

Giocabilità della cultura artistica

Antonella Sbrilli

Termine ubiquo e dai molti significati, il gioco è una presenza forte nell'epoca attuale¹. Compare con frequenza anche nel campo dell'arte, ricorrendo nei titoli di opere ed esposizioni, di eventi e performance, di allestimenti museali, di campagne di promozione. A volte il termine descrive effettivamente l'oggetto, nel caso per esempio delle riletture ludiche dei fenomeni artistici degli ultimi secoli, o delle mutazioni del design moderno innescate dalla riconsiderazione dell'infanzia, o ancora nel caso di artisti che creano giostre, puzzle, scacchiere spiazzanti, bische virtuali². Più spesso l'uso della parola gioco risponde a pratiche di coinvolgimento del pubblico³, là dove forme ludiche e partecipative vengono usate per mostrare e raccontare l'arte, avvicinando i visitatori e le opere attraverso sfide, immedesimazioni, obiettivi da raggiungere, esplorazioni avventurose, promesse di divertimento e di esperienza. Parafrasando una parola che viene dai videogiochi - la "giocabilità", *playability* - si può dire che il patrimonio artistico si presenti come un immenso catalogo di oggetti e personaggi, una labirintica sequenza di spazi e luoghi, un palinsesto di tempi e livelli da scandagliare e risalire. Se l'attraversamento di questo mondo è condotto con strumenti che producono soddisfazione, competenza, desiderio di ingaggiare nuove partite, allora la cultura artistica è resa in qualche modo giocabile. Ecco alcune considerazioni, sulla traccia delle domande poste nel convegno Videogame Lab.

Videogiochi e musei

Corre l'anno 2013 quando Paola Antonelli - curatrice della sezione Architecture and Design del Museum of Modern Art di New York - descrive la condizione di vivere "not in the digital, not in the physical, but in the kind of minestrone that our mind makes of the two"⁴. Non dimoriamo nel digitale ma neanche nel fisico, piuttosto nel mix che la nostra mente fa dei due livelli: questa

¹ Si riportano alcuni studi recenti: Peppino Ortoleva, *Homo ludicus. The ubiquity of play and its roles in present society*, The Italian Journal of Game Studies, 1, 2012 (<https://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/>); Joost Raessens, *Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory*, Universiteit Utrecht, 2012 e Stefano Bartezzaghi, *La ludoteca di Babele*, Utet, Milano 2016.

² *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000*, catalogo della mostra a cura di Juliet Kinchin, Aidan O'Connor, Moma, New York, 29 luglio - 5 novembre 2012; *L'arte del gioco: da Klee a Boetti*, catalogo della mostra a cura di Pietro Bellasi, Alberto Fiz, Tulliola Sparagni (Aosta, Museo Archeologico Regionale, 20 dicembre 2002 - 13 maggio 2003), Mazzotta, Milano 2002.

³ Fabio Viola, Vincenzo Idone Cassone, *L'arte del coinvolgimento*, Hoepli, 2017.

⁴ Paola Antonelli, *Why I brought Pac-Man to MoMa*, TED Talk, New York 2013
https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma/transcript

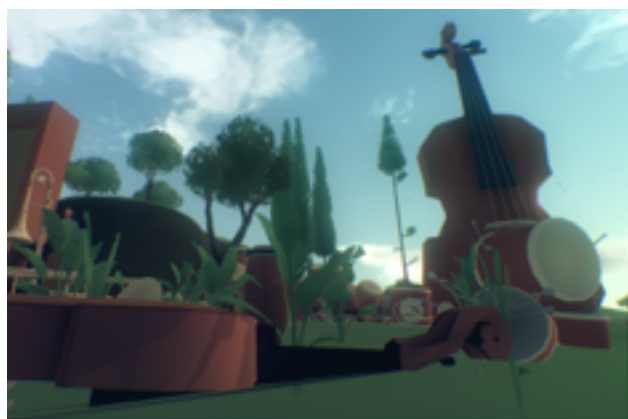


considerazione - da allora spesso ripresa - è espressa nel corso di una conferenza TED dal titolo *Why I brought Pac-Man to Moma*, in cui Antonelli spiega le motivazioni meditate dell'ingresso di alcuni videogiochi storici (*Pac-Man*, *Tetris*, *Myst*, *Simcity* ecc) nelle collezioni dell'autorevole museo americano, accanto a opere d'arte e

di design. I videogiochi come documenti di una nuova metrica dell'*entertainment* e della creatività, ma anche di nuove forme di mediazione culturale, che viaggiano su altrettanto nuove piattaforme di scambio della conoscenza, entrano nel Moma, a segnare la trasformazione del paesaggio contemporaneo, che investe anche l'arte e tutto quello che vi è connesso in termini di invenzione, diffusione, *display*, *education*, valorizzazione.

La comunicazione e la fruizione museale, la formazione storico-artistica, la filiera del turismo fanno parte di questo paesaggio misto dove si affaccia con consistenza anche il *gaming*, che intanto ha assunto caratteri pervasivi e una inedita centralità sociale ⁵.

Nel secolo ludico annunciato dal progettista Eric Zimmerman nel suo *Manifesto for a Ludic Century* (2008-2013)⁶, sembra che non solo nei videogiochi vadano riconosciute componenti creative ed espressive, artistiche ed estetiche, ma che una dorsale del posizionamento dell'arte nel flusso produttivo, creativo e culturale converga nella forma del videogioco stesso.



5 videogiochi d'artista: Bill Viola, David O'Reilly, Timo Bredenberg, Marita Liulia e Lorenzo Pizzanelli

Posted on 9 Luglio 2018 by Maria Stella Bortol

La letteratura sul tema (*ludoliteracy*, *game studies*) è già ampia, e articolata su analisi che vanno dal fatturato all'impatto sociale con le sue criticità, dalle trasformazioni dei linguaggi ai nuovi assetti dei media⁷. Anche gli artisti sono coinvolti in questa *liaison* fra arte e videogioco, da lungo tempo e con diverse modulazioni, che vanno dal prelievo di situazioni e personaggi (si veda Milton Manetas con Super Mario) alla visionaria immersività del

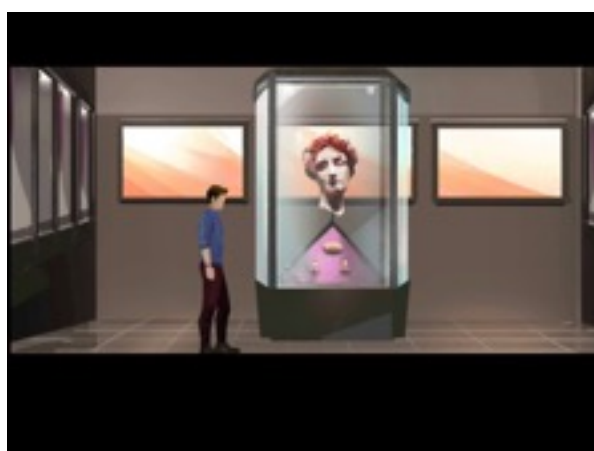
⁵ Ludovico Solima e Fabio Viola, *Gaming e patrimonio culturale*, "Economia della Cultura", XXVIII, n. 3, 2018, pp. 261-264.

⁶ Eric Zimmerman, *Manifesto for a Ludic Century*, 2008-2013
<https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

⁷ Qualche titolo indicativo, dall'analisi critica di Mary Flanagan, *Critical Play. Radical Play Design*, MIT Press 2009 ai volumi della collana "Playful Thinking" (The Mit Press), fra i quali John Sharp, *Works of game: on the aesthetics of games and art*, The Mit Press, 2015.

collettivo giapponese teamLab, i cui ambienti reattivi - scrive Maria Stella Bottai - sono “figli dei videogiochi, per certi versi sono dei videogiochi”⁸.

Oltre che dalla sezione di Design e Architettura del Moma, ricordata all’inizio, i videogiochi sono considerati oggetti e soggetti di analisi, conservazione, spunto per *contest* e sperimentazioni da un numero sempre maggiore di istituzioni espositive e di ricerca; per l’Europa si citano il Victoria & Albert Museum di Londra (con la mostra *Videogames: Design/ Play/ Disrupt* del 2019) o il Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) di Karlsruhe, con l’esibizione permanente *ZKM_Gameplay*. E mentre le direttive europee sul patrimonio culturale fanno riferimento al “brainframe” videoludico delle generazioni più giovani, perché le azioni di diffusione e coinvolgimento museale ne tengano conto⁹, gli ultimi anni hanno visto il rilascio di videogiochi pensati per, e insieme con, i



musei. Fra questi spiccano, per qualità e numero di download, *Father & Son* e *Past for Future*, entrambi realizzati da TuoMuseo, in collaborazione con il Mibac: il primo per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli e il secondo per il Museo Archeologico di Taranto¹⁰.

Attraverso il gioco, “il visitatore diventa protagonista attivo” - scrive Nicolette Mandarano a proposito dell’opportunità e della rilevanza del *gaming* nelle strategie comunicative dei musei - “le sue scelte influenzano l’esperienza portandolo a scoprire il

Patrimonio in modo diverso, ma non meno interessante”¹¹.

E intanto, una proficua ricognizione dei luoghi italiani che fanno da ambientazione a videogiochi in commercio si trova nel database *Italian Videogame Program* (IVIPRO), esplorabile per regioni e *location*, temi, personaggi, oggetti e storie¹².

Storia dell’arte giocabile

In questo panorama, chi si occupa dello studio e della trasmissione della cultura artistica si trova a dover calibrare la tradizione delle discipline storiche sulle novità che emergono ed evolvono:

⁸ Maria Stella Bottai, *Videogiochi d’artista e videogiochi per l’apprendimento*, “Economia della Cultura”, XXVIII, n. 3, 2018, pp. 301-309.

⁹ Antonio Lampis, *Ambienti digitali e musei: esperienze e prospettive in Italia*, in *Ambienti digitali per l’educazione all’arte e al patrimonio*, a cura di A. Luigini e C. Panciroli, Franco Angeli, 2018; e Idem, *I videogiochi per conoscere arte e cultura*, “Economia della Cultura”, XXVIII, n. 3, 2018, pp. 269-274.

¹⁰ www.tuomuseo.it.

¹¹ Nicolette Mandarano, *Musei e media digitali*, Carocci, Roma 2019.

¹² <https://ivipro.it/it/home/>

- la presenza di immense collezioni di immagini usabili on line trasforma la prospettiva di ricerca anche quantitativamente, così come gli strumenti di *data visualization* cambiano il modo di rappresentare le informazioni (per esempio sui colori, sul mercato delle opere ecc);
- il rilascio di app museali necessita di nuove sceneggiature di conoscenze e dati;
- la ricostruzione di monumenti, dipinti e mostre in realtà potenziata e visione a 360° implica un punto di vista spaziale e corporeo;
- l'implementazione del *social tagging* delle opere produce tassonomie create dagli utenti (*folksonomy*), che modificano l'assetto di didascalie e cataloghi;
- forme ibride di insegnamento includono competenze di nuove generazioni abituate al gioco.

Un capitolo importante del mutamento in corso è occupato proprio dalla *gamification*, termine che indica in primis l'utilizzo di elementi tratti dalle regole di giochi codificati e dalle tecniche di *game design* in situazioni esterne ai giochi, ma anche l'invenzione di videogiochi (o di giochi da tavolo o di situazioni ludiche in presenza) dedicati - nel nostro caso - all'esplorazione di epoche artistiche e manufatti, di collezioni e siti monumentali. Convergono nella *gamification* ricerche decennali sul coinvolgimento in soggettiva degli spettatori, sul museo partecipativo, sull'*edutainment*, su forme narrative improntate al *visual storytelling*, sulla collaborazione creativa, intese come pratiche proficue all'ampliamento e all'affezione del pubblico, generatrici fra l'altro di occupazione qualificata, sia tecnologica sia umanistica.

A più di vent'anni di distanza dalla sua pubblicazione, si può dire che la prospettiva immaginata dallo studioso francese Pierre Lévy nel libro *Cybercultura* sia attuale, presa dal *côté* positivo: le immagini digitali - alla base dei prodotti di cui si tratta - si sono aperte all'immersione, accogliendo "l'esploratore attivo di un modello digitale, anzi una collettività di lavoro e di gioco impegnata nella costruzione cooperativa di un universo di dati"¹³.

Pierre Lévy registrava nel 1997 una situazione peculiare, il culmine di una ricerca pionieristica sulle nuove tecnologie che ha fatto degli anni Novanta del Novecento una sorta di "golden age" della multimedialità. Il formato CdRom, entrato nelle case a prezzi contenuti, permetteva a linguaggi da sempre separati di confluire su un unico supporto, sollecitando contemporaneamente la vista e l'udito e chiamando in causa la risposta attiva dell'utente che iniziava a esplorare le ramificazioni degli ipertesti, le potenzialità degli ingrandimenti di immagini e i primi esempi di quella pratica che ora va appunto sotto il nome di *gamification*. Quei supporti, e altri omologhi che cominciavano a essere sperimentati in musei all'avanguardia, erano attrattivi non solo per i giovani, ma anche per un pubblico maturo, che si rivelava disposto a colmare "i propri *gap* nella conoscenza delle tecnologie, soprattutto quando le esperienze ad alto contenuto digitale erano connesse alla visione di opere d'arte"¹⁴. Non stupisce, in questa ricostruzione, che il patrimonio artistico fosse uno dei primi ambiti riversati nei nuovi linguaggi, sui nuovi supporti, sulle nuove infrastrutture, su iniziativa dapprima di grandi istituzioni museali (la National Gallery di Londra e in Italia la Galleria

¹³ Pierre Lévy, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, 1997, tr. it. D. Ferodi / ShaKe, Feltrinelli, Milano 1999, p. 146.

¹⁴ Antonio Lampis, *I videogiochi per conoscere arte e cultura*, "Economia della Cultura", XXVIII, n. 3, 2018, pp. 270.

Borghese di Roma) e via via di realtà medie e piccole, centrali e periferiche, anche con la collaborazione di artisti, che hanno ampliato creativamente la dimensione della mera riproduzione, innestandovi talvolta lo spunto del gioco e dell'esplorazione ambientale, captato in alcuni casi proprio dalla cultura coeva dei videogiochi¹⁵. Le attuali interferenze ludico-creative in opere come *The Night Journey* (2007-2018) di Bill Viola, o *Everything* (2017) di David O'Reilly, hanno dietro le spalle le sperimentazioni - fra altri - di Peter Gabriel con *Xplora* (1993), di Laurie Anderson nel 1995 con *Puppet Motel*, dell'artista finlandese Marita Liulia con *Ambitious Bitch* del 1996.

Casi di studio

Risalgono a quel giro di anni dei prodotti che coniugano i linguaggi del videogioco con contenuti di divulgazione culturale: collocabili nel genere dell'*edutainment* (*education* + *entertainment*), rimangono, da più punti di vista, dei modelli notevoli per il connubio fra efficacia educativa e giocabilità¹⁶.

Due esempi: il primo è *Opera Fatal*, un *adventure* ideato e realizzato nel 1997 dall'azienda tedesca Ruske & Pühretmaier Design und Multimedia, per divulgare conoscenze di musica e storia della musica. Il giocatore, in soggettiva, si trova di notte all'interno di un teatro dell'opera, che nasconde trabocchetti e zone chiuse, che diventano accessibili via via che si avanza, risolvendo enigmi di

varia natura, con lo scopo di ritrovare - prima dell'inizio della prima - uno spartito perduto. Per affrontare le prove e rispondere alle domande, chi gioca ha a disposizione una biblioteca e una discoteca specialistiche, in cui - se sa usare al meglio le tecniche del gioco - trova (imparando inconsapevolmente) tutte le risposte utili al completamento dell'avventura.

Gli stessi autori, nel 1999, rilasciano *Phyikus*, dedicato al mondo della fisica e somigliante - nella struttura e nel *gameplay* - a *Myst*, l'indimenticabile videogioco esplorativo



di Robin e Rand Miller (1993).

Per l'Italia, segnalo il trailer di un prodotto dedicato all'arte, progettato fra il 1998 e il 1999, dal titolo *ArtLab*¹⁷. Il giocatore si muove in soggettiva all'interno di un museo dove sono esposte le riproduzioni digitali di cento capolavori dell'arte moderna, disposti per affinità di temi: il trattamento della luce, le iconografie, le storie raccontate, i pigmenti, i dettagli ecc.

¹⁵ Su questi nessi si veda Christiane Paul, *Digital Art*, Thames&Hudson, 2003.

¹⁶ Valerio Eletti, *Manuale di editoria multimediale*, Laterza, Roma-Bari 2003, pp. 129 e ss.

¹⁷ *ArtLab. Adventure nei laboratori e nei labirinti dell'arte* (prototipo), concept: Valerio Eletti, Antonella Sbrilli; progetto e simulazione del museo virtuale: Fernando Tornisiello; realizzazione: Stefano Buonamico, Eugenia della Seta, Mediamed Interactive, Roma, 1999.

Il trailer è visibile al seguente indirizzo: <https://youtu.be/hBWxuhpxEJo>

L'*adventure* inizia con un guasto che danneggia le riproduzioni delle opere, rendendo illeggibili le etichette, modificando le tinte, spostando elementi da un quadro all'altro e così via, in una casistica



di “danni” che richiedono - per essere riparati - una conoscenza dell'opera e del contesto. Compito del giocatore è quello di ripristinare l'integrità delle immagini e dei dati che le descrivono. Per farlo, deve prima di tutto orientarsi nelle sale e nei corridoi diventati labirinti bui e poi affidarsi ai laboratori del museo, che contengono set di informazioni

tecniche, storiche, stilistiche, utili nell'impresa. Al termine del gioco, il museo virtuale si presenta come un *reference* sulla storia dell'arte, fatto di riproduzioni arricchite (“immagini dense”), che lo stesso giocatore ha contribuito a far emergere dal disordine, con il suo percorso e il suo impegno.

Anche questi pochi esempi lontani nel tempo confermano i concetti chiavi dell'alleanza fra videogiochi e patrimonio culturale: il coinvolgimento, la relazione, la co-attività, la narrazione, l'immersività, l'autoformazione, il divertimento, la soddisfazione nella costruzione di conoscenza.



Fra dieci anni

“La tua visione: fra dieci anni come immagini un'esperienza di gioco al museo, a casa o a scuola?”: era questa l'ultima domanda rivolta ai partecipanti di Videogame Lab nel maggio 2018. Per rispondere, torna utile richiamare alla mente anche un altro quesito posto nell'occasione: “Che cosa manca oggi perché i videogiochi siano efficacemente usati per creare emozioni o esperienze culturali e per far conoscere il patrimonio?”.



È importante che si diffonda una considerazione articolata del videogioco, che non ne sottolinei solo i rischi di dipendenza, ma l'energia catturante, la capacità di motivare e raccontare, superando enclaves d'età o di gruppo.

È importante fare tesoro (e rete) di esperienze diffuse e capillari, soprattutto in ambito scolastico, dove tanti docenti

sperimentano didattiche basate sulla *gamification*, e tanti studenti e studentesse inventano numeri zero di giochi e di app¹⁸.

È importante implementare le professioni legate al *game design*, che captino metodi, competenze e visioni da percorsi formativi umanistici e tecnici, scientifici e creativi, senza barriere; così come è importante garantire - con figure professionali adeguate - la manutenzione e l'aggiornamento, la rintracciabilità dei giochi rilasciati e delle altre iniziative tecnologiche legate al patrimonio culturale.

Fra dieci anni immagino un museo che impara, giocando con chi lo visita. E questo è un altro capitolo ancora.

Bibliografia

Francesco Antinucci, *Piaget vive nei videogiochi*, "Psicologia contemporanea", n. 110, 1992, pp. 18-26

Paola Antonelli, *Why I brought Pac-Man to MoMa*, TED Talk, New York 2013

https://www.ted.com/talks/paola_antonelli_why_i_brought_pacman_to_moma/transcript

Il sito *Art-usi. L'arte in formazione* www.art-usi.it

Stefano Bartezzaghi, *La ludoteca di Babele*, Utet, Milano 2016

Andrea Benassi, *Videogiochi e apprendimento collaterale*, in *TD Tecnologie Didattiche*, 21 (3), 2013, pp. 141-144

Matteo Bittanti (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano 2017

Maria Stella Bottai, *Videogiochi d'artista e videogiochi per l'apprendimento*, "Economia della Cultura", XXVIII, n. 3, 2018, pp. 301-309

Catalogo della mostra *Century of the Child. Growing by Design 1900-2000*, a cura di Juliet Kinchin, Aidan O'Connor, Moma, New York, 29 luglio - 5 novembre 2012

Catalogo della mostra *Play. Il mondo dei videogiochi*, a cura di Jaime D'Alessandro, Palazzo delle Esposizioni, Roma, 2002

Valerio Elettì, *Manuale di editoria multimediale*, Laterza, Roma-Bari 2005

Mary Flanagan, *Critical Play. Radical Play Design*, MIT Press 2009

¹⁸ Un osservatorio su questi temi è costituito dal sito www.art-usi.it L'arte in formazione, attivo dal 2017 e patrocinato dall'Istituto d'Istruzione Superiore Angelo Frammartino (Monterotondo, Roma) e da Sapienza Università di Roma, Dipartimento Saras (sezione Arte).

Antonio Lampis, *Ambienti digitali e musei: esperienze e prospettive in Italia*, in *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*, a cura di A. Luigini e C. Panciroli, Franco Angeli, 2018

Antonio Lampis, *I videogiochi per conoscere arte e cultura*, "Economia della Cultura", XXVIII, n. 3, 2018, pp. 269-274

Pierre Lévy, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, 1997, tr. it. D. Ferodi / ShaKe, Feltrinelli, Milano 1999, p. 146

Nicolette Mandarano, *Musei e media digitali*, Carocci, Roma 2019

Marco Mancuso, *Arte, tecnologia e scienza*, Mimesis, Milano 2019

Romina Nesti, *Game-Based Learning. Gioco e progettazione ludica in educazione*, Edizioni ETS, 2017

Peppino Ortoleva, *Homo ludicus. The ubiquity of play and its roles in present society*, "The Italian Journal of Game Studies", 1, 2012 (<https://www.gamejournal.it/homo-ludicus-the-ubiquity-and-roles-of-play-in-present-society/>)

Christiane Paul, *Digital Art*, Thames&Hudson, London 2003

Joost Raessens, *Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory*, Universiteit Utrecht, 2012

Antonella Sbrilli, *Storia dell'arte in codice binario*, Guerini, Milano 2001

Antonella Sbrilli, *Un gioco nel gioco: riconoscere le opere d'arte in un videogame*, "Rolsa - Rivista on line di Storia dell'arte", n. 8, 2008, pp. 155-167 (schede di gioco a cura di Angela Di Paolo)

Antonella Sbrilli, Marco Dotti (a cura di), *Stare al gioco. Intermezzi ludici e replicabili tra parola e immagine*, Alfabeta edizioni / DeriveApprodi, Milano 2019

John Sharp, *Works of game: on the aesthetics of games and art*, The Mit Press, 2015

Ludovico Solima e Fabio Viola, *Gaming e patrimonio culturale*, "Economia della Cultura", XXVIII, n. 3, 2018, pp. 261-264

www.tuomuseo.it

Fabio Viola, Vincenzo Idone Cassone, *L'arte del coinvolgimento*, Hoepli, 2017

Eric Zimmerman, *Manifesto for a Ludic Century*, 2008-2013
<https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

Biografia

Antonella Sbrilli insegna Storia dell'arte contemporanea alla Sapienza Università di Roma, dove svolge ricerche su temi trasversali (arte e tempo, arte e gioco) e su formati innovativi, che hanno condotto alla creazione di database di fonti, immagini dense esplorabili, mostre multimediali (Bolzano, Centro Trevi), giochi partecipativi per musei, festival, canali editoriali analogici e digitali (www.diconodioggi.it; www.26letteredalconfine.com).

Ha pubblicato saggi e volumi, fra cui *Storia dell'arte in codice binario* (Guerini 2001), *Computerisation, Digitization and the Internet* (Art History and Visual Studies: a Handbook, Brill 2012). Ha ideato e co-curato le mostre *Ah, che rebus! Cinque secoli di enigmi fra arte e gioco in Italia*, (Roma, Istituto Nazionale per la Grafica 2010-11); *Dall'oggi al domani. 24 ore nell'arte contemporanea* (Roma, Macro 2016).

Con Maria Stella Bottai ha fondato e cura www.art-usi.it, un sito dedicato alle innovazioni didattiche per la storia dell'arte. Per la rivista "alfabeta2" tiene la rubrica #alfagiochi.