



**Citation:** AAVV (2017) Note & Recensioni. *Aisthesis* 10(2): 171-180. doi: 10.13128/Aisthesis-22418

**Received:** April, 2017

**Accepted:** September, 2017

**Published:** December, 2017

**Copyright:** © 2017 AAVV. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/aisthesis>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

**Data Availability Statement:** All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

**Competing Interests:** The authors have declared that no competing interests exist.

## Note & Recensioni

**Riccardo Fassone, *Every Game is an Island. Endings and Extremities in Video Games*, Bloomsbury, London-New York, 2017, 208 pp. (di Pietro Conte)**

Che il complesso panorama dei *game studies* rivesta un particolare interesse anche per una disciplina filosofica come l'estetica è un fatto acquisito ormai da tempo. *Every Game is an Island* aggiunge un importante tassello al mosaico della ricerca interdisciplinare sull'universo dei giochi digitali esplorando un'area in larga parte negletta dagli studi settoriali: quella dei confini, delle estremità e dei limiti propri di qualunque videogioco. E questa è già una prima tesi: richiamandosi alla celeberrima nozione di «cerchio magico» proposta da Huizinga per caratterizzare l'essenza stessa delle attività ludiche, Riccardo Fassone prende le mosse dalla constatazione che tutti i videogiochi – compresi i cosiddetti *open world* – rappresentano isole a sé stanti in quanto «simulazioni per loro stessa natura circoscritte» (p. 2). Questa asserzione apparentemente pacifica viene però subito corretta e bilanciata da una seconda tesi di segno diametralmente opposto: nessun videogioco è in realtà un artefatto chiuso e insulare, perché a ben vedere esso è parte di un più ampio ecosistema di media (digitali e non) ed è soggetto a strategie commerciali che lo inseriscono all'interno di determinate serie, determinati generi e determinati canoni. In altre parole, un videogioco si configura come artefatto insulare fin tanto che qualcuno ne attualizza le potenzialità giocando; al di fuori delle singole *game sessions*, invece, esso rivela la sua natura di artefatto mediale, entrando in relazione da un lato con altri videogiochi, dall'altro con media e dispositivi (nel senso tecnico del termine) differenti.

*Every Game is an Island* è strutturato in due parti e quattro capitoli. La prima parte coincide con il primo capitolo e presenta un inquadramento generale che funge da viatico teorico alle restanti sezioni. Il punto di partenza è dato dalla più classica delle domande, il *ti esti* socratico: che cosa è un videogame? Consapevole dell'irrisolvibile (irrisolvibile?) difficoltà di definire che cosa sia «gioco», Fassone si guarda bene dall'offrire rassicuranti quanto rischiose definizioni ultime di «video-gioco», preferendo optare per una «indeterminatezza tassonomica» che mette capo a due «definizioni non definitive», cioè

«operative, storicamente condizionate e intrinsecamente provvisorie» (p. 8). I videogiochi sono al tempo stesso sia oggetti sia esperienze: sono sia i particolari costrutti materiali sia le esperienze soggettive elicitate dal dialogo tra giocatore e macchina. Dato questo loro «irriducibile dualismo», i videogiochi possono essere definiti – questa la proposta di Fassone – come *designed procedural experiences*. «Designed», perché ogni videogame è stato disegnato in modo specifico per offrire determinate affordances; «procedural», perché i videogiochi impongono al giocatore degli specifici set di regole con cui interagire, optando di volta in volta per una *procedure* piuttosto che per un'altra; «experiences», perché i videogiochi sono effettivamente tali solo quando vengono giocati, cioè quando si incarnano nelle sempre diverse esperienze vissute dei giocatori.

Un videogioco è quindi, ontologicamente, il risultato di un incontro, o per meglio dire di uno scontro: quello tra il giocatore e le regole dettate dal *game code*. I videogames rappresentano un particolare sottoinsieme dei giochi, in quanto le regole sono immagazzinate, caricate ed eseguite da un computer. In ciò consiste la natura intrinsecamente autoritaria dei videogiochi, al tempo stesso set di regole e poliziotti che le rispettano e le fanno rispettare: «Giocare a un videogame non significa sfruttare uno spazio di possibilità, come sostengono i fautori della teoria dell'*open play*, bensì esplorare le impossibilità di un sistema ben strutturato: i suoi confini, i suoi limiti, le sue regole idiosincratice» (p. 16).

Circoscritto (è proprio il caso di dirlo) il campo d'indagine, Fassone sviluppa la sua analisi in tre direzioni che corrispondono ai tre capitoli restanti, ciascuno dei quali è organizzato in modo tale da guidare il lettore dalle situazioni in cui le delimitazioni proprie di qualunque videogioco sono maggiormente evidenti a quelle in cui vengono invece via via più mascherate. Il secondo capitolo (Game *is* Game) descrive le estremità dei videogiochi nel contesto diegetico del gioco, cioè nell'arena spazio-temporale in cui propriamente si gioca. L'analisi del *game over* e delle sue sorprendenti istanziazioni permette all'autore di evidenziare l'importanza di quelle esperienze limi-

nari in cui il giocatore si trasforma in spettatore e viceversa. Il terzo capitolo (Game *is* Metagame) investiga invece le soglie videoludiche non più all'interno del contesto diegetico, bensì in quello non-diegetico, cioè in quell'area di configurazioni che separa il gioco in senso stretto da tutte quelle istanze in cui esso risulta temporaneamente sospeso per consentire operazioni configurative da parte del giocatore (mettere in pausa per accedere ai menu di *setup*) oppure della macchina stessa (caricamento di nuove porzioni o livelli di gioco). Anche in questo caso, il capitolo procede da una maggiore evidenza delle interruzioni (che porta a una frammentazione dell'esperienza ludica) a una loro quasi totale eliminazione (che mette invece capo a un'esperienza olistica particolarmente fluida e continua). Il quarto e ultimo capitolo (Game *is* Games) mostra infine la permeabilità della membrana che avvolge qualunque videogioco, soffermandosi dunque sulla *non-insularità* dell'universo videoludico. Ciascun videogame è parte di «un ambiente tecnologico ed economico dominato da pratiche di contaminazione, modularità e ricombinazione di oggetti differenti». Ancora una volta Fassone procede dall'analisi di casi (rarissimi) di unicità a esempi di modularità e serializzazione in cui il singolo videogioco (o la sua prima versione) entra in un circuito di modifiche e implementazioni che può trasformarlo fino a renderlo un prodotto completamente diverso.

*Every Game is an Island* si inserisce con grande originalità nel complesso panorama delle ricerche sui videogiochi, gettando ponti tra discipline diverse come i *film* e i *media studies*, la semiotica, la retorica e l'estetica. Sullo sfondo di un confronto serrato tanto con i testi più classici quanto con la letteratura critica più recente, Fassone offre al lettore alcuni strumenti fondamentali per orientarsi nell'ambiguo universo videoludico e per esplorarne anche e soprattutto i limiti e i confini – quei limiti e confini che non vanno visti meramente e *negativo*, poiché rappresentano in fondo «il modo stesso in cui i videogame producono e veicolano significati» (p. 168). Questa tesi di fondo è svolta e approfondita attraverso una serie di esempi concreti volutamente tratti dal mondo di videogiochi *single-player*

e non di rado risalenti agli albori dell'affermazione dell'industria videoludica nel panorama dei media contemporanei. Senza indulgere in facili quanto rischiose esaltazioni delle magnifiche sorti e progressive, Fassone riesce così in una duplice impresa: quella di garantire un'esperienza di lettura sempre piacevole e coinvolgente e quella di mostrare come i problemi teorici al centro di *Every Game is an Island* riguardino tutti i videogiochi, ben al di là dei pur decisivi passi avanti fatti, da cinquant'anni a questa parte, in materia di evoluzione hardware e software, di potenza grafica, di intelligenza artificiale e di realtà virtuale.

Indice: Introduction: A Book about Extremities – I. TWO NON-DEFINITIVE DEFINITIONS 1. What Is a Video Game?; 2. The Exceptionality of Video Games; 3. Computer-Mediated Games; 4. Designed Procedural Experiences – II. GAME  $\hat{=}$  GAME 1. Closure; 2. Caesura; 3. Endlessness; 4. Openness – III. GAME  $\hat{=}$  METAGAME 1. Fragmentation; 2. Metagaming; 3. Immersion; 4. Holism – IV. GAME  $\hat{=}$  GAMES 1. Uniqueness; 2. Ephemerality; 3. Modularity; 4. Serialization – CONCLUSIONS.

Riccardo Fassone è assegnista di ricerca e professore a contratto di Storia e teoria delle forme videoludiche presso l'Università degli Studi di Torino, dove lavora a un progetto sulla storia dell'industria videoludica in Italia. Specialista di film e media studies, è tra i fondatori di *GAME. The Italian Journal of Game Studies*. È stato *visiting researcher* al Georgia Institute of Technology e ha pubblicato diversi saggi sulla storia e la teoria dei videogiochi nella loro intersezione con altri media).

**Laurie Ouellette, Jonathan Gray (a cura di), *Keywords for Media Studies*, NYU Press, New York, 2017, pp. 240.**

(di Emanuele Crescimanno)

A quali esigenze deve rispondere e quali requisiti deve avere oggi un lessico dei media? Come

mappare un territorio che si presenta familiare e scontato ma allo stesso tempo ricco di insidie e di difficile delimitazione? Dare una risposta a questi interrogativi è il primo compito che si pone *Keywords for Media Studies* curato da Laurie Ouellette e Jonathan Gray: 65 voci che affrontano un universo apparentemente infinito e inesauribile riuscendo tuttavia a raggiungere lo scopo prefissato. Accanto a lemmi necessari e quasi scontati quali *institution, technology, production, representation*, altre voci quali *hybridity, identity, labor, myth, hegemony, affect, assemblage* indicano chiaramente l'obiettivo teorico del volume costruendo un dialogo tra ciò che nei *Media Studies* è già acquisito e tutto ciò che è nuovo. Facendo proprio il metodo con cui tra il 1973 e il 1986 Raymond Williams in *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society* aveva attraversato l'insidioso territorio degli studi culturali, i curatori si propongono di evidenziare come attraverso i lemmi presentati sia possibile comprendere non solo i significati, le storie e l'utilizzo di tali termini, ma anche come essi s'intersechino con e informino l'attuale dibattito sui media e la società e possano di conseguenza indicare una nuova chiave di comprensione del reale che Williams aveva trascurato. Rispetto all'epoca del volume di Williams, infatti, il tema dei media e di come essi diano forma al reale, impongano i loro vincoli alla percezione, alla rappresentazione e ai modi stessi di vivere è divenuto di centrale importanza e non è più riducibile alle accezioni proposte dal sociologo britannico: ciò significa porre la domanda sul potere dei media, soprattutto i nuovi media, intendendo con questa definizione tutti i media che caratterizzano la contemporaneità e che ancor più che nelle epoche precedenti amplificano il potere dei media (ed è questa la vera carica di novità rispetto al passato). Il volume dunque si pone l'obiettivo di riconnettere la storia dei media alla storia delle idee, delimitandone il campo e prospettandone, nel dialogo tra passato e presente, le tendenze future.

I *Media Studies* proposti si fondano su una prospettiva interdisciplinare, sulla consolidata scia dei *Cultural Studies*, sfruttando sino in fondo la linfa infusa dallo sviluppo delle tecnologie con-

nesse ai nuovi media, la globalizzazione e tutti gli altri fattori storico-sociali che continuano a modificare il paesaggio dei media e a richiedere di conseguenza un'attitudine critica e innovativa nel cruciale passaggio dai mass media novecenteschi agli attuali media on line, interattivi, virtuali, social, *on demand* ecc. A tutto ciò deve essere aggiunta la tendenza a ipostatizzare il termine *media*, fingendo quasi che con esso si faccia riferimento a un'entità monolitica: basti pensare all'errata contrapposizione tra vecchi e nuovi media che appiattisce le differenze e le dinamiche di cui i media sono di continuo investiti. Obiettivo del volume è dunque quello di cogliere tali andamenti nel loro concreto dispiegarsi, negli usi e nelle aperture di significato che caratterizzano la contemporaneità per comprendere non solo la tradizione e la storia ma per intravedere il futuro dei media in questione. Racogliere la sfida del presente significa innanzitutto prendere atto della transizione di significato che alcuni termini hanno subito negli anni, ampliando o restringendo il loro ambito di utilizzo; ma soprattutto significa tessere fili tenendo conto che ogni lavoro di mappatura e di definizione è per sua natura prospettico e ricco di insidie.

L'analisi a campione delle voci rende bene conto di questa strategia. Lev Manovich cura la voce *Aesthetics*: le prime venti righe sono un sunto rapidissimo delle idee che stanno alla base della nascita dell'estetica come disciplina filosofica e dell'estensione del termine; segue un'affermazione che rovescia radicalmente la situazione concentrando l'attenzione sull'utilizzo odierno del termine e dunque su tutte le pratiche legate all'universo digitale e alla manipolazione *estetica* delle immagini. Si tratta di una rivoluzione estetica che ha luogo quotidianamente, senza sforzo e senza essere quasi percepita da parte di chiunque si trovi ad avere a che fare con le immagini digitali: ci si trova dunque secondo Manovich nella paradossale situazione di una estetizzazione dei media che tuttavia i teorici dei media sembrano trascurare. In particolar modo la rinuncia a ogni precettistica e regola in relazione al bello, inteso in un amplissima accezione di esteticamente valido, comporta la mancanza di una base teorica forte e

consapevole per tutti coloro che oggi si occupano a vario titolo dei media e hanno giorno dopo giorno a disposizione strumenti sempre più sofisticati ma semplici da utilizzare per produrre oggetti che hanno una forte valenza estetica. Manovich invita di conseguenza a porre ancora una volta al centro dell'attenzione il classico rapporto tra forma e contenuto, privilegiando una riflessione sulla forma e sulle sue modalità espressive; purtroppo una certa tradizione occidentale (connessa anche agli abusi dell'arte politicamente ideologizzata) ha imposto una *nuance* negativa al termine formalismo; tuttavia le inedite potenzialità tecniche dei media richiedono l'attento studio della forma per dispiegare sino in fondo le sue capacità artistiche, soprattutto oggi che sono alla portata di chiunque. Manovich dunque invita a un ripensamento della teoria a partire dalle pratiche: «How can we add considerations of aesthetics in media studies curriculum and textbooks? Given the centrality of aesthetics to contemporary media industry and user experiences, this topic should be also given sufficient space. Its presentation should treat aesthetics not in isolation, but instead show its roles in history of media, structures of media industry, social relations, and other topics» (p. 11). Come si vede, dunque, si tratta di una strategia che a partire dagli usi quotidiani dei media, da quelli degli amatori, da quelli che riscontrano un maggiore successo o sono alla moda, ricerca un fondamento teorico in una tradizione che deve confrontarsi con l'inedita situazione attuale e che soltanto da questo confronto e dal superamento di antichi pregiudizi può trovare nuova energia e vitalità.

Per esempio va ripensata e ricontestualizzata la nozione di *assemblage* (traduzione inglese del termine di Deleuze e Guattari *agencement*) al fine di rendere conto delle differenze rispetto agli anni settanta del secolo scorso in relazione ai rapporti tra uomo e macchina: la creatività e la novità sono divenute ancor più di prima caratteristiche peculiari dei media (digitali), dispiegano i loro effetti con efficacia inedita e sono di conseguenza alla portata di tutti; ecco spiegato quindi il rapporto che oggi si ha con i dispositivi tecnologici e il significato che essi assumono nel ridefinire i

limiti del corporeo in una stratificazione di software, hardware, app, realtà aumentata, virtuale, transmedialità ecc.

E ancora. Una delle formule abusate della nostra epoca è quella di *nuovi media*; un repertorio dei media oggi non può di certo eludere la domanda sul senso di questa espressione: la novità tuttavia non risiede nel semplice aspetto tecnologico o nella maggiore complessità bensì nei nuovi e spesso inediti usi, effetti e pratiche che i media oggi consentono. Ecco spiegate dunque la presenza e l'attenzione per voci quali *affect*, *brand*, *celebrity*, i riferimenti a pratiche quali quelle dell'*appropriation* e della *convergence*, la riarticolazione di concetti classici quali quelli di *author*, *copyright*, *audience* (tenendo conto del potenziale critico insito in tale concetto che affianca e integra quello di *mass*, già presente tra i keywords di Williams), la necessaria ridefinizione di concetti che sembravano poter essere superati quali quello di *copyright*. Proprio la voce *New media* curata da Lisa Gitelman può essere, perciò, esemplificativa dell'intero volume: preso atto infatti che tale formula è entrata nel lessico accademico e che la novità è semplicemente una questione di prospettiva, Gitelman rileva che tale prospettiva oggi è soggetta più che mai alla legge di Moore e di conseguenza bisogna riflettere sul fattore tempo sia in prospettiva diacronica sia sincronica al di là dell'errata pretesa di pensare la contemporaneità come qualcosa di eccezionale. Se dunque ancora oggi è utile la riflessione sui (nuovi) media lo è perché «“new media” is a tag for present-mindedness, then, but one that calls as much attention to time – to newness and oldness – as it does to today's media system and its exceptionalism. [...] The studies of old media and new are thus productively mutual, overlapping, and entangled. Like sepia-filtered Instagrams, the arrow of media history points both ways» (p. 130).

Indice: Introduction: Laurie Ouellette and Jonathan Gray; 1. *Access*: Elizabeth Ellcessor; 2. *Aesthetics*: Lev Manovich; 3. *Affect*: Carrie A. Rentschler; 4. *Appropriation*: Beretta E. Smith-Shomade; 5. *Assemblage*: J. Macgregor Wise; 6.

*Audience*: Matt Hills; 7. *Author*: Cynthia Chris; 8. *Brand*: Sarah Banet-Weiser; 9. *Celebrity*: Suzanne Leonard and Diane Negra; 10. *Censorship*: Terry Flew; 11. *Citizenship*: Laurie Ouellette; 12. *Class*: Laura Grindstaff; 13. *Commodification*: Alison Hearn; 14. *Convergence*: Jean Burgess; 15. *Copyright*: Kembrew McLeod; 16. *Cosmopolitanism*: Lilie Chouliarakis; 17. *Data*: Melissa Gregg and Dawn Nafus; 18. *Discourse*: Nico Carpentier; 19. *Domesticity*: Mary Beth Haralovich; 20. *Fan*: Henry Jenkins; 21. *Feminism*: Susan J. Douglas; 22. *Flow*: Derek Kompare; 23. *Gaze*: Michele White; 24. *Gender*: Rosalind Gill; 25. *Genre*: Jason Mittell; 26. *Globalization*: Aswin Punathambekar; 27. *Hegemony*: Justin Lewis; 28. *Hybridity*: Marwan M. Kraidy; 29. *Identity*: Myria Georgiou; 30. *Ideology*: Jo Littler; 31. *Industry*: Amanda D. Lotz; 32. *Infrastructure*: Lisa Parks; 33. *Interactivity*: Tama Leaver; 34. *Intersectionality*: Brenda R. Weber; 35. *Irony*: Amber Day; 36. *Labor*: Vicki Mayer; 37. *Mass*: Jack Z. Bratich; 38. *Memory*: George Lipsitz; 39. *Myth*: Jonathan Bignell; 40. *Nation*: Melissa Aronczyk; 41. *Network*: Marina Levina; 42. *New Media*: Lisa Gitelman; 43. *Ordinary*: Graeme Turner; 44. *Otheering*: Angharad N. Valdivia; 45. *Personalization*: Joseph Turow; 46. *Play*: Matthew Thomas Payne; 47. *Policy*: Jennifer Holt; 48. *Popular*: John Clarke; 49. *Power*: Nick Couldry; 50. *Production*: Derek Johnson; 51. *Public*: Jennifer Petersen; 52. *Queer*: Karen Tongson; 53. *Race*: Herman Gray; 54. *Realism*: Greg M. Smith; 55. *Reflexivity*: Mark Andrejevic; 56. *Representation*: Lisa Henderson; 57. *Resistance*: Stephen Duncombe; 58. *Sound*: Michele Hilmes; 59. *Space*: Helen Morgan Parmentt; 60. *Stereotype*: Ellen Seiter; 61. *Surveillance*: Kelly Gates; 62. *Taste*: Elana Levine and Michael Z. Newman; 63. *Technology*: Jennifer Daryl Slack; 64. *Temporality*: Sarah Sharma; 65. *Text*: Jonathan Gray; – *Works Cited* – *Contributors*.

Laurie Ouellette è Associate Professor presso la University of Minnesota, dove insegna Media Studies e Cultural Studies.

Jonathan Gray insegna Media and Cultural Studies presso la University of Wisconsin-Madison

**Jerrold Levinson, *Aesthetic Pursuits. Essays in Philosophy of Art*, Oxford University Press, Oxford, 2016, pp. 197.**

(by Filippo Focosi)

Following his latest collection on philosophy of music – *Musical Concerns* (2015) –, this newest book of Jerrold Levinson offers us the opportunity to appreciate the development of the American philosopher's thought about the other art-forms and general aesthetic matters. It's always a difficult task to find a common thread among essays which span nearly a decade – indeed, the essays collected here, with one exception, were written between 2006 and 2015 – but I find that it might be suitable to point out, at the start, how many of them testify to Levinson's growing interest in issues of value.

Paradigmatic in this sense is Ch. 3, where Levinson advances his own conception of aesthetic experience (AE), which he labels «non-minimalist» insofar as it comprises both, on one side, attention to, and perception of, an object's forms and properties – which, according to Noël Carroll's «content-oriented» or «minimalist» approach, suffice for characterize an experience as aesthetic – and, on the other side, a positive reaction to the perceptual experience being had. Such a response can be of the hedonic/affective kind – ranging from «falling in love» with books, i.e. being absorbed in the fictional world of a book (see Ch. 6) to taking «guilty» pleasures in immoral but funny jokes (for an analysis of those «lamentable» but «positive reactions of amusement», see Ch. 7) – but it primarily amounts to adopting an evaluative stance toward that perceptual activity, i.e., «finding worthwhile» the sustaining of that experience. By adding such an evaluative component and by specifying its distinctive, hedonic phenomenology, Levinson rightly claims to have answered to a question that Carroll-like accounts largely ignore: why should we want to have aesthetic experiences? Still, I think that something is missing in Levinson's account too, insofar as it doesn't answer to an equally fundamental question: why is our response to the objects that

afford us aesthetic experiences on the order of an «endorsed satisfaction», i.e., of a «positive value or desirable affect»? I suggest that it is in virtue of the organic interconnectedness of aesthetic properties and/or of the inherently evaluative nature of many of them that some objects – mostly, but not exclusively, artworks – are capable of prompting such gratifying and valuable experiences. Despite Levinson's failure to embrace such a value-laden account of aesthetic properties, he nonetheless refers to them as «high-order» and «evaluative-relevant», thus acknowledging, as I read him, that they play a substantial causal role.

The relevance of aesthetic experience in artistic evaluation is re-affirmed in Ch. 4, where Levinson embraces an experiential position regarding the value of an artwork, insofar as even apparently independent artistic values, such as achievements values – the values an artwork possesses in virtue of, e.g., displaying skillfulness, initiating an original style, solving a problem in a medium, or exerting a positive influence on future art – must ultimately be grounded in valuable appreciative experiences. Indeed, Levinson claims, the true sense of stylistic innovations or technical improvements relies on how they work aesthetically, i.e. on their capability of affording «previously unprecedented» – relative to the art-genre of art-form to which a given artwork belongs – perceptual-imaginative appreciative experiences. Otherwise, why should we care about an artist's originality or skillfulness, if they amount to, respectively, mere novelty or fruitless virtuosity? Such insightful considerations, which are corroborated by examples taken from pictorial, musical and cinematic fields, remind me of a statement by the twentieth century American blind musician Louis Hardin, alias Moondog, he himself a truly maverick and innovative composer – although his musical language was firmly rooted in tonality and canonic writing – who didn't trust in originality as a value in itself: «I deny that there is such a thing as originality. All the artist can do is to bring his personality to bear [...]. I do not strive to be different for the sake of being different, but do not mind being different if my difference is a result of my being myself».

But why should one care about what is artistically best, i.e. capable of affording better aesthetic experiences? This issue, which once again concerns the final cause – to speak in Aristotelian terms – of our engagement with art, was first broached by Levinson in an earlier essay of his entitled “Hume’s *Standard of Taste*: The Real Problem”, and is further addressed in Ch. 5 of this book. Here Levinson alerts us to the risks of «aesthetic perfectionism», to the extent that, if reached, all art-appreciators would become «aesthetic clones» indiscernible from ideal critics, and thus indiscernible, in terms of personal preferences within given artistic domains, from each other. But then he argues that such a risk can be discounted, and our aesthetic personality preserved, since even were one to succeed in perfecting his/her own taste, there would remain some sources of distinctiveness, the most notable of which seems to be the «specific trajectory of one’s aesthetic progress», with all its peculiar stages, shifts of taste, former aversion or fondness for certain art-works or genres, along with the associated «contingencies and vicissitudes». (Incidentally, I’d like to observe that the importance of one’s individual aesthetical path is confirmed, albeit fictionally, by how Rob Fleming, the main character in Nick Hornby’s novel *High Fidelity*, reorganizes his own record collection after having been left by his former girlfriend Laura: «When Laura was here I had the records arranged alphabetically. [...] Tonight, though, I fancy something different, so I try to remember the order I bought them in: that way I hope to write my own autobiography, without having to do anything like pick up a pen»).

Somewhat related to value-issues is also *Beauty is Not One: The Irreducible Variety of Visual Beauty* (Ch. 8), though what Levinson is inquiring into here is beauty considered in its narrow – thus, not normative – sense, i.e. as «a specific positive aesthetic attribute» akin to the notions of charm or prettiness. His main goal here is to analyze the many varieties of visual beauties – abstract, artistic, artifactual, natural, physical, moral – and how they differ from each other, since «the genus of visual beauty has only a super-

ficial unity». Nonetheless, it’s equally important to point out what is common among them, and thus justifies their all being comprisable under the same concept, namely, that of beauty. Levinson – who did this successfully as regards musical beauty (see his *Musical Concerns*, 2015) – recognizes, for instance, that they are all conceivable as dependent beauty – with the only exception of formal abstract beauty, intended as «the beauty of patterns or configurations by themselves» –, insofar as they are all mediated by the perception of the object in question as belonging to a certain category and/or as related to expressive, phenomenological or intentional features: think, for example, of how physical beauty presupposes sexual attractiveness, or how artistic beauty always involves «a dimension of content», and «a sense of the fittingness of such content to the form in which it has been embodied». Again, I think that it’s possible to go even farther by recognizing the unavoidable presence, among an object’s structural features, of a certain degree of harmony, in order for beauty responses to occur.

The above considerations concerning the dependent character of visual beauties remind us of Levinson’s strong commitment to contextualism – the view according to which in order to assess what kind of properties (relational, semantic, or even aesthetic) an artwork possesses and to grasp what they possibly convey, we must take into account the work’s cultural-historical context of creation (see Ch. 2) – and intentionalism. As regards the latter, he endorses a view of literary and cinematic interpretation that he once labeled Hypothetical Intentionalism (HI). In Ch. 10 and, more extensively, in Ch. 11, he defends HI from some recent criticisms advanced by Stephen Davies and Robert Stecker, and he illustrates the appeal of the view, which lies in its allowing a certain degree of «responsible interpretive freedom» to the «appropriately informed, sympathetic, and discriminating» readers involved in the critical endeavor to make the «best hypothesis» of authorial intent, while at the same time acknowledging that the resulting interpretation is «optimal» only if it takes adequate account of all relevant matters,

such as the work's manifest features, the stylistic norms of the genre to which it belongs, the artist's *oeuvre* as a whole, but not – and this marks a notable difference with Actual Intentionalism – the author's explicit statements, which Levinson dismisses as irrelevant, or at best as secondary tools to grasp a work's central meaning. Along with aesthetic experience, beauty, context, and intention, another concept that plays a crucial role in art appreciation is represented by emotions. But what is the real nature of emotions? Through the critical discussion of Marta Nussbaum's 2003 book *Upheavals of Thought: The Intelligence of Emotions* (Ch. 9), Levinson further clarifies his own theory of emotions, which differs from Nussbaum's strictly cognitivist view in maintaining that feelings or affects or some sort are essential to emotions and to their «distinct experiential quality».

The last two essays collected here are devoted to cinematic art. In Ch. 12 Levinson defends the position that the viewing of a fictional film inevitably involves imaginary seeing. In Ch. 13 he explores the relations between the sounds heard in films and the fictional world that is constituted by the film's image track. The detailed and passionate analysis of the various uses of sound in Jean-Luc Godard's film *Masculin-Feminin* (1965), is perhaps the best evidence of what Levinson has indicated as one of the main tasks of the aesthetician (see Chs. 1 and 2): to help the art-interested persons to understand and appreciate the richness, complexity, and importance of artworks, by means of philosophical investigation into key notions and issues concerning art and aesthetic experience.

Table of Contents: Introduction. 1. Farewell to the Aesthetician?; 2. Aesthetic Contextualism; 3. Toward an Adequate Conception of Aesthetic Experience; 4. Artistic Achievement and Artistic Value; 5. Artistic Worth and Personal Taste; 6. Falling in Love with a Book; 7. Immoral Jokes; 8. Beauty is Not One: The Irreducible Variety of Visual Beauty; 9. Emotional Upheavals; 10. Artful Intentions; 11. Defending Hypothetical Intentionalism; 12. Seeing, Imaginarily, at the Movies; 13. Sound in Film: Design versus Commentary.

Jerrold Levinson is Distinguished University Professor of Philosophy at the University of Maryland. His main philosophical interest is aesthetics, with secondary interests in metaphysics, ethics, and philosophy of mind. He has written extensively on the definition of art, expression in music, emotional response to art, the nature of literary interpretation, and the ontology of artworks. Levinson is Past President of the American Society for Aesthetics, 2001-2003, was editor of the *Oxford Handbook of Aesthetics* (Oxford UP, 2003), and was an invited fellow of the Society for the Humanities at Cornell University in September 2007. During academic year 2010-2011 Levinson held an International Francqui Chair in the Institute of Philosophy of the Katholieke Universiteit Leuven (Belgium), and in 2010 he was awarded the International Prize of the Società Italiana d'Estetica.

**Nadine Werner, *Archäologie des Erinnerns. Sigmund Freud in Walter Benjamins Berliner Kindheit*, Wallstein Verlag, Göttingen, 2015, pp. 390**

(by Marina Montanelli)

The present work by Nadine Werner focuses on the relationship between Benjamin and Freud within the constellation *Berliner Chronik-Berliner Kindheit um neunzehnhundert*. This is an important and original study, dealing at last with the Freudian references in Benjamin's theory of memory, also providing a systematic presentation of them. Indeed the debate on the problem of memory in Benjamin arose at the end of the Eighties, but so far few studies have considered Sigmund Freud in relation to the sources, favoring the comparison with Marcel Proust instead.

The book is divided into two parts: the first part, entitled *Gedächtnistheorie*, analyzes the theory of memory both in Freud's and in Benjamin's works with great philological accuracy. Thus a general overview of Freudian references in Benjamin's production is supplied, before sounding them in the *Kindheitsbuch*. In the first place the



reflections by both these authors portray the paradigmatic shift that occurred in this sphere, also in connection to the economic, social and historic reality that led to a radical crisis of experience and tradition during the second half of the XIX century and the beginning of the XX century. Werner remarks that the decisive point is the shift from the concept of memory as a plain repository (*Speicher*) to a concept in which the intimately constructive trait of the remembering process plays a central part. Better yet, the true novelty introduced by Freud, that would go on to animate the Benjamin's *Denkfiguren*, lies in conceiving an inherently paradoxical paradigm that holds the two aspects together: the repository-memory of everything that can be remembered and the constructive act of remembering, like two opposing poles in tension, but, at the same time, one referring to the other. Unconscious memory traces that are "deposited" in the memory, somehow "saved" but not, however, fully retrievable, set the base for the constructive act of remembering. An act that changes the way of looking at the past: not a backwards view of what has been, understood in a static (and nostalgic) way, but a view focusing on the relation between present and past. What is at stake is an idea of memory that renews its object in the act itself of remembering. Thus childhood becomes a privileged point to access the present (p. 14), the «today's ground», in the words from *Ausgraben und Erinnern (Excavation and Memory)*, a place where antiquity can be seen (W. Benjamin, *Selected Writings. 1931-1934*, ed. by M. W. Jennings, H. Eiland, G. Smith, vol. II, Part 2, Belknap, Cambridge [Mass.], and London 2005, p. 576). Contrarily to what Proust believed, past and present are here to be intended first and foremost in their collective, social, historical dimension, before the individual sphere (N. Werner, *Archäologie des Erinnerns*, p. 66).

The second part of the book – *Archäologie* – concentrates on the paradoxical tension that animates memory starting from the archeological *Denkfigur*, fundamental both for Benjamin and Freud. For both these thinkers archeology is a metaphor and at the same time a research moda-

lity (refer to pp. 221-297), arisen from the spirit of the times – and in this sense, something different from the most recent historical and cultural research (p. 17). The archeological procedure holds together the idea of the past as an object of excavation, deposited and cherished in the earth-memory, with that of the artifact-memories that once discovered require a new contextualization, because they are not the same as they were when they were buried. That is to say: what has passed doesn't remain identical to itself. Hence «he who seeks to approach his own buried past must conduct himself like a man digging» (W. Benjamin, *Selected Writings. 1931-1934*, cit., p. 576), in other words he must be aware that the past exists in the present only as a trace. The archeological method of remembering begins with these traces, considering the contemporary absence and presence of what was, of its being, in the process of digging, in the form of a fragment. Fragments are what the constructive principle acts upon forming new constellations between past and present, thus reopening the latter to variation, change, difference. The impossibility of a full availability of the past is what determines the act of remembering as an innovative and differential repetition, indeed a constructive one. To remember coincides with the opening of yet new perspectives. And childhood experience foresees exactly this.

As Werner explains clearly in the fifth chapter of the second section, the efficacy of this procedure becomes visible, in the grand laboratory of the *Kindheitsbuch*, on a double level: not only on the level of contents and theoretical elaboration, but also on the level of writing, traced in detail by Werner with the comparison between different versions – the charts presenting the genesis and the setting of the proses (pp. 154-159, p. 303 and p. 305), the illustrations and transcriptions of some manuscripts in the appendix (pp. 353-373), are indeed very useful. Thus, from a philological point of view, the book is a highly precious tool: in fact for the first time all of Benjamin's material and heritage from *Berliner Chronik-Berliner Kindheit*, have been used, made available to Werner at the "Walter Benjamin Archiv" in Berlin,

for carrying out her work with the late Burkhardt Lindner, for the volume XI – dedicated exactly to *Berliner Chronik* and *Berliner Kindheit* and that we are awaiting – of the new critical edition of Benjamin's *Werke und Nachlaß*.

Table of Contents: Einleitung; I. Gedächtnistheorie; I. Ausgangspunkte; I.I Freud: Erinnerung zwischen psychoanalytischer Praxis und Theoriebildung; Verknüpfung von Gedächtnis und Unbewusstem; Energiebesetzungen/Innervationen; Aufnahmeverfahren; Zwei Systeme: uneingeschränkte Aufnahme und Unveränderbarkeit; I.2 Benjamin: Erinnerung als Gegenstand theoretischer Reflexion und literarischer Praxis; Augenblicklichkeit; Unwiederbringlichkeit; Jetztzeit; Erfahrung; 2. Benjamins Quellen – Auseinandersetzung mit Proust und Freud; 2.1 Prousts *mémoire involontaire*; Benjamins Proustlektüren im Querschnitt; Proust und das Kindheitsbuch; Abgrenzung gegen das Zufällige; Abgrenzung gegen das Uferlose; Abgrenzung gegen den Authentizitätsanspruch; 2.2 Freuds Gedächtniskonzeption; Bewusstsein und Gedächtnis; Die Schwelle von Traum und Erwachen, Vergangenheit und Gegenwart; Wahrnehmungsbedingungen: Psychoanalyse, Film, Surrealismus; Mimetische Sprache und wiederholende Erinnerung; 3. Spurensuche – Freud im Kindheitsbuch; 3.I Zwei Erinnerungstheoretische Modelle Freuds; Erinnerung als Umschrift; Einschreibung als Gravur; 3.2 *Berliner Chronik*; Bewusstes Erinnern, unbewusstes Gedächtnis; Ungesichertes Erinnern, Traum, Déjà-vu; Topographische Erinnerungsmodelle; Archäologie als stratigraphisches Erinnerungsmodell; Schreiben; 3.3 *Berliner Kindheit um neunzehnhundert*; Sprache; Dinge; Traum; Raum; (Um-)Schreiben; Nachträglichkeit; Zwischenbilanz; II. Archäologie; 4. Archäologie als Metapher und Methode; 4.I Die Metaphorik des Archäologischen; Freud: Über Rom, Pompeji und Schliemann; Freud als Archäologe; Die psychoanalytische Methode als Ausgrabung; Archäologie und archäologische Ausgrabungsgegenstände als Therapiemittel; Archäologie

und Erinnerung/Gedächtnis; Benjamin: Über die Verknüpfung von Graben, Erinnern und Schreiben; Archäologisches in der Sprache; Benjamin als Archäologe des Jüngstvergangenen; Archäologisches Erinnern; 4.2 Zur Funktion der Archäologiemetaphorik bei Freud und Benjamin; Archäologie als Re-/Konstruktion psychischer Bildungen; Archäologisches Erinnern im Spannungsfeld von Restitution und Konstruktion; Die Dimension der Erinnerung und die archäologische Denkfigur; Archäologie als Konstruktion der Erinnerung im Schreibvorgang; Archäologie – Metapher, dialektisches Bild oder Denkfigur? Archäologisches Erinnern: fragmentarisch und konstruktiv; Archäologie des Erinnerns als schreibendes Verfahren; 4.3 Archäologisches Erinnern im Kontext; 5. Benjamins archäologische Schreibpraxis; 5.I Textgenetischer Überblick; 5.2 Vom Glück des Erinnerns: *Hallesches Tor/Winterabend*; Material und Vergleich der Fassungen; Die Erinnerung als Platzhalterin der Wirklichkeit; Erinnertes Glück und geglücktes Erinnern; 5.3 Zwei Inseln des Erinnerns: Pfaueninsel und Rousseau-Insel; Pfaueninsel und Glienicke – Material und Vergleich der Fassungen; Die Pfaueninsel als Grabungsort; *Rousseau-Insel* – Material und Umschriften: *Blumeshof 12*, *Zwei Blechkapellen*; Der Inselname als archäologischer Fund; 5.4 Wege unter die Oberfläche; Vergessen und Erinnern als Abwärtsbewegung; Die erinnerte Unterseite der Kindheit; Das Erinnerungsschreiben als Vertiefung; III. Anhang; 6. Abbildungen; 7. Transkriptionen; 8. Siglen; 9. Literatur; 10. Register der behandelten Texte; Danksagung.

Nadine Werner is a scientific collaborator at the “Walter Benjamin Archiv” in Berlin. She collaborates also to the project “Transformation of psychoanalytical concepts: Benjamin-Freud” and she has co-authored the volume XI, *Berliner Chronik/Berliner Kindheit um neunzehnhundert*, together with B. Lindner, for the new critical edition of Walter Benjamin's works (*Werke und Nachlaß. Kritische Gesamtausgabe*, Suhrkamp).