

L'opera d'arte nella realtà virtuale

Daniela De Leo¹

¹Università del Salento

Riassunto: Questo saggio esplora l'intersezione tra arte e realtà virtuale, analizzando come l'arte venga trasformata e ridefinita all'interno di ambienti virtuali. Attraverso una lente fenomenologica, si esamina il movimento ontologico dell'opera d'arte, ovvero il modo in cui la sua essenza e percezione si evolvono quando traslate in spazi digitali. La realtà virtuale non solo altera le modalità di fruizione e interazione con l'arte, ma sfida anche le nozioni tradizionali di presenza, materialità e autenticità.

Parole chiave: Realtà Virtuale, Fenomenologia, Ontologia, Arte, Estetica

Abstract: This paper explores the intersection between art and virtual reality, analyzing how art is transformed and redefined within virtual environments. Through a phenomenological lens, it examines the ontological movement of the artwork, that is, how its essence and perception evolve when translated into digital spaces. Virtual reality not only alters the modes of enjoyment and interaction with art but also challenges traditional notions of presence, materiality, and authenticity.

Keywords: Virtual Reality, Phenomenology, Ontology, Art, Aesthetics

1. Introduzione

Per mettere bene a fuoco le questioni di fondo con le quali ci troviamo a fare i conti e in risposta a queste ultime, verso quali intuizioni prospettive lentamente la strada si apra, nel presente saggio, si procederà, partendo dall'etimologia del termine estetica¹ - deriva dal greco *aistetikos*, da *aistanesthai* "percepire" – a formulare delle risposte alle seguenti domande: quali sono i problemi, le teorie e le categorie che hanno contrassegnato e che caratterizzano attualmente l'estetica? L'esperienza estetica ha a che fare solo con l'arte,

¹ L'atto di nascita dell'estetica viene in genere fatto risalire alla pubblicazione nel 1750 del primo volume di *Aesthetica* di Alexander Gottlieb Baumgarten (*Estetica*, 1992) da quel momento in poi il termine estetica viene adoperato nel senso di "*scientia cognitionis sensitivae*" ed ha per oggetto centrale di analisi il bello e le arti. Anche su questa affermazione occorre, perciò fare una ulteriore annotazione e anticipare la "data di nascita" del termine, dal 1750 al 1735 anno in cui lo stesso Baumgarten scrive un opuscolo dal titolo *Meditationes philosophicae de nonnullis ad poema pertinentibus*, che riproducono il testo della dissertazione presentata dal filosofo alla facoltà di Filosofia dell'Università di Halle per ottenere la libera docenza. Questa disciplina cui, a metà del XVIII secolo, Baumgarten impone il nome di estetica, intendendo con essa la dottrina della conoscenza sensibile e della sua perfetta realizzazione nella bellezza, non ha nell'antichità un suo proprio territorio teorico, ma tale mancata autonomia non autorizza comunque ad ignorare gli apporti del pensiero antico alla storia dell'estetica occidentale. È quindi corretto affermare che si possa rinvenire una feconda riflessione sul termine estetica anche prima della data 1735 o 1750, data storicamente rilevante per una ricostruzione, ma certamente irrisoria per una comprensione totale del dipanarsi storico di una costruzione di significato.

oppure riguarda anche certi aspetti della nostra vita quotidiana? Si può parlare oggi di rottura della quotidianità del bisogno dell'“interessante”, di una insofferenza verso la rappresentazione? Inoltre, che cosa si intende quando si fa riferimento alle categorie di bello e di brutto, di forma e di creatività?

Prendiamo spunto da quest'ultima domanda ed estrapolando la categoria del “brutto”, riflettiamo su di essa per poter elaborare una prima ipotesi interpretativa per definire l'estetica oggi. La categoria del brutto è stata considerata nella storia come “l'assenza del bello”.

Nella filosofia greca, soprattutto tra Platone e Plotino, il brutto si presenta sotto la forma del “non-essere”. Nel Cristianesimo è rivendicata la positività del brutto. Nell'età moderna si scopre che la bellezza non ha più a che vedere con ciò che è misurabile. Shakespeare nel *Canto delle streghe* del *Macbeth* fa dire loro esplicitamente: “è brutto il bello, è bello il brutto”.

Il mondo guardato in se stesso, non obbedisce più a questi canoni, rigidi, classici, che gli si attribuivano prima. Vi è una sensibilizzazione per il brutto, cioè per il non-classico.

Lo sfondo teorico che si apre così, da questo sconvolgimento dei punti di riferimento codificati, porta a questa distinzione, già palesata da Schlegel nel *Saggio sulla poesia greca* del 1796: l'arte antica tende spontaneamente al bello, l'arte moderna invece ha bisogno dell'interessante, cioè di qualcosa che ci metta continuamente in stato di eccitazione. Si assiste dunque alla sperimentazione del brutto: soprattutto Victor Hugo con il suo *Misteri di Parigi* e la letteratura francese o Baudelaire di quella poesia *Una carogna* vedono l'arte e la bellezza discendere dal loro piedistallo e mescolarsi tra le cose del mondo.

L'arte di questo indefettibile percorso verso la rivalutazione della categoria del brutto è contenuto nel libro del 1853 di Karl Rosenkranz *Estetica del brutto*. Per Rosenkranz il brutto non solo è qualcosa che l'arte non deve escludere, ma è qualcosa di cui l'arte e la bellezza hanno bisogno, il bello non problematico si è trasformato in qualche cosa che non produce più nessuna emozione estetica: ecco che l'arte reagisce sperimentando nuove forme, producendo ad esempio in musica delle dissonanze che già Mozart o l'ultimo Beethoven avevano sperimentato.

Questo complesso di acquisizioni consente allora di ripensare, oggi, in modo nuovo

l'estetica in riferimento a una molteplicità di oggetti, di teorie, di significati di rapporti interdisciplinari, di analisi del flusso esercitato dalle tecnologie riproduttive sulla fruizione delle immagini artistiche, di studi sull'impatto esercitato dai nuovi media tecnologici sia sulle arti tradizionali che sulla nascita di nuove forme di arte (*computer art*, *cyber-art*, *net-art*). Il ciglio guadagnato è quello in cui l'estetica e le sue categorie ontologiche vanno ricollocate nella percezione estetica.

In altre parole, se l'estetica è in dialogo con i nuovi media, occorrerà fornire le categorie fondanti sulle quali ripensare, nella realtà virtuale, la percezione estetica, o più specificatamente la dialettica soggetto-oggetto, per poter giungere a elaborare una ermeneutica sui linguaggi, generi, formati modificati dalle nuove tecnologie. Per rispondere alle domande: come variano le categorie del percepire nella realtà virtuale? Come variano i linguaggi, generi, formati in un contesto multimediale interattivo/immersivo? La prima cosa che emerge è che oggi la possibilità di produzione, riproduzione e diffusione delle opere d'arte attraverso la rete informatica sta rapidamente intaccando l'idea tradizionale dei rapporti tra autore, pubblico, identità e proprietà dell'arte.

Questo mondo in cui oggi, si disputa la storia dell'estetico è il contesto della realtà virtuale.

2. La spazialità del tempo: luogo del virtuale

La dimensione della realtà virtuale nella quale la percezione estetica si attualizza è quel contesto che possiamo definire, parafrasando Merleau-Ponty, "onirismo del sensibile"² proprio perché abbraccia quello sfondo di noi stessi e del reale nel quale i tempi e gli spai, così come le figure delle cose e degli individui *con-fondono* e si mescolano fra loro, si *rifrangono* l'uno l'altro come altrettanti *raggi del mondo*. Origina da qui la nostra scelta teorica di "guardare" all'estetica attraverso il paradigma fenomenologico-ermeneutico (Husserl, Heidegger, Gadamer) che consenta di definire senza definire; le cose sono quelle che sono in un certo modo e in un certo tempo e nella relazione con le persone che le usano ed interagiscono con esse.

² Cfr. *Du lien des êtres...*, sezione B. Dal 1948 al 1961, Merleau-Ponty approfondisce contro Sartre – e con la complicità di Bachelard – l'intricazione della vita *immaginaria* e della vita *perceittiva*, fino a provare la necessità di affibbiare questa intricazione medesima a un nuovo concetto, l'onirismo.

«L'arte è tutto ciò che gli uomini nei diversi tempi e nei diversi luoghi, chiamano arte» (Formaggio 1990, p.12).

Deve essere stupore, curiosità, apertura e comprensione, approccio autentico. L'affermazione che “arte è tutto ciò che gli uomini chiamano arte”, può sembrare un aforisma, quasi un giocare sul principio di identità, mentre in realtà l'intento è di affermare che l'arte è tutto ciò che gli uomini sono in grado di esprimere e di individuare come tale. È importante per poter comprendere in questa nuova dimensione massmediatica, considerare il fatto che gli uomini non hanno sempre lo stesso tipo di percezione, di intuizione e di memoria, d'interrelazione reciproca: semmai, siamo dotati di un qualcosa di cangiante che si presenta sotto le spoglie di “strumenti di apprendimento”.

Importante riflettere su questi punti: nella comunità non si dà un soggetto che entra in relazione con gli altri, ma una singolarità che compare.

Per dirla con Nancy: «Essere-a-sé è essere all'esposizione. È essere ad altrui, se “altrui” declina insomma in “sé è per sé” la declinazione di sé. Tutta l'ontologia si riduce a questo essere-a-sé-ad altrui. In esso l'essenza non è che, transitivamente, l'esposizione della sua sussistenza [,,]. È ciò che si trascriverà dicendo: non c'è la comunione, non c'è essere comune, c'è essere *in* comune. Tutta l'ontologia dal momento che è questa logica dell'essere in sé come essere a sé, si riduce all'In-comune dell'a-sé» (Nancy 1995, p.182).

Si tratta, come scrive Nancy, di una *logica del limite, logica di ciò che non appartiene né al puro dentro, né al puro fuori, logica che caratterizza l'essere-con*, il quale si colloca fra la disgregazione della folla e l'aggregazione del gruppo, e l'una e l'altra sono in ogni momento *possibili, virtuali, prossimi*: “Questa sospensione caratterizza l'essere-con; un rapporto senza rapporto, un'esposizione simultanea al rapporto e all'assenza di rapporto» (Nancy 1995, pp.182-183).

Allora, la domanda è: tale “individuo” occupa esclusivamente un luogo? E se sì, quale luogo: certe parti delle mie protesi tecnologiche, certe superfici sensibili del mio corpo, una certa parte del mio cervello, una memoria informatica?

Ora un “corpo virtuale”³ occupa una certa porzione dello spazio-tempo, ma in modo non

³ «Un corpo virtuale è e non è se stesso nel luogo e nel tempo, in quanto il suo eventualizzarsi dipende dall'interazione col fruitore [...] il corpo virtuale sfugge in modo chiaro rispetto ai corpi cosiddetti tali alla dicotomia esterno-interno. Data la

esclusivo, in quanto il corpo virtuale accade nello spazio-tempo di un corpo non virtuale, qual è il suo tempo?

Anche le categorie di spazio e tempo sono cambiate.

Parlare di spazio induce a riflettere in due direzioni: la prima in cui possiamo affermare che lo spazio virtuale è un campo di individuazione qualitativa e quantitativa, ed è dunque relativo all'ontologia degli oggetti che lo abitano, la seconda in cui si può notare come la distinzione tra lo spazio virtuale e i suoi oggetti sia astratta, e quindi intendere lo spazio come evento. In tal modo si assegna allo spazio virtuale il valore di luogo di azione, il valore dell'azione e quindi del luogo sarà relativo alla tipologia degli eventi.

Lo spazio virtuale è in questo caso innanzitutto spazio informativo, comunicativo, connettivo, spazio in cui “vicinanza e lontananza” sono concetti che si svincolano dai loro presupposti materiali, si svuotano del loro aspetto formale per fare emergere il loro contenuto comunicativo. Parafrasando Levy possiamo asserire che in questo contesto dei nuovi media non cambi il concetto dello spazio e del tempo, ma cambi esattamente lo spazio e il tempo: questa è la questione importante. Un sistema di comunicazione modifica il nostro ambiente di “prossimità”, le cose che prima apparivano lontane si avvicinano e rientrano all'interno del nostro spazio dell'esperienza. Concetto di spazio come “spazio esperito”. Non è un concetto rigido, precostituito, ma formato attraverso - nella esperienza. Lo spazio virtuale che stiamo andando a delimitare è, dunque, spazio di azione, spazio attivo, spazio di eventi, che in quanto spazio informativo è un prodotto culturale, ma un prodotto non semplicemente “esterno” o altro dal corpo-mente che lo percepisce e lo interpreta, bensì interno-esterno, in quanto costituito dall'interazione e abitato per interazione. «Lo spazio [...] virtuale non è più un substrato e interazione costante con gli altri oggetti modellizzati. Lo spazio virtuale, fintanto che è sperimentato, è dunque un'immagine (l'immagine di un modello) e non una realtà sostanziale» (Levy 1997, p.20).

Lo sfondo teorico che si apre conduce a definire lo spazio virtuale come «una base di dati grafici interattivi, esplorabile e visualizzabile in tempo reale sotto forma di immagini di sintesi tridimensionali in modo da dare la sensazione di un'immersione dentro l'immagine. Nelle forme

sua natura discreta e interattiva il corpo virtuale coincide con la sua storia, è un processo, ma non è soltanto la somma di fasi numericamente differenti in quanto la trama del corpo dipende dall'interazione, si svolge come azioni sensate per un soggetto e da tale interazione acquista identità» (Quéau, 1993, p. 27).

più complesse, l'ambiente virtuale è un autentico spazio di sintesi' entro il quale si può avere la sensazione di spostarsi "fisicamente"» (Quéau 1993, pp. 13-14).

Per illustrare questa nuova dimensione dello spazio riportiamoci ad un progetto formulato da Stelarc⁴ nel 1984: "Porterò la mia mano artificiale a Linz, farò i preparativi necessari e ritornerò in Giappone da dove emerterò i miei segnali muscolari EMG che attiveranno la mia terza mano. La persona che porterà la terza mano sarà obbligata ad imitare i movimenti di questa. Bisognerà poter disporre di un feed-back (la cosa migliore sarebbe un collegamento televisivo) per poter controllare quello che succede. Ne risulterà una meravigliosa armonia di 4 mani: l'immagine trasmessa (da Tokyo), la mano artificiale e le due mani reali (a Linz)". La dimensione dello spazio è dunque una esperienza e non un concetto.

Questa struttura del mondo virtuale come luogo che esiste solo nell'incontro è menzionata anche nel testo di Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, in cui il filosofo riprende una affermazione di Robert Delaunay⁵: «Occorre prendere alla lettera quel che ci insegna la visione: che attraverso essa noi tocchiamo il sole, le stelle, siamo nello stesso tempo ovunque, così vicini alle cose lontane come alle vicine, e che anche il nostro potere di immaginarci altrove -"Sono a Pietroburgo nel mio letto, a Parigi i miei occhi vedono il sole" - di vedere liberamente, dove essi siano, esseri reali, dipende ancora dalla visione, reimpiega mezzi che noi abbiamo di essa»⁶. Per quanto concerne la categoria del tempo: la coscienza storica fondata sulla concezione sequenziale e lineare del tempo sta venendo erosa dal nuovo ambiente mediatico, incidendo in profondità sui nostri stati di coscienza. Il modo in cui attribuiamo senso alla nostra vita non è più modellato dalle forme prospettiche della temporalità, né dall'eternità della tradizione. A parere di De Kerckhove (Kerckhove 2003), siamo in presenza del primato del tempo reale, che privilegia l'istante, rispetto alla progettualità sfuggente e prometeica del futuro e all'idolatria

⁴Stalarc è uno dei più importanti body-artis al mondo. Australiano d'origine cipriota, ha utilizzato strumenti medici, protesici sistemi di realtà virtuale e Internet per esplorare, estendere e amplificare i parametri operativi del corpo; ha filmato all'incirca 2 metri del proprio spazio fisico interno (polmoni, stomaco, colon) con una scultura-sonda. Si è sospeso a sistemi di uncini conficcati nella propria carne per 25 volte tra il 1976 e il 1988. Ha messo in scena delle performance on una terza mano, con un braccio virtuale e con un corpo virtuale. Lavori come *Ping Body* e *Parasite* mettono alla prova nozioni di sistemi nervosi esterni, estesi e virtuali collegando il corpo dell'artista a internet. Nel 1995 Stelarc ha ricevuto una borsa di studio triennale dalla Commissione australiana per le arti visive. Nel 1997 è stato nominato professore ordinario di arte robotica alla Carnagie Melon Univerity.

⁵ Tra i primi cubisti (1885-1941). La sua opera testimonia anzitutto valori cromatici. Il quadro, per lui deve essere una organizzazione ritmica fondata su una scelta di piani colorati.

⁶ Cfr. Merleau-Ponty 1964, p. 76. La citazione è ripresa da Merleau-Ponty e da Deleuaney 1957, p. 115.

religiosa e integralista del passato memorabile. Il tempo reale è caratterizzato dall'accelerazione, dalla miniaturizzazione, dalla frammentazione infinitesimale e dal massimo sfruttamento di segmenti sempre più piccoli.

Questo tempo ci attraversa, per usare una espressione di Margaret Yourcenar: «I tempi e le date rimbalzano come il sole sulle pozze e sui granelli di sabbia, dando luogo a stranissimi “giochi di specchi del tempo”, giochi di specchi per i quali noi siamo “cristalli attraversati”» (Yourcenar 1990, p.254).

La categoria del tempo alla quale si fa riferimento è quella come *presenza*: è ciò che è pensato a partire dall'essere come presenza e se qualcosa deve essere pensato al di là della determinazione dell'essere come presenza, non si può trattare di qualcosa che si possa ancora chiamare tempo.

Scrivo a proposito Derrida: «da Parmenide a Husserl, il privilegio del presente non è stato mai messo in questione. Non ha potuto esserlo. È l'evidenza stessa e nessun pensiero sembra possibile fuori dal suo elemento» (Derrida 1997, p.64).

Perciò anche il passato e il futuro devono essere e sono pensati nella forma della presenza: come presenti passati o presenti futuri.

Possiamo giungere ad affermare che: il nuovo spazio-tempo è un *non-luogo del presente*.

3. Lo sconfinamento dell'arte: movimento ontologico

Un altro aspetto da non sottovalutare è che nell'arte contemporanea c'è bisogno di continuo “sconvolgimento”.

Un esempio è costituito dalle riproduzioni dei famosi “tagli” di Lucio Fontana, il quale sosteneva che bisogna fuoriuscire dalla tela e dalla prospettiva. Con queste affermazioni egli intendeva dire che l'arte non è “fotografia”, non è una mera *ripetizione* del reale. Essa consiste piuttosto in una sua *trasformazione*: i colpi che squarciano la tela di queste opere, ad esempio, producono un tipo di spazialità che non coincide con lo spazio lineare della euclidea e che si avvale di una terza dimensione presente dietro la tela stessa.

Questi processi, tra gli altri, stanno ad indicare che, in un determinato momento della storia, c'è stato un mutamento nella definizione dei canoni estetici per categorizzare un oggetto. Da questo *slargamento* dell'indagine, in cui il perimetro non è ben definito, torna in modo provocatorio la

domanda: “cos’è oggi l’arte”, la risposta può essere formulata all’interno del paradigma fenomenologico: è un modo di guardare le cose.

In quest’ambito di approccio fenomenologico l’“estetica” indagata come *percezione estetica*. «La fenomenologia dell’oggetto estetico deve ora far posto alla fenomenologia della percezione estetica; in verità, non solo essa la prepara, ma anche la presuppone: così stretta è al relazione dell’oggetto e della percezione, e specialmente nell’esperienza estetica» (Dufrenne 1968, p.419). La *percezione estetica* è la percezione reale - non ordinaria: «è la percezione che non vuol essere che percezione, senza lasciarsi sedurre né dall’immaginazione che invita a vagabondare intorno all’oggetto presente, né dall’intelletto che invita a ridurlo, per dominarlo, a delle determinazioni concettuali» (Dufrenne 1989, pp. 54-55). Allora soffermiamoci più a fondo su tale percezione estetica, per inquadrarne le coordinate.

La percezione non è giustificata all’interno dell’intenzionalità degli atti soggettivi, ma seguendo Merleau-Ponty, *è sia un’attività mentale sia il prodotto di questa attività*, che rinvia contemporaneamente ad una posizione di pensiero e ad una posizione di realtà. La nostra percezione, scrive Merleau-Ponty, «mette capo a oggetti e, una volta costituita, l’oggetto appare come la ragione di tutte le esperienze che di esso abbiamo avuto o potremmo avere»⁷ (Merleau-Ponty 1980, p. 113).

Osservazione della percezione non in sé, ma in situazione. No alla soggettività trascendentale e costituente del cogito husserliano, sì al cogito particolare inserito nell’attualità della percezione. Di fronte all’oggetto estetico, la soggettività non è un puro cogito trascendentale, l’intenzionalità non è più *mirare a*, bensì *partecipare a*.

L’indagine estetica non è descrittiva, ma *movimento ontologico*. L’oggetto estetico si afferma contemporaneamente come oggetto e sorgente di un mondo capace di rendersi soggettivo. Le analisi che ricercano il senso dell’oggetto estetico mirano, quindi, in effetti ad introdurre sul problema della conoscenza un fatto che sopprime definitivamente il dualismo dell’oggetto e del soggetto, scaturendo in un’*indefinita unità ontologica*.

Il che fa intravedere un tipo di relazioni in cui non vi è più un *rapporto a senso unico* di un soggetto - costituente - verso un oggetto - da costruire -, entrambi pre-dati (come era in un sistema cartesiano), bensì un rapporto *reversibile*, dove l’uno e l’altro polo si scambiano

⁷ La percezione è tanto l’atto quanto il prodotto, tanto il riflesso quanto il vissuto, tanto il costruito quanto il dato.

continuamente i ruoli costituendosi reciprocamente.

Ma come possiamo penetrare questo mondo? Può essere esaustivo il sentimento che permette la lettura dell'espressività?

Nel corso di un determinato periodo storico, il fruitore di opere d'arte è stato portato a considerare che esiste una lettura dell'arte avente categorie interpretative differenti da quelle precedenti. Ad esempio ad una spazialità diversa da quella delle pitture del Seicento, del Settecento e dell'Ottocento.

Non è una spazialità mimetica della natura, ma una concezione dello spazio profondamente diversa e strettamente collegata al mondo interiore. Lo spazio inizia ad essere colto dall'animo e, di conseguenza, comincia a rompersi, a svolgersi, ad avvilupparsi e a trascinarsi. Era un'epoca in trasformazione, in piena metamorfosi, e tale processo investì anche il concetto di spazio e di tempo, così rilevanti per la pittura e per la musica.

Questo cambiamento spinge ad un ulteriore rilievo: malgrado la specificità e la sostanziale autonomia del sentimento dalla riflessione queste nozioni continuano a richiamarsi l'una all'altra. La riflessione, infatti, non riesce ad esaurire in sé la conoscenza di un oggetto inesauribile quale l'oggetto estetico e si apre quindi al sentimento che, a sua volta, ha bisogno della riflessione perché non deve essere, proprio come per Croce, un sentimento immediato, frutto di una prima, primitiva e incompleta percezione. Senza immagine il sentimento è cieco, mentre senza sentimento l'immagine è vuota, ossia si riduce a un vano fantasticare.

Il rimando al quale si giunge è il seguente: l'analisi congiunta di oggetto e percezione estetica invita a domandarsi non solo quale è lo statuto dell'oggetto estetico in quanto oggetto percepito, ma anche come è possibile che questo oggetto sia insieme compreso e veridico, vale a dire che il senso immanente al sensibile sia accessibile al sentimento e porti testimonianza sul mondo.

Le analisi che ricercano il senso dell'oggetto estetico mirano quindi, in effetti, ad introdurre nel problema della conoscenza un fatto che sopprima definitivamente il dualismo dell'oggetto e del soggetto, scaturendo in una indefinita unità ontologica.

Per cogliere questo significato originario della percezione si dovrà in primo luogo portarsi sul suo piano esistenziale: dove cioè si realizza la *presenza* di un oggetto al mondo. Quindi l'attività della percezione può iniziare dalla *presenza* dell'oggetto. Come il sensibile era il primo costitutivo dell'oggetto estetico, così la presenza è il primo livello della percezione estetica.

La percezione estetica non rimane nel campo della *presenza*, deve passare alla *rappresentazione*.

E qui l'immagine, che permette il passaggio dalla presenza, dove l'oggetto è provato, al pensiero dove diviene idea. All'immaginazione il compito di *mettere in prospettiva* il piano della presenza, di far sì che il soggetto a quel livello non intervenga come una tabula rasa, ma disponga di un complesso di memorie, di tendenze anticipatrici, di immagini, appunto, con cui sollecitare ed integrare il semplice dato percettivo.

Un ulteriore punto importante da fissare, nella ricostruzione dell'ambito da inquadrare, è che nel Novecento l'estetica ha "preteso" di essere molto più che la teoria filosofica del bello e del buon gusto⁸, sentendosi coinvolta nella gestione istituzionale, nell'esposizione, nell'organizzazione e nella comunicazione dei prodotti artistici e culturali.

Discende da questo mutamento di prospettiva "l'autentico" significato dell'estetica oggi che, come asserisce Perniola, costituisce «non solo la più forte alternativa alla comunicazione massmediatica, ma anche probabilmente l'unica possibilità di sottrarre la società occidentale alla follia autodistruttiva da cui è affetta [...]. È la comunicazione massmediatica che sostituisce l'educazione e l'istruzione con l'*edutainment*, l'arte e la cultura con l'*entertainment*» (Perniola 2004, p. 63).

Perché attribuire proprio all'estetica questa potenza? Non bastano la logica e la morale a contrastare con efficacia le assurdità e le aberrazioni della comunicazione?

L'estetica, intesa come prassi di recupero di alcune determinazioni che la comunicazione lascia fuori gioco, reimmette nel circuito della prassi collettiva quotidiana alcuni elementi che possono servire a ridare forza alle azioni e ai pensieri, rimette in moto la capacità di incidere veramente nel mondo e di un ripensamento progettuale. La sfida, il disinteresse, l'arguzia, il rito, la profondità: sono alcuni degli ingredienti che un'estetica dell'impegno può usare come antidoti contro l'ambivalente e obliquo mondo della comunicazione.

Dunque, i diversi modi in cui, nell'età contemporanea, le pratiche operative dell'arte e le enunciazioni estetiche si sono poste in relazione, deliberatamente o meno, con le innovazioni tecnologiche emergenti concorrono a delineare un complesso tema di valenza storiografica ed estetica.

⁸ Una interessante riflessione su questa categoria sociologica è argomentata da P. Bourdieu (1983): «Il gusto classifica e classifica ciò che classifica. Le discipline sociali divise dalle loro classificazioni, si distinguono fra loro per la distinzione che loro stesse fanno di bello e brutto, elegante e volgare, nella quale la loro posizione riguardo le classificazioni oggettive è espressa o tradita».

4. Per una estetica dei nuovi media

Ai nostri giorni l'“incorporazione” della scienza nell'arte è un dato di fatto, che ha profondamente trasformato l'arte nella sua essenza e nel suo destino.

Da questo nucleo problematico emergono conseguenti interrogativi: che ne è dell'arte nel tempo del disincantamento del mondo, in un'epoca senza Dio e senza profeti, nell'età del dominio della tecnica? Può essere ancora considerata come immutabile nella sua essenza e come luogo fisso della verità, del valore, del significato? Le coordinate teoriche dell'estetica, elaborate fin dagli inizi del Novecento, sono ancora utilizzabili? Il sopraggiungere di tecnologie completamente nuove dell'immagine, del suono, della spazialità, del contatto, sta configurando l'intero ambito dell'estetico e generando nuovi prodotti “artistici” e nuove forme di sensibilità?

La direzione verso la quale intraprendere il cammino per formulare delle risposte è fornita da Gadamer in una riflessione sull'estetica esplicitata nell'ampio lavoro di delucidazione e riarticolazione che ha occupato il filosofo nei decenni successivi alla pubblicazione di *Verità e Metodo*.

La riarticolazione conduce ad una considerazione dell'estetica che evidenzia delle novità rispetto alle riflessioni precedenti dello stesso filosofo, e determina un valido impianto strutturale dal quale recuperare indicazioni estremamente puntuali per un appropriato riorientamento nell'indeterminatezza e nella confusione, o nella provocazione del nostro attuale rapporto con ciò che continuiamo a chiamare arte (Gadamer 2002).

Il punto di arrivo riguardo all'estetica in *Verità e Metodo*, come abbiamo sopra messo in evidenza, è che essa deve risolversi nell'ermeneutica, ma aggiungiamo subito, che deve complementarmente, nel suo insieme definirsi in modo da rendere giustizia all'esperienza dell'arte: il concetto di “estetica ermeneutica” è identificato con quello di “non-differenziazione”. Su quest'ultimo concetto lo stesso Gadamer, nei decenni successivi alla pubblicazione di *Verità e Metodo*, torna a riflettere (Gadamer 2002). Ripercorriamo questa ulteriore riflessione gadameriana, per poter metter in luce cosa si debba intendere con “non-differenziazione” estetica e perché questo concetto può ritornare utile all'economia del nostro discorso. In altre parole, riconoscere la fecondità dell' “estetica ermeneutica” per un'estetica dei nuovi media.

Con questo concetto Gadamer mira in primo luogo a rivendicare all'arte quell'intima connessione con il dispiegarsi complessivo della prassi umana che, a partire dalla svolta radicale

impresa da Kant alla comprensione dell'estetica, si sarebbe interrotta col risultato di confinare l'incontro con l'opera in un luogo separato dall'esperienza, e relegato nella "coscienza estetica". Dopo Kant, in altri termini, il giudizio estetico sembra capace di esibire quei tratti essenziali di una soggettività comprendente le cose.

Dall'altro anche Hegel, riferendosi al punto di vista dello "spirito soggettivo" rinviene in esso il "bisogno di arte" considerato come una costante antropologica, rimane il punto cruciale, però, che nel procedere storico delle figure dello "spirito assoluto" l'arte ha perduto, e irreversibilmente, ogni possibilità di lasciarsi ancora incontrare come un'esperienza in cui ne va dei più alti interessi spirituali di una comunità. In entrambi i casi, in Kant e Hegel, sia pure con motivazioni diverse, l'arte non si costituisce più come esperienza di verità. Dunque, Gadamer sente l'esigenza di riprendere il dialogo con loro, e ciò marca il ripensamento dell'estetica, documentato negli Scritti di estetica gadameriani.

Il confronto che Gadamer istituisce con la cultura estetica giunge al suo apice lì dove si denuncia quell'operazione di astrazione, propria della coscienza estetica romantica ad esito della soggettivazione estetica. La differenziazione tra forma e contenuto, tra rappresentazione e rappresentato, compiuta in nome della purezza dell'arte, ha come base e conseguenza il fatto che «si prescinde da tutto ciò in cui un'opera si radica come nel suo originario contesto vitale, da ogni funzione religiosa o profana in cui essa era posta e in cui aveva il suo significato [...] in tal modo, attraverso la differenziazione estetica, l'opera perde il suo posto e il mondo al quale appartiene, giacché viene ad appartenere alla coscienza estetica» (Gadamer 1972, p.144). A ciò Gadamer oppone il concetto di "non-differenziazione estetica" come reinserimento dell'arte nell'ambito dei suoi rapporti vitali.

Questo riconoscimento dell'esperienza dell'arte al centro del farsi storico del senso è un concetto-chiave dell'estetica gadameriana che risulta essere particolarmente utile per comprendere l'attuale rapporto tra arte e nuovi media, in quanto l'arte così ripensata, cioè non più regione autonoma e distaccata, può essere collocata al centro della riflessione sulle nuove tecnologie.

Questa acquisizione sposta l'attenzione sul rapporto tra arte e tecnologia.

Ancora una volta è Gadamer ad esserci d'aiuto: sul perno del concetto di non-differenziazione

estetica, mostra come l'arte non possa essere oltrepassata, poiché essa è già sempre passato⁹. Il senso di questa interpretazione da parte di Gadamer della tesi di Hegel, è racchiuso tutto nell'orizzonte di trattenimento che l'arte richiama e schiude, l'orizzonte della storia. Il carattere di passato che l'opera mostra è il suo essere ciò che trattiene presso di sé, il suo essere sempre presente. Ciò vale, come Tursi sottolinea, «a maggior ragione in un frangente di mutazione antropo-tecnologica, dove proprio quel trattenere presso di sé permette all'arte di dispiegare il suo duplice operare nei confronti della tecnologia. Da un lato l'arte, proprio nel suo stare, restare, resistere, sto, stressa l'avanzamento tecnologico, le magnifiche sorti e progressive che gli iperottimisti sempre spacciano all'apparizione di ogni nuovo gadget tecnologico. L'arte è ciò che mostra l'inscindibilità del progresso tecnologico dalla datità storica, e ciò poiché ogni tecnologia entra in circolo con la società in cui viene istituzionalizzata. Ogni medium è compreso in un orizzonte storico che esso non può trascendere, come l'arte ricorda. Dall'altro lato, proprio sulla base di questa operazione rammemorante, di sfida e di urto, l'arte concede dimora, permette cioè alla nuova tecnologia di integrarsi con il proprio orizzonte sociale, fatto di una tradizione anche tecnologica. Solo così il nuovo medium può trovare integrazione con i vecchi media. Ma ricordiamo che McLuhanianamente i media sono esteriorizzazioni di noi stessi, quindi l'integrazione di cui si fa menzione è l'integrazione con i nostri corpi e con i nostri sistemi

⁹ «Se per Hegel sono il sapere e la scienza a fare dell'arte qualcosa di passato, così per scienza egli non intende certo quel progresso travolgente delle scienze empiriche che noi associamo alla parola d'ordine del positivismo, ma alla sintesi comprensiva di tutto il nostro sapere che in quanto scienza del concetto, in quanto "filosofia", ha superato il compito dell'arte e rappresenta, in modo definitivo, una forma superiore della coscienza spirituale. Il fatto al quale Hegel si riferisce con la tesi del carattere di passato e dell'arte è questo: nell'epoca classica della scultura greca il divino appariva nell'arte come immediata rappresentazione della verità stessa. L'età di Dio sopramondano, vale a dire del cristianesimo e del suo messaggio, poté ancora partecipare di questa verità del divino nella forma del ricordo e della cura della memoria. Sono le cosiddette arti romantiche – come usava chiamarle le lingue del tempo di Hegel, in particolare dunque la pittura, la musica e certamente quell'arte universale che è la poesia – a conservare in età cristiana quest'eco della memoria degli dei. Così intesa, la tesi hegeliana del carattere di passato dell'arte non vuol dire tanto che l'arte non abbia più futuro, quanto che essa, per quanto possa continuare a prosperare in futuro, è essenzialmente sempre già passata. L'arte è sempre già superata da un'altra possibilità della comprensione spirituale del vero che Hegel vedeva in sostanza nel messaggio del Nuovo Testamento, laddove questo parla della "preghiera nello spirito e nella verità". A sua volta, l'arte è elevata a concetto la verità del cristianesimo era dunque la pretesa della dottrina filosofica hegeliana. Pertanto l'audace tesi del carattere di passato dell'arte mirava meno di quanto non si dica in genere a costituirsi come una critica all'arte della propria epoca. Eppure non è un caso che proprio nell'epoca alla quale Hegel appartiene, che per noi è soprattutto l'epoca di Goethe e per la filosofia il periodo del movimento filosofico che va da Kant a Hegel, sia stato accordato all'interesse per l'arte un posto privilegiato nell'economia generale della ricerca umana della verità. Le *Lezioni d'estetica* rientrano tra le opere di Hegel che più profondamente hanno segnato il pensiero delle epoche successive [...]. Le lezioni di Hegel sull'etica costituiscono nel loro insieme una risposta capace di portare a piena determinatezza anche la svolta rappresentata dal carattere di passato dell'arte. Hegel vede nell'arte la presenza del passato. Questo è il nuovo, grande tratto distintivo che l'arte ha definitivamente acquisito nella coscienza di noi tutti», (Gadamer 2002, pp. 42-43).

nervosi» (Tursi 2005, pp. 72-81).

Il concetto della “non-differenziazione estetica” conduce così a rivedere, oggi, il concetto stesso di arte: l’espressione “arte” comincia ad acquisire il suo senso più stretto e univoco indicando ciò che prima doveva distinguersi espressamente come “arte bella” dalle altre arti umane. L’arte come presenza del passato non è semplicemente un aspetto dell’emergere di una coscienza storica, e l’introduzione dell’espressione non-differenziazione porta proprio in questa direzione. In questo suo intimo “essere rammemorante” l’arte è sempre capace di opporre una resistenza vincente al movimento che riporterebbe lo spirito a se stesso, o in riferimento alle pretese di una ragione che si sente illuministicamente emancipata da tutto ciò che le è capitato di incontrare o di patire per sapersi in quanto ragione.

E alla luce di questa idea di “rammemorazione” che deve essere innanzitutto intesa la “presenza del passato” di cui Gadamer parla a proposito del concetto hegeliano dell’arte: la ragione non può mai emanciparsi totalmente da ciò che le è accaduto senza perdere, con questo, un tratto che le è proprio: il suo essere una risposta a qualcosa che essa non si è procurata da sola ma ha dovuto ricevere e che tiene ancora in riserva delle possibilità inesperte.

Ed ecco il passaggio, la cui stessa formulazione è la dimostrazione evidente dello sforzo speculativo di Gadamer:

la manifestazione sensibile dell’idea annuncia pertanto la congruenza di ciò che è di per sé del tutto separato, l’idea e l’apparizione fenomenica. È proprio questo che realmente ammiriamo negli stili delle grandi epoche artistiche del passato e che esperiamo anche nel presente di fronte a un’opera “riuscita”: questa indistinta, non-differenziata unità di fenomeno e contenuto [...]. La presenza di un tratto che accomuna tutti si fa conoscere anche nel fenomeno dell’arte contemporanea, indipendentemente dai livelli di istruzione e di formazione intellettuale, come quella presenza che esperiamo nella forma di contenuti divini o mitici. Possiamo pensare a una *Passione* di Bach, che riunisce in un’esperienza comune nello spazio della chiesa gli amanti della grande musica come pure gli effettivi membri della comunità cristiana; oppure al teatro greco, i cui testi continuano a offrire materiale inesauribile alla formazione di intere generazioni e alla raffinata indagine degli specialisti, pur essendo stato capace di conquistare la totalità del pubblico attico, dall’artigiano agli strati più elevati della società. Solo la non-differenziazione estetica rende possibile una tale solidarietà nella ricezione, solo la condivisione di ciò che è

comune? (Gadamer 2002, p. 47)

Se, dunque, la congruenza tra idea e apparizione fenomenica resta in un certo senso una definizione valida del bello artistico, essa nel ventesimo secolo non è più né ovvia né sostenuta dal consenso generale. Che cosa si è perso in questo processo di sensibilizzazione artistica? Può ancora l'artista riuscire nel suo compito di realizzare una "enunciazione" nel segno di una comunanza e di una verità che unisce tutti? Si può parlare, oggi, di opera d'arte riuscita - condivisa - in questa varietà di frammentazione e di pluralità di stili, o sarebbe opportuno dichiarare la fine dell'opera d'arte?

5. L'opera tra nascondimento e manifestazione

Di fatto il punto cruciale della questione e che segna il discrimine decisivo sul quale si gioca tutta la distanza tra l'arte di oggi e quella del passato, è nella frammentazione e nella non univocità degli stili.

Non c'è più quella unità stilistica che l'uomo colto percepisce, anche quando non è un esperto, nelle grandi epoche artistiche del passato, tanto da non riuscire a individuare lo stile personale del singolo artista. Oggi sembra piuttosto che lo stile non sia un dato di fatto, ma l'oggetto di una ricerca. Da quando non è più sorretto dal legame di una tradizione che si convalida per la sua stessa autoevidenza, l'artista deve attraversare un lungo processo di ricerca prima di arrivare a trovare una scrittura che sia proprio la sua e che sia anche leggibile. Ma si tratta di un compito che ricade su entrambe le parti: sull'artista che ricerca una scrittura leggibile e sul lettore che deve imparare, per dir così, a decifrare ciò che essa dice. L'esempio insegna che oggi sono proprio la frammentazione e lo sgretolamento a cui assistiamo a determinare il compito dell'arte [...]. La sperimentazione ha fatto saltare ogni argine. Le aspettative che l'osservatore comune associa all'immagine vengono disattese fino all'exasperazione [...]. L'opera d'arte deve essere offerta a un fruitore affinché egli ne possa godere liberamente. L'artista vuole provocare, irritare (Gadamer 2002, p. 48).

Per inquadrare meglio e capire più a fondo questi aspetti nodali, prendiamo in considerazione alcuni esempi: in pittura dopo la frammentazione cubista della forma e la deformazione espressionista, dopo la codificazione enigmatica del surrealismo e il progressivo svuotamento

figurativo che ha condotto all'astrattismo, siamo giunti al termine di una lunga sfida che ha portato a un sospetto radicato nei confronti dell'immagine e dell'arte.

Anche nella musica si è giunti alla frammentazione della scala modale tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento il linguaggio musicale subisce una radicale *dissoluzione*, che trascina con sé i fondamenti stessi dell'impianto tradizionale. Si approda all'*allargamento tonale*, ossia allo slittamento della costruzione compositiva che dovrebbe essere incentrata su un solo tono, verso altre tonalità, e ciò grazie in particolare all'uso del cromatismo, che consiste nel far muovere il discorso musicale non più sugli intervalli tonali, quelli regolati sulla tonica, ma sui semitoni, cioè su quei piccoli scarti armonici che dissolvono i rapporti tonali, fondati su un solo tono, e all'uso degli scambi enarmonici che dislocano l'armonia impercettibilmente ma in modo determinante su altri toni. Tutto un sommovimento che porta a quello che viene chiamato "atonalismo", ma che in realtà, come Schönberg e Berg precisano, consiste piuttosto in un "politonalismo": cioè un linguaggio musicale strutturato non più attorno ad un centro fisso ed univoco, bensì attorno a più centri atti a creare ampie tessiture relazionali. Una serie di suoni, da qui anche il termine musica seriale, intorno ai quali si armonizza il nuovo linguaggio musicale. Lo schiacciante monopolio detenuto per lungo tempo dalla notazione musicale standard ha suscitato, come era inevitabile, ribellioni e proposte alternative. I compositori lamentano che gli spartiti scritti secondo questa notazione prescrivono aspetti giusti, ma in modo troppo o non sufficientemente preciso¹⁰.

Ma se tali sovvertimenti - a partire da Cézanne e Klee sul piano pittorico, da Celan, Proust, nonché da Rimbaud, Mallarmé, Valéry sul piano letterario, e da Schönberg e dalla sua scuola sul piano musicale - possono apparire ad un occhio storiografico il quieto passaggio da un paradigma artistico ad uno semplicemente diverso, riducendo così questi movimenti ad un banale avvicendamento di "differenziazioni" successive, ben altra e più radicale portata esso appare rivestire se invece guardiamo nel fondo che cosa è veramente in gioco, a quale visione del mondo diametralmente diversa tutto ciò conduce.

Non c'è più quella comune unità stilistica che l'uomo colto percepiva guardando le opere del passato, oggi sembra piuttosto che lo stile non sia un dato di fatto, ma l'oggetto di una ricerca.

E la stessa opera d'arte non è più l'oggetto della lavorazione artigianale che si consuma nell'uso,

¹⁰ Per una costruzione dettagliata di queste tematiche cfr. Goodman 2003.

l'identità dell'opera non è più intesa come ciò che riposa in sé.

C'è chi oramai intende la propria opera soltanto come una sorta di proposta che invita gli altri a un'attività di rielaborazione e prosecuzione. Così nella musica seriale, per esempio, la successione dell'esecuzione è affidata all'interprete. Così chi guarda un quadro deve lasciarsi convincere e confondere da modi di lettura della medesima immagine spesso mutevoli: basti pensare alle cattedrali di Monet o alle quaranta variazioni¹¹ di Picasso su *Las Meniñas* di Velázquez [...]. Può darsi che l'epoca del quadro volga ormai al termine e che le grandi pitture murali di un Tàpies o di un Miró, oppure i momenti e le sculture di un Henry Moore o di un Serra, richiedono spazi aperti, siano diventati gli elementi figurativi dominanti sulle superfici e negli spazi di grande estensione, in quanto riescono a corrispondere alla frenesia e all'affanno del nostro mondo con maggiore profondità rispetto alle opere che si possono esporre in galleria. Ma resta il fatto che tutto quel che ha la stabilità di un'opera d'arte ci trattiene e ci induce a indugiare in mezzo al frastuono che ci circonda (Gadamer 2002, p.49).

Tiriamo le fila del discorso: con Gadamer siamo giunti a inscrivere la costruzione dell'opera nella costruzione del senso, che non è dato, che non è mai pienamente raggiunto, ma che è sempre perseguito nel dialogo costante tra artista e ricevente. Questo dialogo avviene in situazione, ed è possibile solo in virtù della continua presenzialità dell'opera.

Riprendendo dall'assunto che:

la mediologia non può, non deve prescindere dalla ricerca di un dialogo con Hans Gorge Gadamer, il cui contributo è cruciale per la comprensione dei processi comunicativi. [...]. L'ermeneutica è stata decisiva per una svolta paradigmatica negli studi sui media, introducendo la necessità di porre attenzione al ruolo attivo del fruitore nella ricezione del messaggio: è il fruitore, infatti che comprende il messaggio, che ne porta a maturazione il senso (Tursi 1995, pp.64-65).

Anche John Thompson nel suo *Mezzi di comunicazione e modernità*, un classico della teoria dei

¹¹ Picasso in realtà effettua 58 variazioni sul tema di Velázquez.

media, ribadisce essere fondamentale il processo ermeneutico per la ricezione dei prodotti dei media:

l'individuo che riceve un prodotto dei media deve, in qualche misura, prestargli attenzione (leggere, guardare, ascoltare, ecc.); e nel far questo, si impegna a dare un senso al contenuto simbolico trasmesso dal prodotto [...]. Se guardiamo alla ricezione dei prodotti dei media come a un processo interpretativo, allora possiamo caratterizzarlo ricorrendo ad alcune acquisizioni della scuola ermeneutica. Come sostiene Gadamer, l'interpretazione non è un'attività priva di pregiudizi: è un processo attivo e creativo sul corso del quale l'interprete applica al messaggio che cerca di comprendere una serie di assunzioni e aspettative (Thmpson 1995, pp.64-65).

Decisiva questa svolta paradigmatica negli studi sui media, in quanto il ricorso teorico all'ermeneutica ha introdotto l'esigenza del ruolo *attivo* del fruitore nella ricezione del messaggio.

6. L'ermeneutica del gioco mediologico

Per comprendere i termini di questo dialogo tra la mediologia e l'estetica prendiamo in prestito, dall'estetica ermeneutica, la riflessione sul gioco che Gadamer rielabora all'interno dell'esperienza dell'arte. L'elemento principale che il filosofo interroga a proposito del gioco è la "medesimezza", l'identità del gioco stesso: è ciò che il gioco "vuole" e consiste in ciò che il gioco istituisce, è la rappresentazione del gioco stesso, la tensione verso di esso.

L'autorappresentazione del gioco dell'uomo [...] si fonda su un comportamento legato all'apparente finalismo del gioco, il cui senso però non consiste nel raggiungimento degli scopi così posti. Anzi, il dedicarsi ai compiti propri del gioco è in verità piuttosto un giocare indefinitamente. L'autorappresentazione del gioco fa sì che il giocatore, per dir così, perviene ad autorappresentarsi egli stesso, nella misura in cui gioca a, cioè rappresenta, qualcosa. Solo perché il gioco è già sempre un rappresentare, il giocare dell'uomo può trovare il suo compito nella rappresentazione stessa (Gadamer 1972, p.140).

Ogni rappresentare è sempre un rappresentare per qualcuno, e su ciò si fonda il carattere ludico dell'arte. Questo elemento di autorappresentazione del movimento ludico trova il suo eminente seguito nell'identità ermeneutica dell'unità dell'opera. Il rimando alla rappresentazione diventa costitutivo dell'essere dell'arte: «anche lo spettacolo teatrale resta un gioco, cioè ha la struttura propria del gioco, di essere un mondo in sé conchiuso. Ma il gioco culturale o profano, scenico, per quanto sia un mondo in sé totalmente conchiuso (quel mondo che esso rappresenta) è come aperto dal lato dello spettatore. Solo in lui acquista tutto il suo significato» (Gadamer 1972, p.141). Trasliamo, allora la definizione di rappresentazione in un gioco digitale: in esso la rappresentazione si configura come lo stretto rapporto tra imitazione della realtà e fare creativo nella dimensione estetica.

In questo caso, il mondo possibile non solo non si spegne goffamente nel tentativo mimetico, ma si presenta come un fortunato campo di immersione sensoriale, dove le “passeggiate interazionali”¹² dei mondi possibili non incontrano falle ontologiche ma territori da colonizzare. Quale, dunque, la strada dell'espressione artistica nel videogioco?

Innanzitutto, la considerazione dell'artisticità nel gioco digitale, già costitutivamente problematica, non può esaurirsi nel giudizio sulla sua estetica, perché la componente interazionale della pratica videoludica e la sua qualità costituiscono nella maggior parte dei casi la vera posta in gioco, adombrando persino esiti estetici eventualmente fallimentari. Il videogioco porta la macrocategoria ludica nel campo digitale della manipolazione dell'informazione, della conversione del dato analogico, degli smistamenti espressivi e della ri-mediazione. Nel complesso tessuto di senso che istituisce, e nella pluralità di dimensioni e piani messi in gioco, la componente visuale ha un ruolo centrale nel processo di costruzione di questi mondi possibili e nel loro rapporto con il *continuum* del mondo reale.

Nel gioco digitale la componente visuale non è la dimensione esclusiva dell'esperienza ludica ed estetica, ma indubbiamente la più pervasiva ed evidente: e anche in questo dominio l'evoluzione si mostra come storia del comprendere e ricreare, di tecniche e vincoli in cui gli stili e la sensibilità del fare articolano una dialettica tra imitazione e immaginazione. Nel vedere le analogie fra opera d'arte e gioco e, di fatto, nel prendere la struttura del gioco come modello

¹² Il concetto di “passeggiate” inferenziali è preso in prestito da U. Eco, 1979: libro in cui si pone l'accento sul rapporto autore-lettore nell'ambito della letteratura di consumo.

guida della struttura che ha una propria autonomia ma che è, comunque, aperta all'osservatore, l'ermeneutica ci ha portato a raggiungere delle mete importanti. L'opera d'arte non si considera come cosa statica, ma dinamica. Si trascende il punto di vista di un'estetica incentrata sulla soggettività e si propone una struttura che dimostra l'inadeguatezza dello schema soggetto-oggetto in riferimento alla comprensione del gioco e, per estensione, dell'opera d'arte.

Uno dei punti di forza della tesi di Gadamer è quello di aver preso l'esperienza dell'arte come punto di partenza e come prova per sostanziare le proprie asserzioni: la "coscienza estetica" non deriva dalla natura dell'esperienza dell'arte, ma è un costrutto riflessivo fondato sulla metafisica soggettivistica. E proprio l'esperienza dell'arte a dimostrare che l'opera d'arte non è un mero oggetto contrapposto al soggetto autosufficiente. L'opera d'arte ha il suo autentico essere nel fatto che, nel divenire esperienza, trasforma colui che la esperisce: l'opera d'arte opera. Il "soggetto" dell'esperienza dell'arte, la cosa che permane nel tempo, non è la soggettività di colui che esperisce l'opera, è l'opera stessa. Questo è esattamente il punto in cui la modalità dell'essere del gioco acquisisce importanza. Anche il gioco ha la propria natura indipendente dalla coscienza di coloro che lo giocano. Gadamer ha trovato un modello che non solo dimostra il fallimento dell'estetica soggettivata, ma che può anche fungere da base per sostanziare il carattere dialettico e ontologico della propria ermeneutica. Lo spiegare il concetto di gioco è una metafora per comprendere l'esperienza dell'arte, nella quale l'opera non è un oggetto che si contrappone al soggetto. L'esperienza dell'arte modifica colui che la fa, ed ha una sua essenza propria, come il gioco che ha una sua essenza propria, indipendentemente dalla coscienza di coloro che giocano. La quarta parete dello spettatore chiude il mondo ludico dell'*opera d'arte*¹³. Gadamer, rivendicando il primato del gioco rispetto ai giocatori (interpreti) che lo pongono in essere, riteneva di poter porre in atto il superamento della dimensione estetica insita nel soggettivismo da lui avversato. Infatti il gioco, per l'autore di *Verità e metodo*, altro non è che metafora del disvelamento della verità? quindi dell'essere? nell'esperienza *extrametodica* dell'arte, la quale, proprio come il gioco, è una realtà concreta ed autonoma che, godendo di una sorta di primato, trascende i singoli fruitori e autori (nel caso del *gioco i giocatori*).

¹³ Riferimento allo scritto di Kassner in cui viene argomentata la "strana unità e dualità di bambino e bambola", la quale sarebbe connessa al fatto che qui la quarta "parete sempre aperta dello spettatore" non c'è.

7. A chiosa

L'esperienza dell'arte non deve venir falsata riducendola a un semplice momento della cultura estetica, in modo da neutralizzarla in ciò che autenticamente vuole essere. «In ciò è contenuta una importante conseguenza ermeneutica, in quanto *ogni incontro con il linguaggio dell'arte è un incontro con un evento non conchiuso ed è esso stesso parte di questo evento*. È questo che si deve opporre alla coscienza estetica e alla sua neutralizzazione del problema della verità» (Gadamer 1972, p.130).

Ed è per questo che il confronto che Gadamer istituisce con la cultura estetica giunge al suo compimento nella denuncia di quell'operazione di astrazione, propria della coscienza estetica romantica ed esito della soggettivazione dell'esperienza, che prende il nome di “differenziazione estetica”. La differenziazione tra forma e contenuto, tra rappresentazione e rappresentato, compiuta in nome della purezza dell'arte, ha come base e, conseguenza il fatto che «attraverso la differenziazione estetica, l'opera perde il suo posto e il mondo al quale appartiene, giacché viene ad appartenere alla coscienza estetica» (Gadamer 1972, pp. 116-117).

Alla differenziazione estetica, Gadamer oppone il concetto di non-differenziazione estetica come reinserimento dell'arte nell'ambito dei suoi rapporti vitali. Questo reinserimento dell'esperienza dell'arte al centro del farsi storico del senso, deve significare anche il riconoscimento del legame inscindibile tra arte e tecnica - tecnologia. La conclusione a cui si perviene, per dirla con Tursi è che «l'arte, non più regione autonoma e distaccata, deve essere così collocata al centro della riflessione sulle nuove tecnologie» (Tursi 1995, p.73).

Si schiude un nuovo orizzonte di pensiero quello del legame tra arte e tecnologia: nel quadro di riferimento teorico della “non-differenziazione estetica” l'arte non può essere oltrepassata, in quanto essa è già sempre passato.

Perciò conclude Gadamer: «la tesi hegeliana del carattere di passato dell'arte non vuol dire tanto che l'arte non abbia futuro, quanto che essa, per quanto possa continuare a prosperare in futuro, è essenzialmente già passata» (Gadamer 2002, pp.42-43).

Il rapporto tra arte e tecnologia non ricalca affatto quello tra arte e filosofia così come posto da Georg Wilhelm Friedrich Hegel:

come l'arte ha il suo prima nella natura e nella sfera finita della vita, così ha pure un dopo, cioè un ambito che a sua volta oltrepassa il suo modo di concepire e manifestare l'assoluto. Infatti

l'arte ha ancora in se stessa un limite e passa quindi a forme più alte della coscienza. [...]. L'ambito successivo che sorpassa il regno dell'arte è quello della religione [...] la terza forma, infine, dello spirito assoluto è la filosofia [...] nella filosofia sono unificati i due lati dell'arte e della religione: l'oggettività dell'arte, che qui ha certamente perduto la sensibilità esterna, ma ha trovato il compenso nella forma suprema dell'oggettivo, nella forma del pensiero, e la soggettività della religione, che è purificata a soggettività del pensiero (Hegel 1997, pp.120-122).

Da questo nucleo teorico emergono le seguenti diramazioni:

1. l'esigenza di eliminare la distanza dello spettatore dall'opera, spettatore che diviene attore partecipante;
2. l'identità dell'opera come movimento ermeneutico in cui si rinsalda il discorso arte e tradizione;
3. non fine dell'arte ma l'inizio di *un'arte nuova finché gli uomini daranno forma alla propria vita* («una fine dell'arte, una fine dell'incessante volontà di dare forma ai sogni e ai desideri non ci sarà finché gli uomini daranno forma alla propria vita. Ogni presunta fine dell'arte sarà l'inizio di un'arte nuova» (Gadamer 2002, p.54);
4. l'unione tra fruizione e produzione dell'opera («nel caso di un gioco ognuno è un giocatore. E deve valere anche per il gioco dell'arte che non vi sia qui in via di principio alcuna separazione tra la vera e propria forma assunta dall'opera d'arte e colui che esperisce questa forma» (Gadamer 1986, p.30).

Seguendo queste direzioni si chiarisce l'intento programmatico della filosofia gadameriana, e l'apporto decisivo per la riflessione arte e media nell'epoca attuale.

Avviandoci alla conclusione possiamo dire che per certi versi, la situazione attuale dell'estetica ricorda quella del Settecento, quando Baumgarten coniò questo nome, fondò l'estetica come disciplina filosofica e ne fece un'apologia. La situazione culturale attuale può ricordare quella di allora perché, se si è conclusa, almeno secondo alcuni, la parabola dell'estetica intesa quale mera "filosofia dell'arte", questa conclusione, lungi dal decretare la fine dell'estetica stessa, le apre invece nuovi, amplissimi orizzonti, che a ben vedere erano già stati, almeno in parte, indicati appunto da Baumgarten nella sua fondazione. E proprio la crisi dell'"arte bella" che oggi si avverte a sollecitare una riflessione filosofica, nutrita di consapevolezza storica, sulla nozione - o, piuttosto, sulle nozioni - di "arte" e le relative categorie interpretative. Con

L'intervento delle nuove tecnologie si è resa necessaria una ridefinizione delle categorie d'analisi per interpretare l'incontro fra i nuovi linguaggi comunicativi e le forme della loro materialità espressiva, materialità che favorisce la messa in scena partecipativa del nostro corpo. È possibile vivere performance corporee interagendo con le icone immateriali nello schermo di un computer, con i *touchpad* di un'installazione interattiva, collegandosi agli ipertesti della Rete, divertendosi nella fruizione di un videogioco, immergendosi in un ambiente di realtà virtuale, per estensione operando una commistione psicofisica con determinati dispositivi di interfaccia. Paradossalmente è proprio tramite i testi virtuali che il linguaggio si connota di una certa *materialità*, poiché questi permettono al fruitore di operare concretamente la messa in scena del proprio corpo-mente attraverso la manipolazione e l'ibridazione dei codici comunicativi. La dimensione performativa del linguaggio comunicativo si traduce, quindi, nella possibilità di interagire con i media stessi, operando una costruzione personalizzata di reti e spazi ipertestuali. L'individuo "riversa" il suo io nell'artificialità della rappresentazione digitale e conseguentemente lo moltiplica e lo rende fluttuante, ridefinendo le proprie appartenenze identitarie e socioculturali, operando quindi una sperimentazione performativa in un territorio di confine. L'utente della comunicazione digitale non instaura più con il testo un'interazione unicamente di tipo cognitivo come nei media monodirezionali, ma può lasciare le proprie tracce visibili negli ipertesti degli ambienti digitali. Allo stesso tempo i significanti messi in scena dal medium riorganizzano l'universo cognitivo del fruitore, si genera quindi una relazione di *bio-feedback* fra medium e utente, dando origine a un rapporto comunicativo non più trasmissivo, ma immersivo e interattivo, attraverso cui l'individuo è invitato a "sporcarsi le mani" con gli ambienti grafici di superficie, come se stesse esplorando dei mondi partendo dalla loro manipolazione.

L'opera d'arte in un contesto virtuale non è percepita come "grado zero dell'enunciazione", o come modo "naturale", ma proprio il massimo grado di simulazione è testimonianza del massimo di artificio. L'arte virtuale appare come una forma anche, ma non solo, audiovisiva che non ha inscritto nel dispositivo il compito di plasmare lo sguardo dello spettatore, di modellizzare i flussi del suo desiderio, bensì di corrispondere a questo sguardo e a questi flussi integrandosi con essi, lasciandosi plasmare e modificare nella misura in cui plasma e modifica. «Un'estasi con ritorno, o meglio della loro coincidenza: uscita fuori di sé, e quindi adesione affettiva e intellettuale, in grado di modificare il senso dell'evento» (Diodato, 2005, p.182).

Arte in rete, net art, web art, arte telematica, arte digitale, arte interattiva, software art, ascii art ...tanti termini per definire diverse forme di pratiche artistiche in rete, a cui appartengono a volte differenti filosofie e punti di vista, ma che per la maggior parte dei casi rivelano un tentativo di rendere unico e codificabile ciò che per sua intrinseca natura non lo è.

Tutte le definizioni sopra riportate si caratterizzano per un fattore: quello di cercare di trovare un “nome” con cui esemplificare delle pratiche, pratiche che caratterizzano una forma di arte che non ha più confini definiti. In passato la pittura, la scultura, la poesia, l’architettura, erano definite con il termine “arte”. Oggi, la progressiva settorializzazione del sapere ha influenzato anche la divisione fra le arti.

Il fruitore di un ambiente virtuale non è seduto sulla sua poltrona, non si trova di fronte a uno schermo in cui sfilano immagini animate a due dimensioni, la cui animazione è illusione di continuità e movimento, le quali propongono al suo sguardo un simulacro della percezione di realtà, e soprattutto altro della macchina da presa. «Sente e agisce in un ambiente sensibilmente complesso che non è simulacrale, non è immagine di, in quanto i corpi virtuali rinviano letteralmente al loro non essere, ad algoritmi, a scritture: sono insomma corpi, con una loro genesi non biologica ricostruibile, corpi generati da intelligenze e da altri corpi, e non riproduzioni mimetiche che si svolgono all’infinito» (Diodato 2005, p.176).

L’ambiente virtuale è infatti innanzitutto un ambiente spaziale che non è mai soltanto spazio geometrico e prospettico, ma si forma come movimento e non è altro dallo spazio oculomotorio e cinestetico, è uno spazio che vive del movimento del corpo del fruitore e dell’interattività tra fruitore e corpo virtuale. Le “cose” in questo spazio non sono riempimenti dello spazio, bensì concrezioni qualitative apparenti, fenomeni esistenti per interattività.

Lo spettatore allora diviene attore, e reciprocamente in quanto attore è spettatore: spettatore-attore, attivo-passivo, potenziale-attuale, cioè, in una parola, virtuale.

Guardare all’artista oggi vuol dire non definire l’artista in funzione delle tecnologie: gli artisti non possono essere definiti in base all’utilizzo della tecnologia. È fuorviante dire che un artista è un individuo che utilizza dei colori, una matita, una macchina fotografica, una video camera o un computer. Gli artisti che sono realmente interessati alle nuove tecnologie, sono interessati a realizzare il proprio progetto con la possibilità anche di programmarlo. Nel contesto dell’arte contemporanea, l’artista del futuro è qualcuno che riesce a cooperare con altri per rompere gli standard tecnologici, per formulare nuove domande interessanti.

E non per farsi sostituire da un programma.

Ci sono diversi programmi e strumenti software, nella nostra epoca, che possono realizzare dei prodotti come musica e poesie utilizzando l'intelligenza artificiale¹⁴.

Questi strumenti dimostrano come l'IA possa essere utilizzata per stimolare e facilitare la creatività in vari campi artistici. Tali strumenti per la creazione artistica hanno fatto progressi significativi, ma la questione se possano sostituire completamente gli autori umani è complessa e sfaccettata. Ecco alcuni punti chiave da considerare.

Gli strumenti di IA possono generare contenuti originali e creativi, ma lo fanno sulla base di grandi quantità di dati preesistenti. L'IA imita e combina stili, forme e idee già esistenti. Gli esseri umani hanno la capacità di innovare in modi che vanno oltre l'imitazione dei modelli esistenti. Possono creare nuove idee, stili e concetti che non esistono nei dati di addestramento dell'IA.

L'IA manca di esperienza personale, emozioni e intenzionalità. Le creazioni dell'IA non hanno un "significato" intrinseco che vada oltre i modelli statistici nei dati di addestramento. L'arte umana è un'espressione delle esperienze, delle emozioni e delle visioni del mondo dell'autore. Questo livello di profondità e autenticità è difficile da replicare per un'IA.

L'IA non ha una comprensione reale del contesto culturale o sociale. Può generare contenuti che sembrano appropriati, ma manca la capacità di comprendere e rispondere ai complessi segnali

¹⁴ Ecco alcuni esempi:

1. OpenAI Jukedeck: Uno strumento che utilizza l'IA per generare musica personalizzata.
2. Amper Music: Una piattaforma che consente di creare musica originale in pochi minuti, utilizzando strumenti di IA.
3. AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist): Un compositore di musica classica basato su IA che può anche creare colonne sonore per giochi, film, ecc.
4. MuseNet di OpenAI: Un modello di deep learning che può generare musica con fino a 10 strumenti diversi e in vari stili musicali.
1. GPT-3 di OpenAI: Il modello di linguaggio generativo più avanzato di OpenAI che può creare poesie, storie e altri testi creativi.
2. Verse by Verse di Google AI: Un'app che aiuta a scrivere poesie ispirandosi ai grandi poeti americani.
3. Deep-speare: Un modello di intelligenza artificiale che genera poesie nello stile di Shakespeare.
4. Poet Assistant: Un'applicazione che suggerisce parole e frasi per creare poesie.
1. DeepArt.io: Un'app che trasforma le foto in opere d'arte nello stile di artisti famosi utilizzando reti neurali profonde.
2. DALL·E di OpenAI: Un modello di intelligenza artificiale che genera immagini a partire da descrizioni testuali.
3. Artbreeder: Una piattaforma che utilizza reti neurali per generare e mescolare immagini artistiche.
4. RunwayML: Una piattaforma che offre vari strumenti di IA per creare arte visiva, inclusi modelli di generazione di immagini.

culturali e sociali. Mentre gli Autori possono creare opere che rispondono a specifici contesti culturali, sociali e storici, e possono comunicare intenzioni e messaggi complessi.

Pertanto l'IA può essere uno strumento potente per ispirare e supportare gli autori umani, generando idee, bozze o varianti che gli autori possono poi sviluppare ulteriormente. Molti artisti vedono l'IA come uno strumento collaborativo piuttosto che come un sostituto. La combinazione di creatività umana e capacità computazionale dell'IA può portare a nuove forme di espressione artistica.

In alcuni contesti, come la musica di sottofondo per video o giochi, l'IA può effettivamente sostituire il lavoro umano. Ma la creazione di opere letterarie profondamente significative e complesse rimane prevalentemente dominio umano.

Dunque, gli strumenti di IA sono strumenti potenti e possono sicuramente ampliare le capacità degli artisti e rendere più accessibili certe forme di creazione artistica. Tuttavia, sostituire completamente l'autore umano è un'altra questione. La creatività, l'esperienza personale, l'intenzione e la comprensione contestuale che caratterizzano l'arte umana sono aspetti difficili da replicare completamente con l'intelligenza artificiale. La questione se l'opera d'arte sia "salva" nell'era dell'intelligenza artificiale è profonda e coinvolge molteplici aspetti della creazione artistica, della fruizione e del significato dell'arte. Per comprendere meglio questa problematica, è importante riflettere su diversi elementi chiave.

Prima di tutto, l'arte umana è spesso apprezzata per la sua autenticità e originalità. Gli artisti infondono nelle loro opere la propria visione, emozione ed esperienza personale, elementi che l'intelligenza artificiale non può replicare. L'originalità dell'arte umana non riguarda solo la novità, ma l'espressione personale e culturale, qualcosa di profondamente radicato nell'esperienza umana.

Gli artisti continueranno a svolgere un ruolo cruciale come innovatori e creatori di significato. Anche se l'IA può essere utilizzata come strumento per esplorare nuove forme di espressione, la visione e l'intuizione umana rimangono insostituibili. In molti casi, l'IA è vista non come una minaccia, ma come una nuova forma di media attraverso cui esprimersi, ampliando le possibilità creative e permettendo agli artisti di esplorare nuovi territori artistici.

L'arte umana ha un profondo significato culturale e sociale. Le opere d'arte spesso riflettono e commentano su eventi storici, temi sociali e questioni filosofiche. Questa profondità di significato è difficile da replicare per l'IA, che manca di esperienza personale e comprensione

contestuale. La fruizione dell'arte è anche un'esperienza estetica che coinvolge emozioni, percezioni e riflessioni, aspetti che vanno oltre la semplice apparenza. Anche se l'IA può creare opere visivamente o acusticamente piacevoli, l'esperienza estetica completa comprende un'interazione umana profonda.

Guardando al futuro, l'IA potrebbe portare alla nascita di nuove forme di arte che combinano capacità umane e artificiali. Queste nuove forme potrebbero arricchire il panorama artistico e offrire nuove esperienze estetiche. Tuttavia, le forme tradizionali di arte, come la pittura, la musica e la letteratura, continueranno a essere apprezzate e non scompariranno, ma coesisteranno con le nuove forme.

Ci sono anche considerazioni etiche importanti da affrontare. Le questioni relative alla proprietà intellettuale e all'autenticità delle opere create dall'IA sono ancora oggetto di dibattito. Chi possiede un'opera creata da un algoritmo? Come si valuta l'originalità in questo contesto? Inoltre, l'uso crescente dell'IA nell'arte potrebbe avere implicazioni per il lavoro degli artisti umani, e sarà importante trovare modi per supportare gli artisti in un mondo dove l'IA gioca un ruolo sempre più grande.

In conclusione, l'opera d'arte è "salva" in quanto la creatività, l'innovazione e l'espressione umana rimangono elementi centrali della produzione artistica. L'IA offre nuove opportunità e strumenti, ma non può sostituire completamente l'essenza e la profondità dell'arte umana. L'arte continuerà a evolversi, integrando nuove tecnologie, ma la presenza e l'influenza dell'artista umano rimarranno fondamentali.

Bibliografia

Baumgarten A. G. (1992). *Estetica*, tr. it. a cura di F. Piselli, Vita e Pensiero: Milano.

Bourdieu P. (1983). *La distinzione critica del gusto*, tr. it. a cura di M. Santoro, Il Mulino: Bologna.

Colazzo S. (1988). *La musica negata*. Capone editore: Cavallino di Lecce.

Debray R. (1999). *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, tr. it. di A. Pinotti, Il Castoro: Milano.

De Kerckhove D. (1993). *Brainframes: mente, tecnologia, mercato*, a cura di B. Bassi, Baskerville: Bologna.

- Id. (a cura di, 2003). *La conquista del tempo, società e democrazia al tempo della rete*, Editori Riuniti: Roma.
- Deleuaney R. (1957). *Du cubisme à l'art abstrait*. Paris.
- Derrida J. (1997). *Margini della filosofia*, a cura di M. Ionfrida, Einaudi: Torino.
- Diodato R. (2005). *L'estetica del virtuale*. Pearson: Londra.
- Dufrenne M. (1969). *Fenomenologia dell'esperienza estetica*, tr. it. di L. Magrini, Lerici: Roma.
- Id. (1989). *Estetica e filosofia*, tr. it. di P. Stagi, Marietti: Genova.
- Eco U. (1979). *Lector in fabula*. RCS: Milano.
- Formaggio D. (1990). *L'arte come idea e come esperienza*. Mondadori: Milano.
- Gadamer H. G. (2002). *Scritti di Estetica*, a cura di e tr. it. di G. Bonanni, Aesthetica: Palermo.
- Id. (1972). *Verità e Metodo*, a cura di e tr. it. di G. Vattimo, Fabbri Editore: Milano.
- Id. (1986). *L'attualità del bello*, tr. it. di R. Dottori, L. Bottani, Marietti: Genova- Milano.
- Goodman N. (2003). *I linguaggi dell'arte*, a cura di F. Brioschi, Net: Milano.
- Hegel G.W.F. (1997). *Estetica*, tr. it. a cura di N. Merker, N. Vaccaio, Einaudi Editore: Torino.
- Lévy P. (1997). *Il virtuale*, tr. it. di M. Colò e M. Di Sopra, Cortina: Milano.
- Quéau P. A. (1993). *Le virtuel. Vertus et vertige*. Champ Vallon-INA: Seyssel.