

Cultura, arte e videogioco. Note e osservazioni
a partire dalla riflessione di Emilio Garroni
Andrea D'Ammando e Manuel Maximilan Riolo

1. *Una domanda improponibile*

Nel breve ma importante saggio *Cultura, arte, telematica*, pubblicato nel 1996 sulla rivista "Teléma" e inserito successivamente nella raccolta di scritti *L'arte e l'altro dall'arte*, Emilio Garroni si interrogava sui futuri rapporti tra la produzione artistica e le nuove tecniche informatiche e telematiche allora in via di sviluppo e diffusione. «Ci sarà mai in concreto» – questa la domanda da cui prende le mosse l'analisi di Garroni – «un vero e produttivo incontro tra l'operazione artistica e le nuove tecniche? In altre parole: avremo mai, al di fuori degli esempi già esistenti e, mi pare, non ancora esaltanti, per così dire, un'"arte telematica"»?¹. L'intenzione di Garroni non era certo quella di formulare previsioni più o meno puntuali su ipotetici scenari futuri. Interrogarsi e tentare di prevedere che cosa accadrà in futuro, soprattutto di fronte a certe rilevanti innovazioni, è infatti, sì, un compito peculiare della cultura, un compito «quasi inevitabile», utile ad «anticipare ipoteticamente il *verosimile*, cioè scenari solo probabili, così da invitarci a promuovere, per quanto è possibile, certi scenari, e non altri, e a prepararci ad affrontare poi gli scenari reali, quali che essi saranno»². Le previsioni, tuttavia, non vanno incoraggiate se sono mosse da una volontà di profezia. E nel campo dell'arte, considerata la natura stessa di questa nozione, ogni previsione è destinata a trasformarsi inevitabilmente in profezia. Interrogarsi sul futuro di qualcosa è possibile, infatti, solo a condizione di conoscere l'identità dell'oggetto su cui ci si interroga. Nel caso dell'arte, tuttavia, qualsiasi domanda su possibili scenari futuri è «altamente problematica e anzi addirittura improponibile»; e lo è, dice Garroni, perché «se è vero che non abbiamo *mai* saputo con un mini-

¹ E. Garroni, *Cultura, arte, telematica*, in Id., *L'arte e l'altro dall'arte*, Laterza, Roma-Bari 2003, p. 200.

² Ivi, p. 199.

mo di precisione che cosa l'arte sia, è ancora più vero che *oggi* lo sappiamo sempre meno»³. Garroni, insomma, prendeva le mosse da una domanda improponibile per dichiararne, appunto, l'insostenibilità teorica. Lo scopo della sua analisi era piuttosto quello – solo apparentemente più modesto, e in realtà ben più ambizioso e impegnativo – di sgombrare il campo «da alcuni falsi problemi, relativi all'arte e non soltanto all'arte», nel tentativo di suggerire non la risposta (impossibile) a quella domanda, ma «le *condizioni* di una *futura* risposta possibile»⁴, l'unica in grado di avere una qualche legittimità. Da questo punto di vista, il saggio di Garroni fornisce una prospettiva ancora preziosa per cercare di chiarire i termini (e i limiti) di ogni discorso sulle potenzialità artistiche delle innovazioni telematiche e sullo statuto estetico di tali innovazioni, tra cui figura, appunto – per citare il caso che qui ci interessa analizzare – proprio il videogioco.

Cultura, arte, telematica è un saggio relativamente breve, che non ha (e non ambisce ad avere) la profondità teoretica o il carattere tecnico di altri saggi garroniani. Eppure, è tutt'altro che uno scritto isolato o un esercizio di riflessione improvvisato. Certo, le innovazioni telematiche e la possibilità di un'arte telematica erano allora per Garroni (e non solo, ovviamente) temi nuovissimi con cui confrontarsi. Non lo erano affatto, al contrario, le questioni riguardanti lo statuto dell'arte e dell'estetica, su cui Garroni stesso rifletteva da quasi trent'anni, e a cui aveva dedicato i suoi scritti più significativi. Ed è, appunto, a partire da tali questioni – e dalla prospettiva filosofica delineata in *Senso e paradosso* (1986) ed *Estetica. Uno sguardo-atravverso* (1992) – che Garroni imposta e sviluppa il discorso sui possibili rapporti tra arte e innovazioni telematiche.

2. La contingenza di base della cultura

Prima ancora di affrontare il tema specifico dell'arte, in realtà, il saggio garroniano si sofferma sul carattere contingente della cultura nel suo complesso, evidenziando la non-calcolabilità delle interazioni e delle trasformazioni che regolano e interessano i vari ambiti di cui essa si compone. Una cultura, nota infatti Garroni, è un insieme di ambiti non isolabili e non definibili con precisione: un insieme, ap-

³ Ivi, p. 206.

⁴ Ivi, p. 201.

punto, e non un vero e proprio sistema in cui tutto è legato e “si tiene” (come ipotizzato dallo strutturalismo), e che non dipende dalle trasformazioni di alcuni ambiti privilegiati. Più che un sistema, una cultura sembra piuttosto un “quasi-sistema”, «che tende, sì, a un qualche sistema *ideale*», e che tuttavia è regolato al proprio interno da interazioni «complesse e non calcolabili in anticipo» tra i vari ambiti, cioè non semplicemente tra un ambito e un altro o tra un singolo ambito e il tutto, «ma a maglie variamente e irregolarmente connesse» secondo direzioni diverse, rapporti circolari, accelerazioni, ostacoli e retroazioni. Tali interazioni sono calcolabili e descrivibili solo «a cose fatte», perché contengono una componente «in un certo senso “irrazionale” e “inconoscibile”» di libertà e di spontaneità che orienta le tendenze dei singoli ambiti, riconducibile alle decisioni e alle inclinazioni dei gruppi umani a sviluppare in un certo ambito determinate scelte e preferenze invece di altre. Si tratta, insomma, di un quasi-sistema difficilmente descrivibile, che possiede una certa forma di «autonomia produttiva» sia a livello globale che nei singoli ambiti, proprio perché ogni singolo ambito, da una parte, «non è delimitabile senza sfrangiature», e dall'altra, «non può non *aggiustarsi* (più o meno, in questo o in quel modo) rispetto alle trasformazioni di altri ambiti, così come in generale non può costituirsi se non utilizzando i dati contingenti rispetto a cui si costituisce»⁵.

Caratterizzata da una «contingenza di base», insomma, la cultura è regolata, sia globalmente che settorialmente, da un principio autoformativo che ne guida lo sviluppo, e che non permette di calcolarne e prevederne in anticipo le trasformazioni. Ebbene, da questo punto di vista l'arte sembra costituire un caso particolarmente significativo, «un caso limite» del comportamento della cultura, «in quanto *mostra a vista*, per così dire, la non-calcolabilità delle sue trasformazioni»⁶. A differenza di altri fenomeni culturali, infatti, su ciò che chiamiamo “arte” non è possibile formulare previsioni anche solo minimamente attendibili. E non è possibile, perché non sappiamo bene a che cosa ci riferiamo, quando parliamo di arte. Certo, dice Garroni, può sembrare un paradosso, dato che di “arte” parliamo continuamente. Ma lo è solo per il linguaggio comune, «che vive a spese di una cultura estetica invecchiata, dubbia anche quando era ancora relativamente giovane, di programmi scolastici non proprio critici, nonché di slogan da indu-

⁵ Ivi, p. 202.

⁶ Ivi, p. 208.

stria del turismo»⁷. In realtà non sappiamo che cosa l'arte sia, e non lo abbiamo mai saputo, non tanto perché la nozione di "arte" (e prima ancora di "belle arti") è abbastanza recente, ma soprattutto perché è una nozione di cui nessuno studioso serio di estetica ha mai provato a fornire una qualche definizione. La nozione di "arte" si afferma infatti a partire dal Settecento – insieme al sorgere di una riflessione estetica – non per delimitare un dominio culturale preciso, ma per indicare la *condizione* di un'esperienza determinata che esibisce *esemplarmente* il principio e la possibilità stessa di un'esperienza sensata *in genere*.

3. La nozione di "arte" e il circolo estetico

Arte è un termine polisemico e ambiguo, che noi usiamo da poco tempo in senso estetico moderno, più o meno dalla seconda metà del XVIII secolo, quando viene formalizzato quello che Paul Oskar Kristeller ha definito "il sistema moderno delle arti" e, in generale, l'arte in senso estetico moderno viene percepita, a livello linguistico e pragmatico, come un'ovvietà. Fino al Cinquecento, e ancora in larga parte nel secolo successivo, con "arte" ci si riferisce alle attività umane che prevedono un certo saper fare ordinato secondo regole (un sapere unito ad un saper-fare, più o meno al modo delle *tèchnai* greche e delle *artes* latine). Già con il Rinascimento e l'età barocca, in realtà – come evidenziato anche da Tullio De Mauro in un importante saggio dedicato al linguaggio della critica d'arte – inizia a farsi frequente nelle lingue europee l'impiego della locuzione "belle arti" «per significare alcune o tutte le attività estetiche». È solo a partire dal Settecento, tuttavia, che si impone la nozione di "arte" intesa in senso estetico moderno, e la parola "arte", «anche usata assolutamente, senza il soccorso di epiteti», viene utilizzata «normalmente»⁸ per designare l'attività estetica. Prima del XVIII secolo, insomma, non esiste un sistema delle belle arti, né tantomeno l'idea di "arte" come categoria unificante delle belle arti. Esiste piuttosto quello che Garroni definisce un *intreccio di somiglianze e differenze* che si raccoglie intorno alla nozione di "belle arti" (poi riunite sotto l'idea unitaria di "arte") nel momento stesso in cui sorge una riflessione estetica, e che, d'altra parte, non è già dato, ma si costi-

⁷ Ivi, p. 206.

⁸ T. De Mauro, 'Arte' e il linguaggio della critica d'arte, in Id., *Senso e significato. Studi di semantica teorica e storica*, Adriatica Editrice, Bari 1971, p. 361.

tuisce e viene percepito come tale – e cioè come un intreccio di attività ed esperienze che hanno analogie più o meno forti con l'”arte” in senso estetico moderno – solo alla luce della nascente riflessione estetica e di quella stessa nozione di arte intorno a cui viene a raccogliersi.

Si tratta di un circolo – non un circolo vizioso, ma un paradosso ineludibile –, un circolo estetico che il Settecento vive pragmaticamente, per cui alcune attività vengono percepite come similari, senza tuttavia che se ne fornisca una definizione. E non viene fornita, una definizione, poiché le belle arti si distinguono dalle arti in generale e dalle arti meccaniche perché in esse interviene qualcosa che non è riducibile a regole o alle abilità richieste dall'applicazione di queste regole, qualcosa che viene chiamato “genio”.

La nozione di “arte” aveva così un legame essenziale con il pensiero critico emerso nel XVIII secolo, e perciò con l'estetica come compimento di una filosofia critica, che proprio attraverso l'arte si sforzava di comprendere il senso e la possibilità stessa dell'esperienza *in genere* (il senso che precede ogni regola e ogni significato). A questo proposito, non sorprende certo la mancanza nella letteratura estetica delle origini di definizioni e precisazioni sull'identità dell'arte. I rappresentanti più significativi dell'estetica settecentesca non hanno mai preteso di definire o sapere che cosa l'arte fosse, dato che l'arte non era (e non è) “qualcosa”. Il concetto di “arte” (come, d'altronde, il concetto di “genio”, di “gusto”, o di “bello”) va riportato infatti alla nozione kantiana di sentimento o senso comune – interpretabile, appunto, come senso che è condizione di ogni significare – ed esprimeva lo sforzo di guardare-attraverso l'esperienza in genere sull'occasione esemplare dell'esperienza estetica. In questo senso, l'arte intesa in senso estetico moderno non era (e non è) qualcosa di identificabile con precisione (e in realtà neppure con buona approssimazione), ma era piuttosto una nozione dal significato pragmatico: una nozione che è stata, sì, per un certo periodo di tempo, «alquanto ferma», ma che aveva (e ha) un significato «per il fatto che percepiamo come opere d'arte vere e proprie *certi e non altri prodotti di certe arti e non di altre*, determinabili solo nella loro contingenza, e che insomma *così* usiamo la parola»⁹.

Nel XVIII secolo, dunque, si viene a costituire un circolo tra arte e riflessione estetica. Nulla, tuttavia, garantisce che tale relazione debba

⁹ E. Garroni, *Cultura, arte, telematica*, cit., p. 208.

continuare a esistere necessariamente. E anzi, nota Garroni, via via che da allora ci avviciniamo ai nostri giorni, per un verso l'esemplarità dell'arte viene messa in questione dalla riflessione filosofica (già con Hegel, ad esempio, e poi con Heidegger) e dalla stessa cultura artistica (che, a partire dalle avanguardie storiche, mette in questione se stessa dovunque, esasperando la propria contingenza e la propria situazionalità); e per altro verso, si assiste a una «proliferazione» e una «disseminazione» dell'arte mediante nuove tecniche negli oggetti e nei comportamenti più vari (secondo una crisi dell'idea stessa di "opera", a cui si sostituisce una sua riduzione al quotidiano e una spettacolarizzazione dell'esistente). Ecco così che da nozione pragmatica, ma ferma, l'arte diviene nuovamente, sotto la garanzia dell'uso ormai debole della parola, un intreccio di identità locali, somiglianze e differenze.

In questa prospettiva, dice Garroni, ogni previsione su probabili scenari futuri sembra possibile a condizioni «molto forti», e cioè «solo a condizioni di accettare per buona, come se nulla fosse cambiato, la vecchia garanzia unitaria al modo di un luogo comune». Ma la nozione di arte in senso estetico moderno sembra aver perduto ormai la sua giustificazione più forte, per cui (forse) non ha più senso utilizzare un'unica parola per definire un insieme di attività e prodotti diversissimi. Il che non significa certo che si debba dichiarare l'arte in senso estetico moderno "morta". Lo si potrebbe fare, infatti, solo se essa fosse in qualche modo identificabile. Insomma, su ciò che chiamiamo "arte" non è possibile esercitare previsioni, dato che, essendo identificabile solo pragmaticamente, «nell'uso», non ha alcun senso domandarsi se e come possa avere un futuro. Da questo punto vista, come già accennato, l'arte costituisce un caso limite del comportamento della cultura, proprio perché esibisce apertamente la non-calcolabilità dei suoi mutamenti e il suo contenere quello stesso principio autoformativo che regola le trasformazioni della cultura (nel suo complesso e nei suoi vari ambiti). Così, non è possibile prevedere né un incremento della creatività artistica, né una sua drastica riduzione. E non è possibile neppure escludere che l'intervento delle innovazioni tecniche possa contribuire all'affermazione di nuovi comportamenti creativi «e a loro modo esemplari» che non saranno più definiti "artistici", «nel senso garantito dalla precedente nozione pragmatica di "arte"»¹⁰.

¹⁰ Ivi, pp. 208-209.

_____ Andrea D'Ammando e Manuel M. Riolo, Videogioco e virtualità _____

4. Un'ipotesi pragmatica sul futuro delle innovazioni telematiche

Se non sono possibili previsioni in senso forte, osserva Garroni in chiusura di saggio, sono possibili comunque promozioni. È ciò che è accaduto al cinema, ad esempio, difeso e promosso nei primi decenni del Novecento dai teorici – spesso teorici e *insieme* autori, come nel caso esemplare di Ejzenštein – che ne rivendicavano le potenzialità artistiche e formali in contrasto con le resistenze della cultura corrente (incline piuttosto a evidenziarne il carattere meramente riproduttivo). Nel caso della telematica, tuttavia, le cose stanno diversamente. Gli interventi in favore del cinema avevano infatti un valore promozionale solo in rapporto al cinema già esistente, e cioè al fatto che il cinema, per così dire, lo si stava già facendo. Si discuteva, insomma, non semplicemente di una tecnica disponibile, ma di un'attività già effettivamente praticata «se non senz'altro come “arte”, almeno come produzione di oggetti portatori di significazione relativamente autonoma e veicoli di comunicazione non meramente pratica». La telematica, evidenzia Garroni, è invece, sì, uno strumento già importante nel campo dell'arte *già fatta* (dal punto di vista della diffusione e della conoscenza specialistica). Ma in merito all'arte *da fare*, «se mai ce ne sarà una», le prove e le esperienze a disposizione sono limitate, e non sono possibili previsioni o promozioni. Per questa ragione, nota Garroni, è possibile avanzare solo un'ipotesi «pragmatica», benché ancora «troppo indeterminata» per prospettare uno scenario verosimile: e cioè che, se ci sarà un qualche mutamento rilevante in senso telematico nelle future produzioni «che possano essere dette più o meno “artistiche”», si realizzerà probabilmente, in analogia con il cinema, «nel modo di elaborare spazio-temporalmente immagini e nella interattività già possibile tra produttore, fruitore e prodotto, cioè nel modo stesso di fruire di quest'ultimo». Il che porterà, «nel caso di felici adattamenti del settore espressivo rispetto a quello comunicativo», una modalità di fruizione molto diversa rispetto a quella tradizionale e conosciuta. Tuttavia, precisa Garroni – con un'osservazione in nota che, pur sintetica, anticipa alcune questioni che di lì a un decennio sarebbero divenute centrali nel dibattito su “interattività” e “immersività” – tale diversità rischia di distribuire sul versante produttivo «una mera capacità tecnologica e quasi-semiotica» e su quello fruitivo «solo un'inclinazione al gioco», allontanando così sempre di più una possibile “arte telematica” dalla creazione di un’“opera” e favorendo quella «resa alla casua-

lità quotidiana»¹¹ che sembra aver accompagnato (e accelerato) la caduta dell'esemplarità dell'arte.

Aperto da una domanda «improponibile» sui destini dell'arte nell'era della telematica, il saggio di Garroni ha il merito di mettere in questione il significato e la legittimità stessa di *qualsiasi* domanda sull'"arte", chiarendo così le condizioni e i termini della discussione sulla portata "artistica" o più generalmente estetica delle innovazioni telematiche. Ed è, appunto, a partire da tale prospettiva che ci proponiamo di analizzare la natura e le caratteristiche principali del videogioco, con particolare attenzione alla sua forma specifica di creatività tecnica, legata ai concetti di finzionalità, virtualità, immersività e presenza. Sgombrato il campo da ogni possibile abuso della nozione di arte, si è visto, Garroni ipotizzava un possibile sviluppo innovativo delle produzioni telematiche «più o meno "artistiche"» nel modo di elaborare spazio-temporalmente le immagini e nell'interattività della fruizione (pur segnalando, al contempo, i rischi di tali sviluppi). Ebbene, da questo punto di vista, l'esperienza mediale offerta dal videogioco sembra costituire un esempio particolarmente significativo, una sorta di laboratorio delle nuove possibilità tecniche della creatività (più o meno "artistica") contemporanea.

5. *Il videogioco e le Digitally Mediated Interactive Experiences*

Quando si cerca di parlare di videogiochi, così come spesso accade anche nel caso di altre forme mediali tradizionali, si deve cercare di definire e circoscrivere – ammesso che sia possibile – l'oggetto dell'analisi. Il videogioco come medium, infatti, non si sottrae ad ampie difficoltà definitorie e ancora oggi, a mezzo secolo dalla sua creazione, resta non del tutto compreso né delimitato con precisione. Nelle definizioni categoriali che hanno caratterizzato i primi approcci al mezzo e le analisi che hanno accompagnato la sua enorme crescita resiste tuttora una certa mancanza di chiarezza quando si parla di esso. Risulta però evidente che trovarsi dinnanzi a un prodotto come *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) o *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008) equivalga a trovarsi dinnanzi a prodotti completamente differenti. È difficile affermare che si tratti di prodotti simili o che per-

¹¹ Ivi, p. 210.

mettano esperienze affini, pur se condividono alcune caratteristiche in comune, come ad esempio la dipendenza da una programmazione computerizzata, il ricorso a schermi video, la necessità di usufruire di periferiche di controllo meccanico-digitali. Forse, più correttamente, è possibile immaginare i vari tipi di prodotto sussumibili all'interno dell'iperonimo "videogioco" come membri di una famiglia allargata all'interno della quale è possibile cogliere delle *somiglianze di famiglia*. Delle similitudini che passano da un membro all'altro non mettendo necessariamente in rapporto diretto ogni produzione con l'altra bensì permettendo di creare una concatenazione fra opere assolutamente distanti fra loro. Diviene centrale, allora, inquadrare meglio di quale tipo di videogiochi si parli laddove si tenti un'analisi che riesca a dar conto su un piano estetico dei prodotti videoludici e delle loro capacità culturali.

In uno scenario come quello appena descritto, risultano solo di laterale importanza prodotti come *Super Mario Bros*. In questo saggio ci interessa affrontare quelle produzioni che potrebbero essere ridefinite come *Digitally Mediated Interactive Experiences*. Quando si parla di D.M.I.E., si parla di videogiochi, ma il concetto non si esaurisce nei soli videogiochi, in quanto una delle caratteristiche centrali di questo genere di produzioni si può far risalire al focus maggiore sugli aspetti esperienziali piuttosto che su quelli meramente ludici o di intrattenimento. In altre parole, ci si trova dinnanzi a dei sistemi complessi di natura digitale e virtuale che supportano delle interazioni in grado di offrire delle esperienze, un accesso a segmenti di realtà o finzione altrimenti inaccessibili o di difficile accesso.

Pur con una diversa gradualità di aspetti ludici, molti videogiochi odierni possono essere inquadrati come D.M.I.E. Gli aspetti che hanno permesso l'emergere di questi prodotti si legano alle sopravvenute capacità di offrire ampi spazi di immersione e presenza all'interno degli ambienti virtuali e, conseguentemente, alle esperienze che da ciò derivano. Uno dei fattori che è stato centrale per lo sviluppo di vere e proprie esperienze è infatti, ad esempio, legato alla creazione e diffusione di ambienti 3D esplorabili e interagenti. Come si vedrà in seguito, la sensazione di essere presenti e un riconoscimento dell'utente da parte del sistema sono tra i fattori principali che danno spazio alla possibilità di parlare di D.M.I.E. Prima di arrivare a questo punto, però, può essere utile inquadrare preliminarmente le produzioni videoludiche nel loro aspetto ontologico. Quando si parla di videogiochi,

infatti, si sta parlando di opere finzionali le quali, riprendendo una terminologia di origine waltoniana, si offrono come supporti per dei giochi di far finta.

6. Il finzionale videoludico

La teorizzazione del finzionale waltoniano evidenzia la profonda similitudine pensabile tra i processi artistici e l'innata tendenza al gioco immaginativo proprio dei bambini. Sono state rilette, basandosi ampiamente sulle capacità dell'immaginazione, gran parte delle pratiche artistiche come dipendenti da una logica del *far finta*. In altre parole, si è arrivati a teorizzare che così come il bambino è in grado di sviluppare, sostenere e trarre piacere dai suoi giochi immaginativi supportati da un giocattolo o da un gioco di ruolo, così l'adulto – seppure con una finezza, una ricchezza e un approfondimento ben maggiori – è in grado di instaurare dei processi di fruizione artistica di rilevante valore estetico. Stando a queste teorizzazioni, sembrerebbe non esserci una importante differenza di genere tra gioco dei bambini e fruizione artistica, bensì una mera differenza di grado. Le opere d'arte (dipinti, *pièces* teatrali, film) divengono così supporti per l'immaginazione, i quali indirizzano e coadiuvano la fruizione mettendo in moto un processo – originariamente ludico – nel quale il fulcro dell'esperienza si basa su un gioco di ruoli, sul *far finta* che le cose stiano in una data maniera. All'interno di un tale orizzonte teorico, è possibile arrivare a interpretare anche i videogiochi come possibili supporti all'immaginazione, ma resta necessario delineare con più attenzione come funziona il rapporto tra finzionale e videogioco.

Nell'identificare i videogiochi come prodotti finzionali, bisogna cercare di sottolineare la differenza che intercorre tra un finzionale *in senso stretto* e un finzionale in un senso più ampio. Si nota, infatti, che il concetto di *supporto* ai giochi di finzione è un concetto elastico, che può allargarsi fino a contenere idealmente ogni cosa. In un senso prettamente waltoniano, si può immaginare, infatti, che a seguito di un accordo specifico – legato quindi a dei *principi di generazione*, cioè regole o prescrizioni a immaginare – anche dei tronconi di legno possano essere supporti immaginativi. Da un lato è possibile quindi avere dei supporti all'immaginazione, nel caso specifico dei *solleccitatori*, casuali; mentre dall'altro lato si possono ritrovare degli «artificial prompts or alter na-

tural ones in order to direct the imaginings of others in predetermined ways»¹². Questa differenziazione, tra cose pensate e create per fungere da supporti all'immaginazione e cose solo casualmente usate allo stesso scopo, ci è utile per arrivare a differenziare anche le produzioni videoludiche; è infatti centrale evidenziare le differenze che possono ritrovarsi tra videogiochi finzionali (in senso stretto) e videogiochi non finzionali (in senso stretto). Si può affermare che non tutti i videogiochi siano dei prodotti pensati per supportare degli effettivi giochi di far finta. È difficile considerare un videogioco come *Tetris* (Alexey Pažitno, 1985) come supporto per un gioco di far finta. In questo prodotto, infatti, non si ha a che fare con altro se non con delle forme geometriche colorate, movimento e una elementare capacità interattiva. *Tetris* non si propone come supporto per un gioco di far finta in senso stretto, diversamente da videogiochi come *Spec Ops: The Line* (YAGER Development, 2012). La differenza sta nel fatto che i principi di generazione, le regole e le prescrizioni a immaginare proposti da quest'ultimo sono molto più ampi, approfonditi, ricchi rispetto a quelli di *Tetris*. Nel caso di un videogioco finzionale in senso stretto, una D.M.I.E., si viene invitati a immaginare un mondo di finzione, dei personaggi, delle storie e di prendere parte a tutto questo. Si può pensare, quando ci si riferisce a questo ultimo genere di produzioni, a titoli come il già citato *The Graveyard*, oppure a *That Dragon: Cancer* (Nominous Games, 2016), o ancora a *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015).

7. Finzionale e virtuale

L'identificazione dei videogiochi con il finzionale non è accettata unanimemente. Espen Aarseth, ad esempio, interpreta i *videogames* come virtuali piuttosto che finzionali.

Si consideri un drago. Queste creature non esistono nel nostro mondo, ma sono parte di mondi immaginari di letteratura, film, e giochi. Tuttavia, il drago finzionale letterario, diciamo lo Smaug di Tolkien, è differente dal drago simulato che troviamo in giochi come *EverQuest* (Verant Interactive, 1999) (Trad. mia)¹³.

¹² K. L. Walton, *Mimesis as Make-Believe*, Harvard University Press, Cambridge 1990, p. 22.

¹³ E. Aarseth, *Doors and perception: fiction vs. simulation in games*, in B. Perron, «Intermediality: history and theory of the arts, literature and technologies, playing», 9, Spring 2007, p. 37.

Questo perché, aggiunge l'autore subito dopo, «uno è lì da leggere, o da guardare in TV o sullo schermo cinematografico, l'altro è lì per giocarci insieme. Uno è fatto di soli segni, l'altro di segni e un modello dinamico che specifica il suo comportamento e risponde al nostro input»¹⁴. Aarseth accetta la possibilità che all'interno delle produzioni videoludiche siano presenti delle componenti di finzionalità, ma non che il medium in sé possa essere inteso come finzionale.

In breve, i giochi possono avere contenuti finzionali. Ma questi giochi hanno anche contenuti che sono differenti dagli elementi che possiamo riconoscere nei vecchi media. Questi elementi sono ontologicamente differenti e si può agire su di essi in modi che il contenuto finzionale non permetterebbe (Trad. mia)¹⁵.

La peculiarità principale individuata da Aarseth, che va a discriminare tra finzionale e virtuale, si ritrova nel fatto che, secondo questi, non sia possibile agire sul finzionale mentre invece è possibile agire sul virtuale. La distinzione tra le possibilità d'azione nei confronti del finzionale, rispetto a quelle presenti nei confronti del virtuale, non sembra però centrare bene la questione. Come sottolineato anche da Grant Tavinor, è possibile cogliere indubitabilmente la differenza di azione e di contatto che si può avere nel caso dell'incontro con un drago letterario e di un drago videoludico, ma la differenza in gioco nasce semplicemente a seguito della fondamentale ed evidente differenza intrinseca fra i due media e, conseguentemente, sui modi di agire e interagire con essi.

Con un'opera letteraria come *Lo Hobbit*, la nostra partecipazione con l'opera si limita per lo più al seguire o interpretare l'insieme dei dettagli che compongono una narrazione definita [...]. In un videogioco come *EverQuest*, tuttavia, noi giochiamo il gioco, e nel fare ciò sembra che interagiamo con il drago raffigurato in esso: possiamo combatterlo, scappare da esso, e così via (Trad. mia)¹⁶.

Del resto, è possibile osservare una profonda differenza anche fra i modi di agire e interagire con un'opera letteraria rispetto a quelli possibili con un'opera cinematografica. Anche il rapporto creato con lo Smaug cinematografico, infatti, è ben diverso da quello creato con lo Smaug della controparte letteraria. Nel primo caso i modi di *engagement* saranno differenti da quelli del secondo, eppure non sorgeranno

¹⁴ *Ibid.* (trad. it. mia).

¹⁵ *Ivi*, p. 36.

¹⁶ G. Tavinor, *Videogames and Fictionalism*, in J. R. Sageng, H. Fossheim, T. M. Larsen, *The Philosophy of Computer Games*, Springer, Dordrecht 2012, p. 189.

dubbi sulla natura finzionale di entrambe le creazioni. Si può affermare «that videogames are fictions» ma, similmente a tutti i vari altri media, che hanno dei loro «characteristic modes of participation»¹⁷. Come vedremo in seguito, ciò che sembra cambiare nel caso del videogioco riguarda proprio gli ampi spazi di interazione materiale che questi prodotti consentono.

EverQuest è molto diverso da Lo Hobbit, ma io non sono convinto che Aarseth sia riuscito a stabilire definitivamente che tali differenze siano sufficienti per rendere EverQuest qualcosa di diverso da una fiction. Una piccola revisione ci permette di evitare le conclusioni di Aarseth: EverQuest permette al giocatore di interagire in modi che sono chiaramente preclusi dalle più tradizionali forme di fiction (Trad. mia)¹⁸.

A questo punto, può essere utile ritornare indietro e riprendere le parole di Espen Aarseth riguardo la differenza di possibilità che si ha di agire sul finzionale rispetto a quella che si ha di agire sul virtuale. Si può sottolineare, seguendo Grant Tavinor, che non è possibile affermare una differenza in fatto di finzionalità nel caso dei diversi *props* utilizzati dai vari media. Si potrebbe dire che questi supporti compiano il loro lavoro, ossia supportino l'immaginazione in determinati modi all'interno di dati giochi di far finta, che siano fatti di inchiostro, di legno o di pixel. Ma è anche un altro fattore, legato propriamente all'*agency*, a risultare importante per rifiutare una visione che interpreti come impossibile *agire sul* contenuto finzionale dei supporti. La questione si lega alla fondamentale differenziazione che riguarda il piano materiale del rapporto con il finzionale e il piano prettamente finzionale di questo rapporto. Un bambino che rotei un bastone sopra la testa immaginando, all'interno del suo gioco di far finta, di essere un cavaliere che rotea una spada, starà agendo su due piani differenti. Da un lato, starà muovendo un bastone di legno avanzando nel giardinetto dietro casa, e questo è il piano materiale; dall'altro, sarà un cavaliere medievale impegnato in un combattimento all'ultimo sangue, e questo è il piano finzionale. L'oggetto sul quale si agisce *materialmente* è, in questo esempio, il bastone di legno, ma all'interno del dato gioco di far finta si starà agendo sulla spada. In altre parole, all'interno del gioco di far finta, quello nel quale il bambino non è un bambino bensì è un cavaliere, si starà effettivamente agendo su un oggetto fin-

¹⁷ Ivi, p. 194.

¹⁸ G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Oxford 2009, p. 45.

zionale. Il cavaliere starà roteando una spada, non starà roteando un bastone. Una spada, o una pistola, che sia virtuale, di plastica, dipinta, o anche una vera arma caricata a salve, non sarà mai la stessa pistola che si ritrova nel piano finzionale, poiché questa esiste solo all'interno di un dato mondo di finzione e dei relativi giochi di far finta, mentre quella materiale esiste solo all'esterno del dato mondo di finzione e dei relativi giochi di far finta.

In maniera simile nel caso del virtuale, il giocatore che sta usando il determinato videogioco per i suoi giochi di far finta non starà facendo nulla di fondamentale diverso da quello che sta facendo il bambino con il pezzo di legno. Nel caso di quest'ultimo, il fruitore starà agendo su un supporto materiale composto di legno; nel caso del primo il fruitore starà agendo su un supporto materiale composto da pixel, programmazione elettronica e modelli grafici computerizzati. Le differenze saranno altre: la libertà d'azione, la resa grafica, la robustezza della rappresentazione, la profondità dei contenuti, ma non si tratterà di una diversità di principio. Nel far finta si agisce materialmente su qualcosa (plastica, legno, pixel), che si trasforma in altro – qualcosa di finzionale – all'interno di un gioco di finzione.

Un bambino che gioca con una bambola di pezza non solo immagina un bebè; immagina che la bambola sia un bebè. (Questo non è immaginare che ci sia qualcosa che è contestualmente una bambola di pezza e un bebè. *Il bambino immagina, di qualcosa che è in effetti una bambola di pezza, che non sia una bambola ma un bebè*) (Trad. mia)¹⁹.

In questo senso, allora, il virtuale può essere riconosciuto come nulla più che un determinato tipo di *materialità*, una materialità legata all'elettronica, all'informatica e, in qualche modo, affine al concetto di *digitale*. Questo virtuale non è qualcosa da intendersi come contrapposto alla realtà, ma come qualcosa che esiste in una data forma e va a essere effettivamente parte della realtà.

8. Presenza e immersività

Le differenze riscontrabili fra i concetti di presenza e immersività, benché sottili, sono rilevanti. È possibile guardare alla *presenza*, infatti, come alla componente materiale e tangibile dell'esperienza inte-

¹⁹ K. L. Walton, *Mimesis as Make-Believe*, cit., p. 25 (corsivo mio).

rattiva, mentre ci si può riferire all'*immersione* quando si trattano le componenti psicologiche, estetiche e finzionali della stessa. Lo spartiacque che appare centrale nella storia dell'immersività si lega all'introduzione della realtà virtuale. Nella storia dell'arte, come non manca di segnalare Oliver Grau in *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, si ritrovano frequenti tentativi di offrire esperienze di immersione. I dipinti panoramici delle antiche dimore romane, l'introduzione della prospettiva artificiale rinascimentale, i panorami del XVIII e XIX secolo, sono tutti tentativi di portare l'osservatore in qualche modo all'*interno* della raffigurazione. Ma ciò che accade con l'avvento della realtà virtuale è, invece, la possibilità di trovarsi *effettivamente* dentro uno spazio differente da quello reale. Uno spazio che riconosce l'osservatore e si modifica rispetto a questo. Resta possibile parlare di *immersività* nel riferirsi, ad esempio, alla pittura prospettica rinascimentale:

Lo spettatore sarebbe stato *tirato dentro* e gettato nel mezzo della mischia, a qualche passo dalla scena più importante, dalla più cruenta [...] E proprio lì, anch'egli tra le zampe dei cavalli, sovrastato da quell'unico viluppo compatto, si sarebbe trovato, con perfetta e spaventevole illusione, lo spettatore²⁰.

Non c'è bisogno, dunque, di aspettare il virtuale per poter essere, in qualche modo, trasportati nell'immagine, ma ciò che in questa esperienza sembra crearsi è, però, un rapporto finzionale. L'essere trasportati *nel mezzo della mischia* dipinta non è un effettivo trasporto, non c'è alcun riconoscimento da parte dei soggetti rappresentati, e questo essere presenti nell'opera si riduce a un *far finta* di essere presenti nell'opera. In altre parole, l'esperienza di immersione nella scena rappresentata dall'opera sarebbe parte di un gioco di far finta nel quale, immaginativamente, esteticamente e psicologicamente, si prende parte a un'esperienza di un certo tipo.

Le cose stanno diversamente nel caso della presenza in ambienti virtuali 3D. Se da un lato, ad esempio quello dell'immersione pittorica, si tratta di un contatto finzionale, di una presenza intesa come esistente solo all'interno di un gioco di far finta, nel caso dell'immersione in ambienti tridimensionali si tratta di un contatto materiale, di una presenza – virtuale o reale – in qualche forma tangibile. Per evidenziare al meglio il funzionamento di questo secondo tipo di presenza può

²⁰ F. Antinucci, *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Laterza, Roma-Bari 2011, p. 156 (corsivo mio).

essere utile rivolgersi alla teoria della *presence as successful observability* di Luciano Floridi.

Una delle critiche mosse alla tradizionale interpretazione della presenza intesa come *fallimento epistemico* si lega all'idea che per esserci una effettiva presenza non si debba riuscire a riconoscere la mediazione tecnica o tecnologica che ha luogo durante una data esperienza.

Presenza è uno stato psicologico o di percezione soggettiva nel quale anche se una parte o tutta l'esperienza corrente di un individuo è generata da/o filtrata attraverso una tecnologia creata dall'uomo, parte o tutta la percezione dell'individuo fallisce nel riconoscere accuratamente il ruolo della tecnologia in quella esperienza (<http://www.ispr.info/>). (Trad. mia)

Una tale interpretazione appare fuorviante, poiché, stando alle attuali tecnologie a nostra disposizione, sembrerebbe difficile arrivare a confondere effettivamente la realtà con qualcosa di ricostruito virtualmente o attraverso altri mezzi. Anche la fotografia, interpretata da Walton come mezzo trasparente, non potrebbe dare luogo a un effettivo fallimento epistemico, in quanto la capacità del mezzo di permettere un accesso diretto al referente passa sempre e comunque attraverso un filtro finzionale.

Le fotografie sono trasparenti. Noi vediamo il mondo attraverso esse;

Il mio uso del presente suggerisce che è finzionale che lei stia facendo una smorfia (adesso). Ed è finzionale che io veda la sua smorfia. [...] Dovremmo aggiungere che è finzionale che io veda la zia Mabel direttamente, senza l'assistenza fotografica.

[...] è finzionale che qualcuno veda qualcosa, è finzionale che qualcuno veda qualcosa non attraverso una fotografia o uno specchio o un telescopio ma a occhio nudo. Una persona è funzionalmente in presenza di ciò che vede (Trad. mia)²¹.

In tal senso, allora, è possibile ipotizzare che nel caso di tutti i media attualmente disponibili quando si parla di presenza e di immersione non si possa affermare un fallimento epistemico nel riconoscere la natura mediata dell'esperienza, bensì che sia necessario da un lato rivolgersi al far finta che la natura mediata dell'esperienza sia assente e, dall'altro, cogliere gli spazi dell'effettiva possibilità di azione e riconoscibilità in ambienti remoti.

²¹ K. L. Walton, *Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism*, in «Critical Inquiry», n. 2, December 1984, p. 251 e 254.

_____ Andrea D'Ammando e Manuel M. Riolo, Videogioco e virtualità _____

Un ulteriore problema legato all'interpretazione tradizionale della *presence* si lega alla intrinseca metaforizzazione che questo concetto subisce quando viene riferito a situazioni nelle quali non si ha a che fare con una effettiva presenza.

D'altra parte, il modello EF [fallimento epistemico] garantisce piena cittadinanza nel reame della telepresenza a studi di esperienze come la lettura di un romanzo o la fruizione di un film, una stranezza che causa una perdita di specificità e una irrecuperabile metaforizzazione del concetto di "presenza a distanza" (Trad. mia)²².

All'interno del campo di questa metaforizzazione trovano posto, infatti, tutte quelle attività che invece in questo saggio sono state riferite all'immersività legata al finzionale.

Quando si parla di presenza, allora, è necessario riferirsi a una effettiva capacità di agire in uno spazio diverso da quello nel quale l'operatore si trova. Quest'ultimo può essere definito *spazio locale di osservazione* (L.S.O.), mentre il primo può essere definito *spazio remoto di osservazione* (R.S.O.). Per far sì che si abbia una effettiva presenza risulta quindi fondamentale che l'operatore nel suo L.S.O. abbia un dato tipo di accesso informativo sullo spazio remoto (R.S.O.) e che questo riconosca a sua volta la presenza dell'operatore. Per essere telepresenti in uno spazio remoto, infatti, e non avere un mero accesso tele-epistemico a questo, è necessario che la presenza dell'operatore sia visibile all'interno dello spazio remoto. In altre parole, se una telecamera a circuito chiuso mi rimandasse le immagini di un gatto nel giardino di casa, si potrebbe dire che io abbia un accesso tele-epistemico allo spazio remoto di osservazione. Cioè, sarei in grado di ottenere delle informazioni da un luogo remoto attraverso un determinato grado di *level of abstraction* (la telecamera a circuito chiuso), ma non sarei tele-presente nello spazio remoto in quanto il gatto e il giardino non mi riconoscerebbero come presente. Se invece utilizzassi un drone telecomandato per effettuare delle riprese nel giardino, oltre ad avere un accesso tele-epistemico allo spazio remoto, risulterei anche tele-presente. Ciò perché sarei visibile in quel luogo, sarei in grado di agire all'interno dello spazio remoto e sarei inoltre da questo riconosciuto. Questo genere di presenza in uno spazio remoto non è possi-

²² L. Floridi, *The Philosophy of Presence: From Epistemic Failure to Successful Observation*, in «Presence: Teleoperators & Virtual Environments», 6, December 2005, p. 8.

bile nel caso dei media tradizionali. «Dato che non c'è presenza in uno spazio remoto a meno che l'entità in questione sia osservabile lì a un dato LoA, non si può essere telepresenti in Guerra e Pace, in Casablanca o su Scheria» (Trad. mia)²³.

A questo punto subentra l'importante spartiacque che è l'introduzione degli ambienti virtuali. Se infatti ci si riferisse alle esperienze dei videogiochi, ciò che si incontrerebbe sarebbero degli ambienti virtuali nei quali è possibile essere *presenti* in quanto, da un lato, si avrebbe un accesso tele-epistemico ad uno spazio remoto, e dall'altro, sarebbe visibile la presenza dell'operatore attraverso un *proxy* riconosciuto dall'ambiente remoto. In altri termini, nella virtualità – che è un tipo di materialità – sarebbe possibile agire ed essere riconosciuto dal sistema al pari di quanto succederebbe nel caso di un tangibile drone nel tangibile giardino di casa. Ricapitolando, per avere presenza è necessario che si instauri un rapporto materiale di azione e riconoscimento tra spazi locali e remoti, cosa non possibile nel caso dei media tradizionali ma che può accadere quando subentrano gli ambienti e gli emissari virtuali.

Il sistema del videogioco, inteso come spazio remoto, è in grado di rendere visibile la presenza dell'operatore attraverso il suo emissario; l'operatore è in grado di muovere l'emissario nello spazio virtuale, interagire con gli oggetti virtuali lì presenti, rendendo lo spazio remoto il suo spazio locale, mentre il sistema è capace di riconoscere la presenza dell'operatore e a questa rispondere in determinati modi. A tale presenza materiale è possibile poi affiancare gli aspetti finzionali e immersivi, per cui sarà possibile che l'emissario dell'operatore sia inteso come un eroe a caccia di draghi che si muove all'interno di terre fantastiche. Il videogiocatore potrà sentirsi immerso nell'esperienza di gioco vivendola come se fosse in prima persona, potrebbe osservare una battaglia dinnanzi a sé sentendosi parte di questa e, a differenza degli altri media tradizionali, potrebbe effettivamente prenderne parte in quanto *presente* all'interno dell'ambiente virtuale.

Si può quindi affermare, a seguito dell'introduzione tecnologica degli ambienti virtuali, che la presenza si riferisca agli aspetti più materiali dell'esperienza che si può avere con un certo tipo di prodotti mediiali, mentre l'immersione si riferisca agli aspetti più specificatamente psicologici, estetici e finzionali dell'esperienza. In tal senso, i media

²³ Ivi, p. 13.

_____ Andrea D'Ammando e Manuel M. Riolo, Videogioco e virtualità _____

tradizionali sono caratterizzati dalla sola immersione, poiché si può dire di essere immersi nella data opera solo in un senso finzionale, attenzionale, emotivo, e così via; mentre non è possibile dire di essere presenti in essa in quanto, come si è visto, non è possibile parlare di riconoscibilità del sistema, di azione in spazi remoti, e via dicendo.

9. Osservazioni finali

I videogiochi, insomma, sembrano offrire un'esperienza mediale specifica ed esclusiva, caratterizzata da una modalità finzionale legata direttamente alla virtualità e al riconoscimento da parte del sistema. La peculiarità del dispositivo videoludico risiede infatti nella possibilità che esso offre di essere presenti – e non solo immersi – nell'ambiente virtuale. Da questo punto di vista, l'ergodicità e la presenza, caratteristiche del videogioco, favoriscono un'esperienza e una forma di interazione radicalmente differenti da quelle proposte dagli altri media (più o meno tradizionali).

Ora, la nostra ipotesi – abbozzata qui solo in via preliminare, e certamente da sviluppare e verificare in modo più esteso e approfondito – è che il videogioco costituisca una sorta di laboratorio tecnico delle forme più innovative della creatività contemporanea. Caratterizzata, si è visto, da un certo tipo di finzionalità, virtualità e interattività, l'esperienza videoludica sembra infatti fornire un esempio particolarmente significativo di esperienza tecnicamente mediata. In questo senso, il videogioco costituisce non tanto (forse) il modello di quei comportamenti creativi «a loro modo esemplari» prospettati da Garroni – un'ipotesi forte, che andrebbe argomentata in modo serio e ragionato, e che tuttavia non va esclusa a priori – quanto piuttosto una specifica configurazione della creatività che anticipa e sperimenta le forme (possibili, o in parte già realizzate) delle tecnologie interattive contemporanee. Il che non esclude, ovviamente, una declinazione in senso più o meno “artistico” di tali innovazioni, o almeno un incontro (forse in parte già avvenuto) con quelle che ancora oggi definiamo “arti visive”. Resta da capire quali forme prenderanno e in quali direzioni verranno indirizzate le innovazioni tecnologiche del videogioco. Che è poi, appunto, il problema di ogni riflessione estetica che intenda confrontarsi con la cultura telematica e informatica contemporanea.

Abstract

Nel breve ma importante saggio *Cultura, arte e telematica* (1996) Emilio Garroni si interrogava sui futuri rapporti tra arte e innovazioni telematiche. L'intenzione di Garroni, tuttavia, non era certo di rispondere a una domanda improponibile sui destini della produzione artistica, quanto piuttosto di mettere in questione il significato e la legittimità stessa di ogni domanda sull'"arte", chiarendo così le condizioni e i termini della discussione sulla portata artistica o più generalmente estetica delle innovazioni telematiche. A partire da tale prospettiva, il nostro lavoro si propone di analizzare la natura e le caratteristiche principali del videogioco, con particolare attenzione alla sua forma specifica di creatività tecnica, legata ai concetti di finzionalità, virtualità, immersività e presenza. Sgombrato il campo da ogni possibile abuso della nozione di "arte", Garroni ipotizzava infatti un possibile sviluppo innovativo delle produzioni telematiche più o meno artistiche nel modo di elaborare spazio-temporalmente le immagini e nell'interattività della fruizione. Da questo punto di vista, l'esperienza mediale offerta dal videogioco sembra costituire un esempio particolarmente significativo, una sorta di laboratorio delle nuove possibilità tecniche della creatività contemporanea.

*In his short but important essay *Cultura, arte e telematica* (1996), Emilio Garroni wondered about future relations between art and telematic innovations. However, Garroni's aim was certainly not to answer an impractical question about the fate of artistic production, it was rather to question the very meaning and legitimacy of any question about "art". In this sense, Garroni's attempt was to clarify the conditions and terms of the discussion on the artistic or more generally aesthetic scope of telematic innovations. From this point of view, we aim to analyse the nature and the main characteristics of videogame, focusing on its specific form of technical creativity, linked to the concepts of fictional, virtuality, immersivity and presence. Garroni, after having removed any possible abuse of the notion of "art", suggested a possible innovative development of telematic productions (more or less) artistic, both in terms of spatio-temporally elaborating images and in the interactivity of fruition. In this regard, the medial experience provided by the videogame seems to be a particularly significant example, as a sort of laboratory that allows us to observe new technical possibilities of contemporary creativity.*

Parole chiave: Garroni, estetica, arte, videogioco, finzionale, presenza

Keywords: Garroni, Aesthetics, Art, Videogames, Fictional, Presence