode.

Ciò detto, possiamo tornare a Deen, all'aspetto emotivo del videogioco e alle implicazioni della filosofia di Dewey. Abbiamo già sottolineato, in merito a quest'ultima, l'avversione per la divisione tra arte alta e popolare, in quanto esperienze organizzate allo stesso modo all'interno dello stesso flusso di interazioni tra organismo e ambiente. In questo contesto, Deen affronta una quarta strategia di attribuzione di meriti estetici al videogioco: i video game, in quanto arte di massa, sarebbero specializzati nel suscitare emozioni effimere e immediate, a differenza dell'arte alta, che tende a rivolgersi all'intelletto del fruitore e a incidere sul suo stato d'animo a lungo termine. Deen nota che sia che si reputi un estremo della dicotomia migliore dell'altro, sia che si intenda perorare la parità di dignità artistica di arte bassa e alta, si resta filosoficamente intrappolati nella distinzione che Dewey destituisce di senso.

Nella sua difesa della continuità tra arte popolare e arte alta Dewey distingue le mere emozioni da cui è composta l'esperienza quotidiana e le emozioni raffinate proprie dell'esperienza estetica. Se infatti la materia prima emotiva è sostanzialmente la stessa per tutte le esperienze possibili, i due tipi di emozioni condividono una differenza di funzioni, e le emozioni proprie dell'esperienza estetica subiscono lo stesso processo di organizzazione teleologica di tutte le sue componenti. Dewey è conscio che la riunificazione di arte alta e bassa rischia di creare una zona grigia in cui ogni espressione umana può ambire allo status di opera d'arte, ma così non è: le emozioni possono essere scaricate o espresse, e per essere espressive devono diventare oggetto della conscia attenzione dell'artista. Si aggiunga che per Dewey le emozioni non sono soggettive e spontanee ma implicate da una situazione, allo stesso modo è una situazione a essere minacciosa, angosciante o

euforica, prima che il nostro stato d'animo. E dunque, nel processo di riconoscimento e armonizzazione teleologica, l'emozione dell'artista, ormai separata dalla situazione oggettiva che l'ha generata, torna in possesso di condizioni oggettive, e può costituire un'esperienza estetica per il fruitore. Allo stesso modo, espressione non è semplice affermazione: il contenuto cognitivo di un'opera è pressoché imprescindibile, ma deve essere incorporato nel materiale artistico, e non costituirlo. Deen fa l'esempio di un segnale di stop: esso è essenzialmente il suo messaggio, e il colore, per esempio, è convenzionalmente stabilito ma indifferente; diversamente, un'opera d'arte non possiede caratteri sostituibili, ma ogni parte concorre all'organicità che rende possibile l'esperienza estetica, e il contenuto cognitivo abita questa struttura. Siamo di fronte all'estremo opposto dell'avversione di Dewey per l'*art for art's sake*: un'opera consistente nell'esposizione di un messaggio fallisce come opera d'arte non meno che la mera emozione immediatamente scaricata, per dirla con le sue parole *art neither states nor discharges. It constitutes an experience*³⁴ (Dewey 1934).

Possiamo tornare all'accusa di immaturità emotiva del videogioco. Dal quadro che abbiamo accennato sopra si può capire come al mezzo spesso manchi quella base di conoscenze e abilità estetiche, comuni a case di sviluppo e giocatori, che renderebbe il processo di rielaborazione delle emozioni possibile alle prime e visibile ai secondi. Ma ancora una volta le dimensioni del fenomeno videoludico sono tali da accogliere controesempi di ogni genere: Peter Molyneux, uno dei maggiori responsabili del conio del termine "videogioco d'autore", ha fatto dell'impatto emotivo e della complessità delle sue implicazioni una priorità tra gli obiettivi espressivi dei suoi videogiochi. Ciò che si evince giocando ai suoi titoli è formulato esplicitamente in un'intervista³⁵, dove Molyneux distingue l'eccitamento, tonalità emotiva base della fruizione del videogioco, dalla varietà delle emozioni in genere, che si occupa di evocare. Questa distinzione somiglia a quella, operata da Dewey, tra emozione scaricata ed espressa. Se ciò non dimostra il merito artistico del videogioco, verifica quantomeno l'idea di Deen che la via per interrogarsi sulla sua potenzialità sia il pensiero pragmatista. Ai controesempi interni si affiancano considerazioni "dall'esterno". Se si allarga il focus dai videogiochi all'espressione contemporanea in genere, si noterà che il mercato di ogni medium opera lo stesso appiattimento contenutistico e formale delle sue opere. Per Dewey, e Deen con lui, la mercificazione dell'arte, quindi dell'esperienza estetica che la caratterizza, è un fenomeno culturale, sociologico ed economico, comunque non connotato al singolo medium.

³⁴ L'arte non afferma, né scarica, ma costituisce un'esperienza

³⁵ Ochalla, Bryan. Are Games Art? Here We Go Again... *Gamasutra*. March 16, 2007 in http://www.gamasutra.com/features/20070316/ochalla_01.shtml

Questa “cultura anestetica” come la chiama Deen, è il risultato dell’azione congiunta di due fenomeni: l’appena citata omologazione della nascente offerta artistica a fini utilitaristici da un lato, e dall’altro l’isolamento, nell’ottica transazionale di Dewey mortale, delle opere d’arte riconosciute come tali nei musei. In questo senso, l’artisticità del videogioco resta confermata nella sua potenzialità, ma Deen può rivendicare il raggiungimento di due obiettivi. Il primo è l’aver confutato la critica più solida al videogioco: per via empirica ricontestualizzandolo nel fenomeno storico di svalutazione dell’esperienza estetica, e per via filosofica secondo la continuità tra vita e arte dimostrata da Dewey. Il secondo è, in accordo alle sue intenzioni preliminari, la scoperta della giusta prospettiva in cui interrogare esteticamente un video game: un contributo fondamentale al dibattito futuro e un utile strumento per la realizzazione di videogiochi migliori.

Capitolo 4

La veloce presentazione per capitoli che conclude l’introduzione vorrebbe adesso un ampliamento degli spunti e dei precedenti filosofici sui quali l’articolo di Deen è costruito, una selezione di

pensatori analitici vicini a Dewey o a Deen con cui mettere in sicurezza i punti più deboli dell'esposizione di quest'ultimo: purtroppo ciò è pressoché impossibile.

Caratteristica dell'estetica deweyana è la radicalissima continuità che unisce opera, artista e ambiente: in breve, l'opera d'arte è l'esperienza del prodotto artistico, e il prodotto artistico è il frutto dell'interazione tra artista e ambiente.

*La totale integrazione di ciò che la filosofia distingue come "soggetto" e "oggetto" (parlando in modo più diretto, organismo e ambiente) è la caratteristica di ogni opera d'arte. La completezza dell'integrazione dà la misura del suo rango estetico.*³⁶

L'adozione di un simile paradigma estetico preclude ogni rapporto non antitetico con l'estetica analitica³⁷. Nonostante la centralità dell'esperienza, l'estetica di Dewey è profondamente essenzialista: se infatti Dewey intende per *opera d'arte* l'esperienza estetica, in luogo di quello che lui chiama *prodotto artistico*, artista, ambiente, prodotto e pubblico interagiscono fra loro attraverso un ritmico agire e patire, ogni termine della relazione ha in sé una componente della risultante artistica dell'opera, e non può essere in alcun modo ridotto agli altri termini o a uno di loro. Diversamente, la riduzione è la chiave delle estetiche analitiche in genere: suddetti termini assumono carattere variamente oggettivo o soggettivo, ma sono legati fra loro da rapporti unilaterali. Che si creda con Danto che l'opera d'arte sia tale in virtù di certe proprietà, o con Dickie che il *quid* artistico sia un titolo di cui gli oggetti sono investiti da una speciale giuria, ogni schematizzazione delle teorie dei due filosofi mostrerà la semplicità delle relazioni che intercorrono tra pubblico, opera e artista (spesso l'ambiente in teorie del genere neanche compare), e la loro sistematica univocità. Ma il vero luogo di contrasto, in e fuor di metafora, fra Dewey e l'estetica analitica, è il museo. Abbiamo visto come nella teoria storico-istituzionale il museo ricopra un ruolo cruciale, e tuttavia sopravviva come luogo dell'arte sia in teorie più essenzialiste che più nominaliste. Per Dewey i musei hanno una duplice, poco nobile origine. Storicamente, nascono come monumenti di esaltazione nazional-imperialistica, in cui si celebra la propria identità con l'archeologia e la propria potenza con l'esposizione dei bottini di guerra. Dal punto di vista

³⁶ Dewey, *Arte come esperienza* (a cura di G. Matteucci), Aesthetica, Palermo 2007

³⁷ C'è almeno un filosofo analitico che pare confutare un'affermazione del genere. Nel pensiero di Beardsley l'arte è la propria funzione, ossia produrre un'esperienza estetica. L'esperienza estetica è caratterizzata dalla dialettica integrazione-distanza emotiva, e il carattere comune a tutte le forme e le opere d'arte risulta essere il livello di coerenza e completezza, qualità molto vicine all'unità che rende tali le opere d'arte per Dewey. Tuttavia qui si arrestano le similitudini tra i due filosofi. Le meccaniche di esperienza dell'opera illustrate da Beardsley non prevedono un contributo attivo da parte dell'osservatore, e la valutazione estetica coincide con il giudizio classificatorio tanto odiato da Dewey. Inoltre, Beardsley è convinto dell'irrilevanza delle intenzioni dell'artista ai fini della comprensione dell'opera. Se è vero che per Dewey oggetti e situazioni del tutto "inconsapevoli" possono essere oggetti di fruizione estetica, è pur vero che una destituzione così radicale faticherebbe a trovare posto in *Arte come esperienza*.

economico e sociale, i musei sono diventati presto i centri della valutazione, anche economica, delle opere d'arte: ciò ha causato una virata in senso capitalistico della valutazione estetica, e proprietà come costo e rarità sono entrate abusivamente e irrimediabilmente a far parte del giudizio critico. Più in profondità, la colpa più grande del museo è quella di isolare l'opera d'arte.

Se come Dewey crediamo che l'ambiente di concepimento e di realizzazione di un'opera le sia intrinseco non meno che la materia e il gesto manipolatore dell'artista, l'azione alienante del museo invalida ogni serio tentativo di fruizione dell'arte, lasciando spazio proprio all'interessato e insieme distratto consumo tipico del capitalismo.

D'altronde, per Dewey la filosofia dell'arte è stata la complice più prossima dei musei nella svalutazione dell'estetico: credendo che fossero gli oggetti a essere arte, i filosofi hanno di fatto equiparato l'artisticità alla presenza in un museo: una proprietà cruciale che l'opera può possedere o non possedere, senza sfumature intermedie, laddove l'armonia, la caratteristica fondamentale dell'opera d'arte in *Arte come esperienza*, si dà naturalmente in gradi diversi a seconda di una moltitudine di fattori, tanti quanti gli elementi che l'esperienza estetica coinvolge.

Queste le ragioni per concentrarsi, piuttosto, sui collegamenti che Deen ha già instaurato, per valutarne, *Arte come esperienza* alla mano, ragioni e portata filosofica.

All'inizio del libro, Dewey prende le mosse dalla critica all'isolamento dell'arte da parte della riflessione estetica per enucleare un meccanismo per così dire di compensazione, che vale la pena riportare integralmente:

Le idee che pongono l'arte su un piedistallo distante sono tanto diffuse e così sottilmente pervasive che più di una persona proverebbe ripulsa se le si dicesse che il motivo per cui ha goduto dei suoi divertimenti occasionali è, almeno in parte, la loro qualità estetica. Le arti che oggi hanno maggiore vitalità per l'uomo medio sono cose che egli non considera arti: ad esempio, il cinema, la musica jazz, le strisce umoristiche e, fin troppo di frequente, i resoconti giornalistici di intrecci amorosi, omicidi e imprese banditesche. Infatti, dal momento che ciò che egli riconosce come arte è confinato in musei e gallerie, l'impulso indomabile verso esperienze in se stesse godibili trova solo gli sbocchi che offre l'ambiente di tutti i giorni.³⁸

Tralasciando per il momento il fatto che alcuni di quei *divertimenti occasionali* sono oggi forme d'arte più o meno riconosciute, ho trovato questo passaggio curiosamente assente nell'argomentazione di Deen. L'inclusione di una riflessione del genere avrebbe contribuito a rafforzare il punto più debole dell'articolo.

³⁸ *Ibidem*, p.33

Terminate le osservazioni preliminari, e prima di entrare nel merito della sua tesi, Deen dichiara di non aver intenzione di dimostrare definitivamente che i videogiochi sono arte, ma dà per assunta la candidabilità del medium a forma d'arte. Non è chiaro come un'assunzione del genere abbia avuto luogo, né Deen tornerà più sulla questione nello svolgimento del suo articolo. Né si può ipotizzare che le potenzialità artistiche del video game siano un concetto che Deen mutua da qualche altra riflessione estetica: la critica pacata ma demolitrice che riserva alla tesi di Smuts e ai suoi presupposti teoretici e finanche ontologici fa terra bruciata in termini di connessioni positive con filosofie affini, come abbiamo visto in apertura di questo capitolo, determinando un vuoto argomentativo inaggirabile intorno a un'assunzione così basilare e in sé problematica. In questo senso, trovo che il riferimento alle meccaniche di fruizione e di apprezzamento dell'estetico che Dewey presenta all'inizio del suo libro possa contribuire a colmare tale vuoto.

Allo stesso fine, vale la pena riportare altri due brevi stralci, in cui Dewey spiega dove cercare l'estetico e come comprenderlo in opposizione alla sua accezione museale, impura e sterile.

Al fine di comprendere l'estetico nelle sue forme fondamentali e riconosciute, si deve cominciare dal considerarlo allo stato grezzo; dagli eventi e dalle scene che attirano l'occhio e l'orecchio attento dell'uomo, suscitando il suo interesse e procurandogli piacere quando egli guarda e ascolta³⁹

La piacevole esperienza quotidiana, dunque, non condivide il valore estetico con l'opera d'arte in modo accidentale, o in misura trascurabile, ma costituisce la traccia più accesa della sostanziale continuità tra arte e vita.

In più, quest'ordine di priorità ontologica e gnoseologica vale anche per chi volesse capire l'arte in relazione alla società che la circonda:

Non si favorisce la comprensione dell'arte e del suo ruolo nella civiltà se si comincia tessendo le lodi dell'arte, né se all'inizio ci si occupa esclusivamente di grandi opere d'arte riconosciute come tali. Si arriverà alla comprensione messa alla prova dalla teoria deviando dalla strada diretta; ritornando all'esperienza del corso ordinario delle cose per scoprire la qualità estetica che possiede tale esperienza.⁴⁰

Per concludere, e oltre Deen, il semplice riconoscimento del videogioco come mezzo espressivo, ormai innegabile anche dopo una visita distratta in qualsiasi negozio di videogiochi, fisico o virtuale, rappresenta una seria confutazione ad una delle obiezioni più ostiche al valore artistico del videogioco: l'assenza di un capolavoro. In effetti, né Deen né Smuts sanno sciogliere la prognosi in

³⁹ *Ibidem*, p.32

⁴⁰ *Ibidem*, p.37

cui una richiesta di “classici” getta il medium; e i due autori, così diversi, finiscono per attendere, con diverso ottimismo, la venuta di un videogioco-redentore, che confermi in modo sovrabbondante il potenziale artistico del mezzo. Se però crediamo con Dewey che l’espressione di un’emozione sia una sorta di processo di oggettivazione in una nuova situazione, e che nel videogioco un tale processo possa accadere, allora possiamo, stavolta compiutamente, tornare con Deen ad aspettare un videogioco-opera d’arte, sicuri delle potenzialità artistiche del medium in sé.

Ma è proprio questo atteggiamento “messianico”, più idoneo al discorso storico di Smuts, a essere per chi scrive all’origine dei problemi della tesi di Deen: se prendiamo sul serio la critica di Dewey ai musei allora non possiamo aspettare che un videogioco venga trattato come un’opera d’arte per determinarne l’artisticità; ma, come Deen scrive altrove nell’articolo, possiamo valutare un videogioco come un videogioco, e se Dewey ha ragione, coglierne il valore estetico con particolare chiarezza.

Tuttavia l’operazione non è così semplice, e possiamo riconoscere a Deen l’intuizione di aver trovato nell’estetica di Dewey un’arma a doppio taglio. Concetti come quelli di unità, ritmo, e soprattutto resistenza, che per Dewey sono proprietà fondamentali dell’opera d’arte, si ritrovano nel video game pressoché allo stato puro. In particolare, resistenza e ritmo sono implicitamente presenti in Deen quando parla dei *momenti memorabili* di Jenkins, e della dialettica fallimenti-vittoria.

Ma l’estetica di Dewey non è mera apertura del concetto di arte, ad un allargamento quasi totale delle forme di espressione a forme di espressione artistica corrispondono severi requisiti qualitativi. Innanzitutto, il complesso processo di elaborazione delle emozioni già accennato: l’artista deve riuscire a conservare l’emozione così com’era al momento della sua esperienza, e a integrare questo ricordo fedele con la contingenza della produzione artistica, il tutto curandosi di realizzare un’opera quanto più possibile spontanea, che dunque celi la riflessione e la ricerca che hanno portato alla sua realizzazione. La stessa unità è molto difficile da conquistare in quanto all’artista è richiesta la massima sincerità: se un’opera indulge all’insegnamento morale, o l’artista vi inserisce quale che sia elemento a fini per così dire altri, allora arte e artista diventano insinceri, e l’opera non è più estetica.

Ciò spiega la chiusura di Deen nei confronti dei videogiochi mediocri o anche solo non eccellenti, chiusura anche più radicale di quella che opera Dewey nei confronti della *bad art*, che ha fortuna alterna tra le pagine di *Arte come esperienza*.

C’è almeno un altro elemento dell’estetica di Dewey che occorre enucleare per contrastare efficacemente le obiezioni che Deen affronta nel suo articolo: i canali di risposta motoria.

Quando Dewey parla della produzione dell'opera spiega che talune emozioni esperite dall'artista, invece di essere invariabilmente scaricate o rimosse, stimolano canali di risposta motoria speciali, per l'appunto i canali in cui si trova l'abilità tecnica dell'artista, che, stimolato dall'emozione, produce l'opera d'arte. Ad esempio, un abile pittore sa catturare l'emozione che ha provato di fronte a un bel tramonto, e riversarla sulla tela secondo un processo non dissimile da quello con cui un osservatore comune sfogherebbe la stessa emozione sgranando gli occhi, o sospirando.

Avviciniamoci alle implicazioni di questo concetto per questa tesi.

Dewey aggiunge che canali di questo tipo sono anche alla base della ricezione, mai del tutto passiva, dell'opera d'arte, e dunque è dovere del buon critico allenarli, perché le emozioni che un'opera d'arte di volta in volta gli suscita possano esservi incanalate e possano guidare il giudizio estetico. Corollario di ciò è che parte del valore estetico di un'opera d'arte sta nella sua realizzazione umana; più in particolare, nella mutua comprensione di fruitore e artista della rilevanza dell'azione di quest'ultimo sulla materia dell'opera d'arte. Come a dire, in poche parole, che una ragione per cui apprezziamo una suite di piano è che possiamo immaginare, a un certo livello di approssimazione, la complessità dei gesti del pianista sul pianoforte, e traiamo piacere da questa sorta di immedesimazione così come il pianista, si presume, tragga piacere dal sentire la musica scaturire dalla sua azione.

L'individuazione di canali di questo genere ci permette, oltre Deen, di spiegare il fermo scetticismo, comune a critici professionisti, filosofi e semplici amatori, sul valore estetico del videogioco.

Nei dibattiti che hanno preceduto questo scritto ho raccolto, da persone molto diverse fra loro, un verdetto quasi unanime di inartisticità del video game. Quando ho ritrovato lo stesso parere nelle pagine di critica che Deen si cura di affrontare ho reputato opportuno domandarmi se un'opinione così orizzontalmente e verticalmente diffusa non avesse un'origine comune a tutte le sue istanze.

Il risultato è stata una risposta affermativa.

Abbiamo visto quanto sia importante, durante la fruizione e la valutazione di un'opera d'arte, un bagaglio minimo di conoscenze tecniche che accomuni artista e fruitore, perché quest'ultimo possa cogliere opportunamente scelte e gesti del primo. Ritengo che, nel caso del videogioco, il gap tecnico tra produttore e fruitore sia particolarmente ampio e profondo, e costituisca un fattore di incomunicabilità estetica. Il lavoro finito che il giocatore si trova davanti esiste a un livello molto distante dalla materia prima (poligoni, algoritmi, codici di programmazione) con cui lo sviluppatore lo ha costruito. In questo modo, è lecito pensare che anche il critico dal gusto più sviluppato incontrerebbe problemi di decodifica estetica di fronte a un videogioco, problemi che non avrebbe,

ad esempio, davanti a un quadro, di cui pur senza essere pittore possiede un'idea della storia di realizzazione.

In sintesi, credo che il video game, più di altre forme espressive, richieda un'immersione nelle dinamiche creative e produttive per essere apprezzato compiutamente, e che la mancanza di questa immersione sia alla base delle obiezioni a una riflessione estetica sul mezzo.

Continuando a ripercorrere la genealogia delle obiezioni, torna utile l'accusa, gravissima, che Dewey fa a musei e filosofie dell'arte: il museo sarebbe una sorta di altare su cui celebrare la propria potenza militare ed economica, e la filosofia dell'arte, in genere, un'etichettatrice di opere d'arte più o meno complice.

Si può condivisibilmente ritenere un quadro del genere riduttivo, e dipinto con tinte troppo fosche: in fondo sembra ignorare la funzione educativa del museo, oltre al lavoro svolto dallo stesso in termini di accessibilità della cultura, laddove la difesa della filosofia dell'arte non abbisogna nemmeno di una sua intrapresa. Ma nella misura in cui gli aspetti enucleati da Dewey sono presenti, non possono essere omessi da alcun discorso sull'arte.

Esiste dunque un senso in cui l'estraneità del videogioco agli ambienti artistici è genetica: il video game nasce sul mercato quando l'arte è già millenariamente radicata nei musei, eccezion fatta per *performance* e forme d'arte del genere che però, prendendo le mosse dagli antenati tradizionali, ne hanno ereditato pur evolvendoli luoghi e condizioni sociali. La divisione manichea tra artistico e non-artistico ha confinato ogni forma d'espressione nel suo territorio, almeno fino a prova contraria, come nel caso del fumetto. Ma abbiamo già visto come affidare a un mezzo espressivo l'onere della prova non basti a privarlo di possibilità estetiche, se si riapre un poco il concetto di arte. In sintesi, la storia sociale del videogioco, fatta essenzialmente di esperimenti casalinghi e scaffali di negozio, rischia di comprometterne la visibilità estetica, e se le accuse di Dewey a filosofia e musei sono anche solo fondate, possiamo avere la certezza che una tale compromissione sia avvenuta.

Adesso possiamo uscire dal percorso che Deen ha tracciato nell'opera di Dewey per avvicinare direttamente *Arte come esperienza* all'oggetto della tesi. Molti cardini dell'opera sono già stati esposti da Deen nel suo articolo, ma ci sono concetti basilari dell'estetica deweyana e aspetti fondamentali di un'opera d'arte che è bene interrogare in prima persona ai fini di una risposta alla domanda che titola la tesi.

In primis, le condizioni che impediscono l'esteticità di un'esperienza, che Dewey chiama *i nemici dell'estetico*, e sebbene siano ormai intuibili, vale la pena citarli per esteso: essi sono *la monotonia; l'inerzia dovuta a fini vaghi; la sottomissione a convenzioni nella prassi e nel processo*

*intellettuale. Severa astinenza, sottomissione forzata, rigidità da un lato, dissolutezza, incoerenza e mancanza di scopi dall'altro*⁴¹.

Queste le principali cause di rottura dell'unità dell'esperienza estetica, dunque dell'opera d'arte.

Ora, quel che qui conta è la natura di questi *nemici*: indicazioni di metodo piuttosto generiche, valide per ogni forma d'arte. Il video game come mezzo è passibile del possesso di qualunque e ognuna di queste proprietà, ma nessuna di esse gli è sostanziale: se Dewey ha ragione, una critica all'artisticità del videogioco che si basi su qualche sua incandidabilità genetica al riconoscimento di forma d'arte è dunque basata su una semplificazione inaccettabile.

Dewey è a tratti altrettanto esplicito su ciò che rende un'esperienza un'opera d'arte: *l'opera creativa in arte è caratterizzata da un'incredibile dose di osservazione e di quel genere di intelligenza che si esercita nella percezione delle relazioni qualitative. [...] La vera opera di un artista è la costruzione di un'esperienza che resta coerente nella percezione sebbene nel suo sviluppo si muova mutando continuamente*⁴².

Altrove, Dewey è impegnato a individuare la sostanza comune delle arti. Essa è il medium stesso, il tutt'uno spaziotemporale che l'opera costruisce e abita. Là evidenzia un carattere fondamentale dell'opera d'arte: quello, parafrasando, di essere un intero e insieme appartenere all'intero-universo, in cui artista, fruitore e opera si trovano a vivere. Dewey sta parlando della sensazione quasi religiosa che accompagna la percezione estetica come abitazione di un mondo creato dall'artista: un mondo che esalta il senso di abitazione che esperiamo abitando il mondo ordinario, che proprio in quanto mondo altro, successivo, permette esperienze più organiche e compatte, ovvero più estetiche, di quelle ordinarie.

La mutevolezza nell'unità e la percezione di abitare un mondo sono caratteristiche fondamentali di un'opera d'arte, proprietà che il videogioco possiede sostanzialmente. Da un lato, coerenza e immersività sono obiettivi artistici che lo sviluppatore di videogiochi deve faticosamente conseguire come l'artista in genere, dall'altro sono proprietà (questa volta sì) connaturate all'ambiente virtuale in quanto tale, e anzi ogni deviazione nel senso dell'incoerenza o dell'aspazialità comporta grandi sforzi di progettazione. L'elemento di realtà virtuale del videogioco ne fa un medium di per sé immersivo, e la natura intima del linguaggio macchina alla base della sua realizzazione lo rende naturalmente coerente.

Poche righe fa abbiamo dimostrato che il videogioco non possiede alcuna caratteristica intrinseca che gli precluda valore estetico e artisticità, ma se riteniamo un risultato del genere insufficiente ai

⁴¹ *Ibidem*, p.66

⁴² *Ibidem*, p.74

fini della tesi possiamo spingerci oltre, e cercare proprietà positive del videogioco che ne suggeriscano la candidabilità artistica

Dopo aver parlato dell'unità dell'esperienza estetica e della sua importanza, Dewey fa coincidere questa unità con la forma dell'opera d'arte. *La forma si può allora definire come l'effetto di forze che portano a totale compimento l'esperienza di un evento, di un oggetto, di una scena e di una situazione*⁴³.

Conscio che ogni materia possiede la sua propria forma intesa come modi di giungere al proprio compimento, Dewey estrapola dalla moltitudine dei casi una regola generale, e le sue condizioni formali: conservazione dell'esperienza passata, attesa, anticipazione della soluzione, e ovviamente elementi di resistenza, anche dolorosa, tali da mettere dialetticamente in moto il ritmo che porterà l'esperienza estetica verso il suo compimento. Di nuovo, è la struttura stessa del videogioco a domandare la nostra attenzione. Nel video game l'idea dell'osservatore che, guidato dall'opera, intraprende un viaggio percettivo verso il suo compimento esce dalla metafora per diventare concreta meccanica di fruizione. Il giocatore affronta in prima persona le resistenze poste in essere dagli sviluppatori, e in quanto motore del dispiegarsi dell'opera, diventa parte formale della stessa. Da questa posizione quasi interna all'opera, il giocatore può esperire attese, anticipazioni e accumulazione di emozioni da una prospettiva privilegiata. Se dunque esiste una forma dell'arte in quanto tale, e consiste nella sua coerenza, unità e organizzazione teleologica, il video game la possiede in più di un grado.

L'elemento della resistenza, abbiamo visto, è molto importante per l'opera d'arte; è alla base del ritmo, che fa sì che il prodotto artistico possa essere esperito esteticamente. Senza ritmo, l'opera si appiattisce in un tutto e subito inerte incapace di stimolare esteticamente l'osservatore. Persino nella pittura significati, emozioni e anche volumi e colori sono in cangiante rapporto fra loro, e nel tempo che richiedono per il loro apprezzamento e per la loro decodifica possono "inscenare" una sensazione di movimento ritmico e finalizzato. Ma la resistenza è molto importante anche per l'oggetto di questa tesi. Come abbiamo visto, è elemento altrettanto fondamentale del videogioco, ma non è tutto: una adeguata comprensione del ruolo della resistenza nell'arte può finalmente ridimensionare la critica all'artisticità del video game basata sulla consistenza della sua componente competitiva. Per quanto ci riguarda, *Arte come esperienza* costituisce un'assoluzione della competitività in estetica.

⁴³ *Ibidem*, p.147

Insieme ai *gamer* è assolto chiunque, durante la fruizione di un'opera, prenda le parti di un personaggio o affronti le opinioni dell'autore, colpevole di niente se non di svolgere la sua parte attiva nel ritmico aver luogo dell'esperienza estetica.

Un altro aspetto cruciale dell'esperienza estetica che nel videogioco si trova esaltato è, banalmente, quello dell'interazione. Ma mentre la qualità dell'interazione è affare dello sviluppatore come del pittore o del regista, l'interattività propria del medium videoludico comporta un sensibile raddoppiamento quantitativo: il giocatore interagisce con il gioco e con il mondo che contiene, e insieme, e più direttamente, con l'avatar che interagisce con il mondo di gioco a sua volta e nelle sue proprie modalità, che diventano parte integrante di quelle del giocatore. Un simile intreccio può essere solo tentato dalla letteratura e dalle installazioni più audaci.

Per concludere, in *Arte come esperienza* c'è molto più che un'arringa difensiva della candidabilità artistica del videogioco: c'è un'estetica severa ma duttile, capace di adattarsi al mondo in cui abita e alle sue traiettorie future, un'estetica con cui forse si può ridurre il ritardo con cui Deen ci accusa di arrivare alla festa. Il fenomeno dei videogiochi, secondo chi scrive, ci lancia un duplice appello. Dal punto di vista intellettuale, rappresenta un ottimo esperimento filosofico, un test di agilità per l'estetica e un'occasione di riflessione sulle convenzioni eterogenee su cui quest'ultima troppo spesso ha finito per basarsi. Mi sovengono a riguardo le teorie dell'arte assiologiche, con la loro esautorazione dell'estetica dall'estetica⁴⁴, e, sul piano istituzionale, la natura economico commerciale della produzione dell'arte, che se può essere trascurata in favore di un giudizio estetico autentico, di sicuro rende sommamente discutibile la divisione tra opere d'arte e beni di consumo. Dal punto di vista pratico, il pieno riconoscimento del mezzo come mezzo espressivo darebbe al videogioco la diffusione e la tutela che alle arti sono normalmente attribuite, e che forse, un po' circolarmente, sono ciò che al mezzo manca perché possa raggiungere la maturità espressiva necessaria alla produzione di vere e proprie opere d'arte.

⁴⁴ Ritengo che una teoria estetica che faccia dell'argomento di un'opera il suo valore estetico operi una riduzione inaccettabile, tanto più che oggetto della riduzione sono proprio le proprietà estetiche dell'opera. Dewey, suppongo per ragioni geografiche, non affronta teorie simili in *Arte come esperienza*, ma mentre affronta l'aspetto morale della produzione artistica definisce insincero l'artista che inserisca nelle sue opere contenuti e messaggi per secondi fini quali che essi siano. In particolare, è insincero nella produzione l'artista che crede nell'obbligo dell'arte di affrontare certe tematiche: in questo modo, l'armonia essenziale all'esperienza estetica è spezzata dall'introduzione forzata, eteronoma, di un determinato elemento. Possiamo dedurre che in nessun modo, nella sua estetica, Dewey potrebbe fare dell'argomento di un'opera il discriminante della sua artisticità.

Capitolo 5

Nel percorso dal video game all'estetica e ritorno che si è concluso nel capitolo precedente ho tentato un compendio delle condizioni filosofiche in cui interrogare esteticamente il video game. Come in ogni percorso, partenza e arrivo sono stati collegati tramite una selezione di tappe-chiave. Nell'operare questa selezione, molti spunti filosofici, aspetti del videogame e considerazioni personali sono rimasti tangenziali, se non del tutto estranei, alla trattazione. In questo capitolo intendo attingere da questo bagaglio di assenze che si è venuto formando recuperando punti che, seppure trascurati dagli autori trattati finora, costituiscono tematiche inaggirabili per una compiuta considerazione estetica del videogioco. Punto di partenza saranno ancora una volta le obiezioni più

diffuse a una tale considerazione, a partire dall'opinione secondo la quale il videogame, soprattutto nei suoi esemplari più semplici, manchi irrimediabilmente di creatività, e contagiosamente danneggi anche lo sviluppo di quella del giocatore, soprattutto se molto giovane.

A mio avviso, si tratta di un'accusa fondata nelle premesse che però si confonde nelle conclusioni. Mi rendo conto che lo sviluppo di un videogioco non comporta automaticamente l'originalità del titolo, e anzi, quanto c'è di meccanico nella sua realizzazione può favorire la produzione di opere contenutisticamente piatte e formalmente poco rilevanti, ma non bisogna confondere il grado di interattività o di complessità che il gioco offre al giocatore con le qualità della sua realizzazione.

Il videogioco è un'opera interattiva e l'interattività è una sua proprietà essenziale, ma ciò non implica che videogiochi dalle meccaniche lineari siano prodotti scadenti. Ragionare in questi termini sarebbe come screditare buona parte della pittura primitiva e contemporanea per la semplicità con cui può essere riprodotta. In questo senso la critica estetica di un videogioco dovrebbe porsi a parer mio a metà tra la recensione specialistica e la valutazione estetica tradizionale.

L'aura di "meccanicità" che accompagna il videogioco è un altro punto esteticamente rilevante.

Effettivamente, la natura astratta e artificiale insieme del videogame frappono numerosi livelli di codifica delle informazioni tra materia dell'autore e opera esperita dal fruitore, molti di più di quelli che passano tra il pittore e l'avventore del vernissage, o tra il regista e il pubblico in sala. La riproduzione fittizia, mimetica se si vuole, copre ogni aspetto percettivo dell'opera: ogni oggetto in scena ha natura molteplice e la sua apparenza è solo la punta dell'iceberg del suo essere. Garante e operatrice del passaggio dalla scrittura informatica alla realizzazione finale è la macchina, in questo caso il computer. Tuttavia anche l'accusa di meccanicità si fonda a mio avviso su un'ambiguità concettuale: gli strumenti di realizzazione e di distribuzione del videogioco sono meccanici, non così il suo sviluppo. Un breve giro tra gli uffici di una *software house* dimostrerebbe come ogni aspetto del videogame, soprattutto di quelli più moderni e curati, viene sviluppato con metodi che possiamo definire artigianali: I grafici disegnano, spesso a mano, sfondi e materiali, gli addetti alla modellazione 3d possiedono programmi che emulano l'azione sottrattiva tipica della scultura e sceneggiatori e dialoghisti lavorano con le stesse modalità con cui svolgono il loro compito in tutte le forme d'arte che li coinvolgono. In questi termini il video game sarebbe un'arte meccanica quanto la scrittura dopo l'avvento della stampa.

Una delle critiche più frequentemente mosse al videogioco insieme a quella di eccessiva meccanicità è quella di essere una forma d'intrattenimento di massa. Una simile critica rivela molto

del profilo filosofico di chi la pronuncia. L'idea è che “forma di intrattenimento” e “di massa” siano proprietà di per sé deleterie per l'oggetto che le possiede. Già si è detto, con Dewey, della continuità, se non della consistente intersezione, tra intrattenimento e piacere estetico. L'idea di opera di massa contiene in sé ulteriori asserzioni filosofiche implicite.

Quando Carroll scrive in difesa dell'arte di massa⁴⁵ ha un nutrito e storicamente sedimentato gruppo di oppositori da affrontare. Probabilmente i più illustri e insieme i più rappresentativi fra essi sono Adorno e Horkheimer.

Per costoro l'industrializzazione ha investito l'arte con i propri modi di produzione dando vita ad una sorta di *industria culturale* che sforna opere organizzate per stereotipi e inevitabilmente “tutte uguali” sul piano estetico, ma c'è di più. L'arte di massa ospita la commistione tra arte e divertimento, per i filosofi inconcepibile. Il divertimento è sintomo del placido consenso che la massa accorda all'opera. In questo modo l'opera d'arte diventa un prodotto programmaticamente orientato alla melliflua conferma delle opinioni della massa, una sorta di anestetico utilizzato dall'industria culturale per ottundere le menti. A salvarsi da questo pantano massificante sono la grande arte del passato e l'arte di avanguardia, che condividono la virtù di essere al servizio della verità. Prima di esaminare la problematica replica di Carroll vale la pena, in via momentanea, mutuare dall'estetica analitica la promessa di avalutatività, e sottolineare limiti logici e storici dell'idea dei due filosofi.

Praticamente, le opere d'arte di massa sarebbero, in gergo contemporaneo, dei “servi del sistema”. L'industrializzazione avrebbe insegnato all'arte a produrre lavori più o meno mediocri basati sul consenso che raccoglieranno. Ciò che si può qui contestare preliminarmente a qualsiasi valutazione è l'incoerenza storica: dagli schiavi egizi al lavoro sulle piramidi al mecenatismo più illuminato del rinascimento il consenso del fruitore ha giocato un ruolo fondamentale nella storia dell'arte, quasi sempre, abbastanza inquietantemente, senza inficiare il valore estetico delle singole opere. Anche l'accusa di commercializzazione dell'arte di massa, come abbiamo già visto, non ha di per sé sufficiente credibilità, tanto più che nella *Dialettica dell'Illuminismo*⁴⁶ si afferma che il prezzo elevato delle opere d'arte era rimasto l'ultimo baluardo a difesa dall'invasione borghese.

Carroll crede nella possibilità di una classificazione avalutativa dell'arte di massa, a partire da un atteggiamento neutro nei confronti della sua componente tecnico-meccanica.

Come ben sintetizza D'Angelo, *l'arte di massa è un sottoinsieme del più ampio fenomeno dell'arte popolare, sottoinsieme caratterizzato dal legame essenziale con strumenti tecnologici di*

⁴⁵ Carroll, *A Philosophy of Mass Art*, 1998

⁴⁶ Adorno, Horkheimer (1947)

riproduzione e da una costitutiva facilità di accesso da parte del pubblico⁴⁷, e la tecnica è un mezzo, e non ha come tale effetti qualitativi immediati sui contesti un cui lo si utilizza.

Carroll dà una definizione per punti di opera d'arte di massa, che è bene richiamare nella sua schematicità:

X è un'opera d'arte di massa se e solo se

- 1) x è un'opera d'arte ad istanza multipla, ovvero l'occorrenza di un tipo*
- 2) prodotta e distribuita da una tecnologia di massa*
- 3) tale opera d'arte è intenzionalmente progettata per orientarsi nelle sue scelte strutturali [...] verso quelle scelte che promettono accessibilità con il minimo sforzo, virtualmente al primo contatto, per il più largo numero di fruitori che non hanno ricevuto una formazione (o relativamente privi di formazione)⁴⁸*

In questi punti avviene il fallimento dell'impresa valutativa di Carroll. L'accessibilità che caratterizza l'opera d'arte di massa non può che rimandare a un giudizio, per di più prettamente estetico. Altrove, Carroll è impegnato a distinguere tra arte di massa e non-arte di massa; là spiega che la realizzazione di un capolavoro promuove automaticamente una forma di espressione a forma di espressione artistica: concetto come già visto legittimo, ma che invalida ulteriormente l'avalutatività su cui Carroll ha basato la sua analisi.

Inoltre, esiste una confutazione che vale per Carroll quanto per i suoi succitati avversari, e questa confutazione consiste nella banale osservazione delle opere. Ambo i paradigmi estetici sono passibili di controesempi proprio rispetto ai concetti che condividono. Un videogioco, per restare in tema, è un prodotto di massa ma può essere vertiginosamente complesso nelle dinamiche e nei contenuti, e gli artisti che hanno fatto di semplicità e immediatezza della comunicazione la loro cifra stilistica sono innumerevoli. Ancora più evidente è l'irrelevanza dei mezzi di riproducibilità di un'opera al fine della sua statura artistica: praticamente ogni classico di ogni forma d'arte allografica è reperibile in milioni di copie identiche, forse ciò lo rende meno che un capolavoro?

La radice dei problemi comuni a Carroll, Adorno e Horkheimer sembra essere la persistenza della stessa dicotomia tra arte "alta" e arte "bassa", che da sola comporta una presa di posizione valutativa e il fatale confronto con opere controesemplari. Probabilmente, allora, hanno ragione Dewey e Novitz a fare della differenza tra arte alta e arte popolare una differenza sociale, dunque comprensibile e legittima solo nel contesto che l'ha prodotta e solo fin quando la conterrà.

⁴⁷ D'Angelo, *Le arti nell'estetica analitica*, Quodlibet Studio, Roma 2008

⁴⁸ Carroll, *A Philosophy of Mass Art* in D'Angelo, *Le arti nell'estetica analitica*, Quodlibet Studio, Roma 2008

Ma ancora una volta il carattere diaframmatico dell'opera d'arte secondo Dewey schiva la catalogazione in una fazione del dibattito analitico, aprendo un'altra via teoretica. Il problema di "collocazione altitudinale" dell'opera d'arte è anche un problema di abilità del fruitore. Una considerazione del genere dà il colpo di grazia al grado di complessità dell'opera come discriminante artistica. Un critico raffinato potrebbe trarre da uno spot pubblicitario spunti di riflessione profondi quanto il suo mestiere esige, magari arrivando a travalicare le intenzioni comunicative ed estetiche dell'autore del videoclip, mentre il profano è noto per ricondurre le opere d'arte più ermetiche al loro spesso esiguo contenuto immediato. Dal punto di vista dell'apprezzamento la situazione è analoga: Spesso i critici non disdegnano gli esemplari popolari delle arti di cui si interessano, e molte opere d'arte elevatissime godono di grande diffusione tra le masse. Nella misura in cui un'opera d'arte è davvero la sua esperienza le caratteristiche della sua destinazione sociale e del suo successo non possono essere trascurate dal discorso estetico.

Molto e molto male si è detto sui *gamer*, in particolare sul loro discutibile gusto. Come abbiamo visto, lo stereotipo negativo del giocatore medio ha del vero, ma il suo valore di spia dello scarso valore estetico del medium ha un limite. In fondo, ogni forma d'arte possiede la sua schiera, spesso maggioritaria, di fruitori superficiali o poco preparati, e se la loro presenza è un fatto esteticamente imprescindibile, nessuno si sognerebbe di trarne conclusioni qualitative sulla singola forma d'arte. D'altronde, l'idea che si il pubblico artistico debba possedere un certo grado di competenza e sensibilità è forse l'unico concetto a presenziare invariabilmente nelle teorie citate fin qui. A ciò si aggiungono i "precedenti" del videogioco: forme d'arte che nel tempo hanno assistito a un'evoluzione del bacino di utenza. Il cinema prima e il fumetto poi hanno percorso la strada che va dal mezzo di intrattenimento (di massa per giunta) alla forma d'arte riconosciuta. Per riprendere un concetto caro a Deen e a Smuts, è lecito aspettare un videogioco-capolavoro, ma l'attesa deve essere attiva interrogazione estetica e non più o meno trepidante immobilità.

Il cinema costituisce un esempio anche dal punto di vista prettamente tecnico. La sua storia finora offre un precedente estetico da non sottovalutare. In particolare, mi riferisco all'avvento del sonoro, e all'alterna fortuna che ha avuto presso gli intellettuali che se ne sono occupati. Béla Balázs⁴⁹ accoglie la novità come una conquista del cinema di portata epocale, tanto che suggerisce di scindere in due arti diverse cinema muto e cinema sonoro. Adorno, di una ventina d'anni successivo, accusa il sonoro di rendere l'immagine in movimento indistinguibile dalla realtà, e dunque di atrofizzare l'immaginazione dello spettatore e di tarparne il pensiero. Oggi, l'interattività

⁴⁹ Poeta, scrittore, regista e sceneggiatore ungherese

e il grado di evoluzione tecnologica dei video games suscitano le stesse speranze e preoccupazioni. Possibilità tecniche contro imbarbarimento del pubblico, e c'è ragione di credere che le analogie con la storia tecnica ed estetica del cinema non finiscano qui. Sarebbe assurdo ritenere il cinema superiore alla fotografia perché consiste in una fotografia dinamica dotata di suoni, e probabilmente una forma d'arte totale resta, fortunatamente, una chimera, ma nella misura in cui si può tracciare una linea evolutiva della tecnica che va dalla fotografia al cinema muto e dal cinema muto al cinema sonoro, il videogame rappresenta il suo prossimo gradino e naturale prosieguo.

Il problematico rapporto tra emozioni e finzione è uno di quegli ambiti estetici che la riflessione sui videogiochi non può evadere. Il *paradox of fiction* si basa sulla contraddizione, particolarmente sentita nelle estetiche analitiche, tra due fenomeni concomitanti tipici della fruizione di opere narrative: da una parte la perfetta consapevolezza del carattere fittizio di personaggi ed eventi, dall'altra l'incontrollabile partecipazione emotiva al dipanarsi della vicenda e alle sorti dei protagonisti. Ciò che Carroll ha scritto a proposito rappresenta un ambiente particolarmente fertile per questa tesi, in più ha il pregio di racchiudere in sé una sintetica panoramica sulle principali posizioni del dibattito. Se si esclude la posizione irrazionalista sul *paradox of fiction*, quella per cui la compresenza di consapevolezza e trasporto è, appunto, un episodio irrazionale tipico della mente umana, e dunque non problematico, le restanti teorie si schiacciano su uno dei due estremi del paradosso: o non ci emozioniamo davvero, oppure la finzione dell'opera diventa momentaneamente la nostra realtà.

In *Philosophy of Horror*⁵⁰ Carroll fa precedere alla sua opinione sul paradosso la confutazione delle due teorie a cui abbiamo appena accennato.

Secondo la teoria dell'illusione gli effetti emotivi di un'opera sarebbero dovuti a un momentaneo e volontario atto di credenza nell'esistenza di fatti e personaggi da parte del fruitore. Carroll contesta alla teoria un assoluto irrealismo: risulta evidente a un rapido esperimento mentale che la nostra reazione di fronte a omicidi, duelli e tradimenti come ci sono narrati nella finzione dell'opera sarebbe ben diversa qualora ci trovassimo di fronte alle loro controparti reali, se non coinvolti in prima persona. Nel video game uno scarto del genere è particolarmente evidente: un giocatore è abituato a gettarsi nella mischia o a prendere decisioni drammatiche con una leggerezza che difficilmente lo distinguerebbe in una reale situazione di tensione. Dall'altro lato del paradosso ci sono la teoria della finzione e la sua versione alternativa, la teoria del fare finta⁵¹.

⁵⁰ Carroll, 1990

⁵¹ La traduzione italiana di *pretense theory* e *make believe theory* attenua la differenza che c'è tra i due modi di intendere l'illusione di provare emozione.

Per la teoria della finzione non dubitiamo per un istante della natura fittizia di ciò che osserviamo, ma ci illudiamo di emozionarci. La teoria del fare finta si spinge oltre: data la consapevolezza della finzione di ciò che abbiamo di fronte simuliamo gli stati d'animo che l'opera ci suggerisce non diversamente da come i bambini simulano i colpi delle loro battaglie giocose.

Sicuramente la nostra propensione a lasciarci suggestionare da un'opera può influenzare il grado di immedesimazione che raggiungeremo, e una tale propensione è in qualche misura modulabile a nostro piacimento, ma Carroll ha ragione quando impugna contro la teoria la semplice esperienza comune: un buon horror fa paura, che lo spettatore lo voglia o no. Viceversa, solo un abile attore saprebbe simulare terrore di fronte a un thriller scialbo e mal costruito. Qualsiasi cosa accada al fruitore dell'opera, dunque, non è alcunché di volontario e artificioso.

Carroll individua il nucleo concettuale comune a teoria dell'illusione e teoria della finzione: la convinzione che ci possa essere reazione emotiva solo a eventi che consideriamo reali. A mio avviso è questa asserzione di fondo a rendere le due teorie specularmente inadatte alla riflessione estetica. Sia che l'impatto emotivo di un'opera fosse dovuto alla nostra credulità, sia che fossimo in grado di fingere per tutta la durata dell'opera, il valore estetico della stessa, e con lui il talento del suo autore, sarebbero estromessi dall'opera in favore delle nostre curiose meccaniche psicologiche. In altre parole, un pubblico tanto labile o tanto cinico non distinguerebbe un romanzo coinvolgente da una storiella insulsa, né qualità del genere avrebbero un peso nella valutazione estetica delle due opere. Per Carroll la risposta emotiva non è prerogativa di un oggetto realmente esistente, ma può scaturire anche dal suo pensiero. Nella sua teoria del pensiero a emozionarci è il pensiero di ciò alla cui messa in scena assistiamo. L'immedesimazione nel protagonista assume così il nome di *assimilazione*: non puntuale identificazione psicologica con il personaggio ma parziale adozione del suo punto di vista. Ciò spiega, per Carroll, i frequenti casi in cui lo spettatore prova emozioni diverse dal personaggio che ha "assimilato". La parzialità dell'immedesimazione permette allo spettatore il possesso di informazioni che il personaggio non ha, su questo scarto si fonda, in genere, l'ansigena attesa tipica dei film horror, esempio estetico prediletto di Carroll.

Ora, la teoria del pensiero è un'ottima soluzione del *paradox of fiction*, una sorta di via d'uscita dal dilemma che fonda la sua contraddittorietà, ma l'assimilazione così come Carroll l'ha intesa suscita, nella sua applicazione alle dinamiche di fruizione del videogioco, nuovi problemi.

La peculiarità del videogioco è la presenza di un livello di realtà in cui il giocatore abita effettivamente il mondo di gioco. La codifica di personaggi e oggetti tramite rappresentazione multimediale riguarda anche il giocatore, che possiede nell'avatar il suo alter ego virtuale. Dunque,

nel caso di un *survival horror*, dire che a spaventarci è il pensiero di un'eventuale invasione reale di zombie è legittimo ma parziale: noi *ci troviamo* nel mezzo dell'orda di non-morti, e nella misura in cui siamo noi il protagonista della vicenda, è la nostra incolumità a essere in pericolo, non quella di un altro. Ciò è evidente se si pensa alle forme d'arte narrativa tradizionali: il lettore e lo spettatore abitano il mondo dell'opera come astanti invisibili e incorporei, spettri più o meno informati dei vivi che osservano agire. Il giocatore non può, fisicamente, sapere più cose del suo avatar, e dunque difficilmente si genera lo scarto emotivo che rende l'assimilazione una variante parziale dell'identificazione. Il giocatore non è più semplice spettatore, e l'avatar non è più semplice personaggio, ma realtà e finzione si protendono l'uno verso l'altro generando un'intersezione problematica per una teoria dell'assimilazione. Nell'immedesimazione videoludica l'unico "vantaggio" conoscitivo che resta al giocatore nei confronti dell'avatar è la consapevolezza della finzione, e ciò ci riconduce all'emozione come effetto paradossale. La stessa teoria del pensiero è messa in crisi dal plurilaterale rapporto tra giocatore, avatar e mondo di gioco: a spaventarci, commuoverci o divertirci non è più il pensiero di ciò che sta accadendo sullo schermo, perché su quello schermo ci siamo anche noi, e dunque in qualche modo ci sta effettivamente accadendo.

Il *paradox of fiction* è uno dei due paradossi che Carroll affronta in *Philosophy of Horror*. L'altro, quasi una conseguenza del primo, è il *paradox of horror*, ovvero la misteriosa ragione della fortuna del genere horror, se il suo immaginario è popolato da creature e situazioni che nella vita reale cerchiamo (o cercheremmo) con tutte le nostre forze di evitare. Per Carroll a guidarci fino alla fine di un'opera spaventosa, spesso pervasa dal soprannaturale, sarebbe la curiosità che la stessa componente abnorme dell'opera ha scatenato in noi. Il ribrezzo e la paura sono il prezzo che paghiamo volentieri per conoscere creature e situazioni di cui non ci troveremmo altrimenti a fare esperienza; perché troppo ripugnanti o semplicemente perché inesistenti. Come a dire che l'unico modo di sapere che faccia ha un cadavere resuscitato da un sortilegio è trovarselo di fronte, e l'unico modo per osservarlo così da vicino è incontrarlo all'interno di un'opera di finzione, insieme con il misto di disgusto e terrore che caratterizzerebbe un incontro del genere. Il videogioco, che ha fatto dell'horror uno dei suoi generi-guida, alza la posta in termini di impatto grafico e psicologico e proporzionalmente aumenta la quantità di informazioni offerte. Affrontare direttamente un zombie, un lupo mannaro o un assassino ci dà la possibilità, oltre che di conoscere fattezze e abitudini di siffatti soggetti, di sapere che cosa faremmo se ce li trovassimo davanti.

E tuttavia il videogioco ci pone di fronte a un terzo paradosso, che mi sono permesso di chiamare *paradox of rage*. Nonostante le ultime tendenze dell'industria, una consistente parte di giocatori

predilige giochi molto difficili da completare. Si potrebbe dire che quello dei “giochi impossibili” ha finito per costituire un genere a sé, pur comprendendo titoli molto diversi fra loro: principalmente *platform*⁵², dove la struttura impervia dei livelli favorisce la morte del protagonista con i suoi precipizi e trabocchetti, ma anche giochi di ruolo e soprattutto strategici. Alcuni *rage game*, questo il loro nome in inglese, arrivano a sviare il giocatore con falsi indizi e a tradire l’input dei suoi comandi. Cosa spinge i giocatori a comprare e a giocare giochi del genere, consapevoli che ne ricaveranno pomeriggi interi (e probabilmente nottate) di frustranti tentativi fallimentari?

Una domanda del genere non si pone con altre forme d’espressione narrativa: regista e scrittore somministrano al fruitore con la stessa ineluttabilità tensioni e conflitti e una quale che sia loro risoluzione, a quel punto non resta che leggere il libro, o guardare il film, e apprezzare la fattura dei primi e della seconda. Nel videogioco il “finale” va conquistato livello per livello, e ciò che non è avanzamento è un tentativo fallimentare che nella maggior parte dei casi ci riporterà più indietro della posizione che avevamo raggiunto prima di cadere. Abbiamo già visto l’importanza dei tentativi fallimentari nell’esaltazione estetica della vittoria, ma perché giocare a un videogioco (e ce ne sono) incompletabile? Si potrebbe osservare che una domanda del genere si potrebbe sollevare riguardo alla vita stessa. In fondo, senza sfociare nell’esistenziale, la morte costituisce un sistema di riferimento non indifferente per la vita, e da sempre suscita domande sul suo trascorrere. Ma nel videogame, contrariamente dalle sfide della vita, non c’è ricompensa; o meglio, non c’è ricompensa al di fuori del gioco, anzi si potrebbe dire che sono la massa di tentativi falliti a costituire il vero montepremi offerto dal completamento dell’avventura. Questo ci riconduce a Dewey e ci lascia a due passi dalla soluzione del paradosso. *Boss*, enigmi, trappole e checkpoint sono gli strumenti con cui il videogame esemplifica quella resistenza che Dewey pone alla base del ritmo, che a sua volta costituisce l’essenza dell’armonia, la proprietà fondamentale di tutte le opere d’arte. Strumenti della resistenza deweyana sono l’accumulazione, l’attesa e il consumo della resistenza stessa. Strumenti che ritroviamo impiegati nel videogioco a uno stato straordinariamente puro.

I modelli di immedesimazione emotiva e cognitiva non sono l’unico ambito estetico di cui il videogioco suggerisce un ripensamento.

Ad esempio, sempre a proposito delle opere narrative, il nostro giudizio morale è sottoposto dal videogioco a un’urgente riconsiderazione in termini di coerenza. Dico che spesso, nei video game, compiamo con gusto azioni che ci farebbero disprezzare il loro autore in un film o in un libro.

⁵² Videogiochi sviluppati per lo più in due dimensioni e basati sulla capacità del giocatore di evitare ostacoli e, appunto, saltare da una piattaforma all’altra per completare i livelli, in genere disseminati di bonus da collezionare (Fig.4). Probabilmente il platform più celebre è Super Mario.

Corollario del paradosso della finzione, e di quello dell'orrore, è che i nostri criteri di giudizio morale si accordano alla natura fittizia dell'opera, con il risultato di tollerare momentaneamente azioni e comportamenti che in realtà giudichiamo mostruosi. Ciò spiega il fascino che l'antagonista spesso esercita sul pubblico anche quando quest'ultimo è schierato con l'eroe. Spiega anche il successo degli antieroi: personaggi discutibili sotto molti aspetti ma comunque candidati al favore del pubblico, spesso sotto forma di simpatia. Ma resta il fatto che il giocatore medio, al termine di un videogioco, ha spesso commesso una quantità di atti inenarrabili (generalmente di violenza, generalmente gratuita) che non perdonerebbe mai ad alcun protagonista teatrale, cinematografico o letterario, per quanto antieroiico. È come se il protagonista dell'opera narrativa tradizionale possedesse dei requisiti minimi morali per suscitare il nostro favore di cui l'avatar videoludico può fare a meno. È vero che spesso, soprattutto nei video game incentrati sull'azione violenta e irriverente, furti e omicidi sono realizzati con volontaria scarsità di considerazione delle loro conseguenze, ma se ciò spiega la loro popolarità non ci assolve dall'accusa di incoerenza. C'è una risposta che ho raccolto nelle conversazioni che hanno preceduto questa tesi: "perché è divertente". Semplice quanto inquietante, un'opzione del genere suggerisce che aggressioni, stermini e razzie, sempre all'interno di mondi di finzione e secondo le loro modalità, siano azioni di per sé appaganti, di cui apprezziamo la piacevolezza solo quando il piacere è tutto nostro, e possiamo disattivare il severo giudizio morale a cui sottoponiamo il prossimo, anche quando non esiste davvero.

L'alternativa al riconoscimento dell'incoerenza, una posizione vicina a quella irrazionalista, è l'istituzione di un quarto paradosso, che potremmo chiamare paradosso della violenza, e che rappresenta uno dei fecondi problemi che la considerazione del videogioco pone all'estetica tutta.

Insieme ai nuovi problemi credo che il videogioco posseda una "dote" di spunti di riflessione di cui può far dono alla filosofia dell'arte, fenomeni nascenti che come filosofi dobbiamo affrettarci a decodificare, due di questi sono la nuova ondata di tecnologia per la realtà virtuale e la peculiare iniziativa di twitch.tv.

L'*Oculus Rift* è un visore 3d in grado di immergere letteralmente il giocatore nel mondo di gioco. Combinato con delle buone cuffie acustiche costruisce l'ambiente virtuale intorno al giocatore fin nelle più istintive percezioni. Ci si può sorprendere a sentire lo stomaco "in gola" durante una caduta libera, e con un po' di familiarità con le periferiche di controllo si rischia di perdere i riferimenti spaziali reali. Un'esperienza sconvolgente che ha già travalicato gli usi videoludici, come nel caso di *the Machine to Be Another*⁵³, un progetto d'arte sperimentale basato sull'identità

⁵³ www.themachinetobeanother.org

sessuale in cui coppie di maschi e femmine inforcano il visore per fare esperienza di un altro corpo attraverso un sistema di telecamere e movimenti sincronizzati. Tornando all'esperienza del videogioco, la via intrapresa dalla realtà virtuale rappresenta un passo nella direzione dell'immersività non meno grande di quello effettuato nel passaggio tecnologico dalla narrazione tradizionale alla partecipazione video ludica.

“Partecipazione” è anche la parola chiave del secondo fenomeno in considerazione: mentre sto scrivendo queste pagine su twitch.tv è in corso il *Twitch Plays Pokémon*⁵⁴. Twitch.tv è un sito internet di riferimento per il *gameplay* in streaming e il mondo videoludico in genere. *Twitch Plays Pokémon* è un evento online, una sorta di performance collettiva che consiste in una partita a *Pokémon Rosso* alla quale i visitatori del sito posso partecipare inviando un comando (un movimento, un'azione, inclusa la possibilità di mettere il gioco in pausa e ripristinarlo) tramite una speciale chat che trasforma i messaggi in input per il protagonista, che li esegue in ordine di apparizione. I numeri dell'iniziativa sono sbalorditivi: una media di seimila giocatori collegati simultaneamente, almeno dieci volte tanti i visitatori. Come se il videogioco girasse su un computer collegato a seimila tastiere tutte impiegate per comandare un solo avatar. Personalmente trovo l'esperimento estremamente interessante. Il risultato è una partita lunghissima, inconcludente, in cui operazioni elementari come aggirare un isolato o parlare con un personaggio occupano tempi incredibilmente dilatati, eppure è innegabile l'effetto ipnotico delle frequenti traiettorie circolari dell'avatar e delle finestre di dialogo riaperte e richiuse *ad libitum*. Inoltre, ciò che c'è di collettivo e casuale nell'evento richiama atmosfere care all'arte contemporanea: *performance* e *happening* su tutti, a seguire ogni tipo di opera che comprenda l'azione o la sola presenza fisica del pubblico. È presto per dire se l'esperimento di twitch.tv resterà l'exploit isolato di una moda passeggera o se diventerà un terreno di incontro tra videogioco e arte tradizionale, ma questi due esempi, al di là della loro valore, sono importanti per la giovinezza anagrafica, segno dell'indubbia fecondità estetica del medium, che questa tesi sia riuscita a persuadere delle sue potenzialità artistiche o meno.

⁵⁴ Fig.5

Conclusione

Abbiamo visto i vantaggi materiali e intellettuali che al videogioco deriverebbero dal suo riconoscimento da parte dell'estetica, soprattutto in termini di libertà espressiva e di ampliamento dell'utenza, e dunque dell'offerta. Abbiamo accennato anche a ciò che all'estetica il video game può offrire, con le sue peculiari declinazioni di concetti come immedesimazione, giudizio morale e immersione cognitiva. Ma credo che le specificità strutturali del videogioco possano farne un utile strumento per la filosofia in genere.

La realizzazione di un ambiente virtuale è un atto creativo profondamente diverso da quello che dà vita a un quadro o a un'opera teatrale. In effetti, somiglia più a una cosmogonia che alla tipica produzione artistica: parallelamente alla realizzazione "materiale" di oggetti e personaggi, gli sviluppatori si occupano di scrivere le leggi (morali, fisiche e metafisiche) che governeranno quel

mondo. La differenza con la tradizionale produzione artistica sta nella valenza di queste leggi. Ogni opera, narrativa e non, possiede leggi interne, che sia il tempo che il compositore sceglie per la sua musica o il meccanismo destinale, spesso pregno di intenti assertivi, a cui lo scrittore affida i personaggi dei suoi romanzi. Ma si tratta di condizioni che l'artista deve mantenere "artificialmente" costanti per tutta l'estensione spaziotemporale dell'opera, come un regista. Le leggi interne al mondo del videogioco sono scritte dal programmatore in un linguaggio di programmazione. Leggi del genere si chiamano *script* e dal momento della loro creazione si legano indissolubilmente alle entità di competenza, con la puntualità con cui le leggi della fisica, almeno di quella classica, prevedono il comportamento dei corpi. Un ambiente così strutturato rappresenta a mio avviso un terreno sperimentale da non sottovalutare filosoficamente: un esempio in piccolo, e quindi più facilmente osservabile, di incontro tra il determinismo del mondo virtuale e il problematico libero arbitrio del giocatore. Altre applicazioni speculative potrebbero riguardare il dibattito sull'esistenza di leggi morali universali⁵⁵, o sul tema dell'escatologia. Parlo della possibilità, per un filosofo, di realizzare e abitare mondi per così dire sperimentali, applicazioni virtuali delle sue convinzioni gnoseologiche e metafisiche⁵⁶, e di osservarne dall'interno l'aver luogo. Si tratterebbe, ovviamente e per fortuna, di mondi estremamente semplificati rispetto alla controparte reale, e dunque particolarmente espressivi delle idee che vi soggiacciono.

Ma è proprio la costituzione del videogioco a imporsi a uno sguardo filosofico: le modalità di realizzazione di un mondo del genere ricordano da vicino certa metafisica. Tutto ciò che popola il mondo di gioco è "entità". Un'entità è un oggetto senza qualità, la massima astrazione consentita; saranno le proprietà che le verranno affiliate tramite i componenti a farne un essere "vivente", un oggetto o una sorgente luminosa, o sonora. In questo senso, ogni videogioco che ospiti un mondo abbastanza complesso è già un'opera metafisicamente schierata.

Un aspetto importante dello sviluppo di un videogioco è la scrittura dell'intelligenza artificiale, uno dei tanti campi di applicazione del *reverse engineering*.

Per *reverse engineering* si intende una particolare strategia di sviluppo di videogiochi incentrata sull'osservazione di fenomeni reali nelle loro intime meccaniche, al fine di riprodurli virtualmente non solo in apparenza ma fin nella loro costituzione. Che come filosofi si guardi con più o meno

⁵⁵ Molti giochi di ruolo possiedono già una rudimentale riproduzione del *karma*: buone e cattive azioni possono influenzare l'aspetto e la fortuna dell'avatar nel corso del gioco, oppure determinare il finale dell'avventura.

⁵⁶ Qualcosa del genere accade in Daniel C. Dennett, *L'evoluzione della libertà*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004. Il filosofo analitico si rifà ai *life game*, semplici videogiochi basati sulla proliferazione di quadrati colorati in un campo di quadretti bianchi, per esporre le sue idee su evoluzione, determinismo e libero arbitrio.

scetticismo alle possibilità gnoseologiche della tecnica, credo che il lavoro di progettazione inversa, dalla datità della natura alla realizzazione virtuale, sia un fenomeno interessante, se non nei risultati quantomeno nell'osservazione e nell'individuazione di universali e variabili. D'altronde, universali e variabili e il loro rapporto sono stati e continuano a essere tra gli obiettivi primari della filosofia.

Per ultimo, vorrei tornare nell'ambito dell'estetica per una doverosa contestualizzazione. Per quanto mi riguarda, l'idea che il video game possa essere una forma d'arte non nasce da uno slancio affettivo nei confronti del mezzo, né dal gusto, pur comprensibile e proprio di tanti artisti, di infastidire la critica artistica e le sue strutture valutative, ma dall'osservazione dei videogiochi nel corso della loro storia e da un nucleo di premesse estetiche. Dei videogiochi e della loro evoluzione tecnologica e contenutistica si è detto, non così dell'idea di estetica che mi ha suggerito questa tesi.

Credo che il piacere estetico sia intrattenimento, e le opere d'arte oggetti divertenti da realizzare realizzati per intrattenere. Si può leggere questa affermazione come una radicalizzazione del concetto che Dewey espone all'inizio di *Arte come esperienza*: se vita quotidiana, intrattenimento mediocre e arte alta condividono qualcosa, e quel qualcosa è alla radice della loro piacevolezza estetica, allora non c'è alcun *quid* esclusivo dell'arte riconosciuta come tale a renderla esteticamente pregevole, e in ultima analisi, a separarla dal resto dell'esperienza. Un quadro, una lite per strada, una pubblicità televisiva non hanno in sé nulla che precluda loro merito artistico. Certo l'efficacia estetica di un'opera si dà in innumerevoli gradi, e dunque è legittimo approssimare gli oggetti artistici in minima parte a oggetti inartistici, il punto è che la natura del valore estetico è una, e così quella della sua fruizione. In particolare, credo che questa coincida con l'intrattenimento.

Ovviamente il termine va spogliato dell'accezione negativa di cui Dewey ha acutamente individuato l'illegittima attribuzione: commozione, paura, eccitazione sessuale e apprezzamento dell'eleganza sono solo alcune delle emozioni che le opere d'arte, alte quanto basse, si occupano di esprimere con la loro esperienza, e dunque una divisione tra forme di intrattenimento estetico in artistiche e non, come ancora una volta ci ricorda Dewey, non può avere che radici socio-convenzionali.

L'idea dell'arte come intrattenimento, esposta qui nella sua versione "forte", possiede un nucleo "debole" che credo più facilmente condivisibile: né la forma espressiva né il tipo di emozioni espresse possono pregiudicare il valore artistico di un'opera.

Immagini

Fig.1: *Mafia II* (2K Games, 2010)



screenshot

Fig.2: *Unreal Tournament 3* (Epic Games, 2007)



screenshot

Fig.3: Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010)



Fonte: <http://www.actiontrip.com/rei/scr.phtml?cat=r&platform=pc&link=amnesiathedarkdescent&pic=amnesiathedarkdescent2>

Fig.4: *Braid* (Number None, Inc., 2008)



Fonte: http://insomnia.ac/reviews/xbox360/braid/page_02.php

Fig.5: *Pokémon Rosso* (Game Freak, 2006)



Fonte: <http://leganerd.com/2014/02/24/twitch-plays-pokemon/>

Bibliografia

Libri

1. Daniela Angelucci (a cura di), *Estetica e cinema*, il Mulino,
2. Simona Chiodo (a cura di), *CHE COSA È ARTE*, Utet Università, Torino 2007
3. Daniel C. Dennett, *L'evoluzione della libertà*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004
4. John Dewey, *Arte come esperienza* (a cura di G. Matteucci), Aesthetica, Palermo 2007
5. Ruggero Diodato, *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano 2005
6. Kobau, Matteucci, Velotti (a cura di), *Estetica e filosofia analitica*, il Mulino, Bologna 2007
7. Paolo D'Angelo, *Introduzione all'estetica analitica*, Laterza, Bari 2008
8. Paolo D'Angelo, *Estetica*, Laterza, Bari 2011
9. Paolo D'Angelo (a cura di), *Le arti nell'estetica analitica*, Quodlibet Studio, Macerata 2008

Articoli e pagine web

1. Ochalla, Bryan, *Are Games Art? Here We Go Again...* in http://www.gamasutra.com/features/20070316/ochalla_01.shtml
2. Aaron Smuts, *Are Video games Art?* in www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299
3. Phillip D. Deen, *Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics* in www.gamestudies.org/1102/articles/deen
4. www.themachinetobeanother.org
5. www.corriere.it/tecnologia/videogiochi/13_settembre_19/grand-theft-auto-cinque-incassa-ottocento-milioni-di-dollari-il-primo-giorno_a9f3e96e-2109-11e3-abd6-3cb13db882d4.shtml
6. www.multiplayer.it/notizie/123025-grand-theft-auto-v-gta-5-lo-sviluppo-di-gta-v-e-costato-265-milioni-di-dollari.html

Videogiochi

1. *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010)
2. *Blind Monk's Society*, mod per *Half-Life 2* (Valve, 2004)
3. *Braid* (Number None, Inc., 2008)
4. *Garry's Mod* (Team Garry, 2006)
5. *Halo* (Bungie, 2001)
6. *House of the Dead* (Wow Entertainment, 1997)
7. *Mafia II* (2K Games, 2010)
8. *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001)
9. *Mirror's Edge* (Dice, 2008)
10. *Pokémon Rosso* (Game Freak, 2006)

11. *Slender: the eight pages* (Parsec Productions, 2012)
12. *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft, 2002)
13. *Unreal Tournament 3* (Epic Games, 2007)

Ringraziamenti

A Marta, Roberto e Gianmarco, per avermi regalato tempo e spunti di riflessione nei lunghi dibattiti che hanno preceduto e accompagnato la stesura della tesi.

A Francesca, per aver messo la passione che mette nel suo lavoro a disposizione del mio.

A mio padre, per avermi insegnato a giocare.