

Creatività e progettualità alla prova dell'estetica

Maddalena Mazzocut-Mis, Andrea Scanziani*

ABSTRACT

Creativity and innovation are common terms used as synonyms in political, economic, and scientific contexts. However, a certain field-specific interpretation of creativity is required when the European research and innovation programs for science and creative sectors are considered. Creativity is interpreted by aesthetics in relation to artistic production, play, and imagination. The paper considers the European policy for creative projects to show the common features of creativity as recognized by aesthetics.

KEYWORDS

Creativity, Innovation, Imagination

Premessa

I progetti europei sono ormai il terreno di sfida per coloro che si occupano di creatività e innovazione sia in ambito scientifico-tecnologico sia artistico. A partire dalle linee guida esposte a Lisbona nel 2000, i programmi di finanziamento alla ricerca, allo sviluppo e alla crescita dei settori e delle industrie creative (CCS) sono stati convogliati nel grande programma quadro *Horizon* e nei suoi programmi di finanziamento specifici come *Creative Europe*. Le politiche e i principi adottati dal programma, con i loro riferimenti alla creatività e all'innovazione, stimolano la riflessione sul significato di questi concetti.

La promozione della creatività nell'ambito di *Creative Europe* richiede di considerare quest'ultima da un duplice punto di vista: come competenza pratica e come *forma mentis*. Nel caso, ad esempio, del progetto *Senses: the sensory theatre. New transnational strategies for theatre audience building*, finanziato da *Creative Europe*, la creatività si esprimeva come la capacità di adattare conoscenze teoriche al terreno comunicativo e performativo del teatro con uno

* Università degli Studi di Milano Statale, maddalena.mazzocut-mis@unimi.it; Università degli Studi di Milano Statale, scanziani@unimi.it.

sguardo sempre rivolto alle esigenze progettuali europee.¹ D'altro canto, la creatività – dal punto di vista drammaturgico, attoriale e registico – era un'esigenza intrinseca di tipo pratico alla realizzazione del progetto.

Tale distinzione introduce il problema del rapporto fra creatività e innovazione.² Come modo specifico di pensare dentro la progettualità europea e alle sue esigenze, la creatività ha di mira l'innovazione; come competenza pratica è invece premessa necessaria all'innovazione. Nel dibattito sulla creatività e sull'innovazione nei progetti scientifico-tecnologici, il loro rapporto è stato approfondito proprio rispetto alle esigenze progettuali. La creatività è la capacità di escogitare qualcosa di originale e inusuale partendo da una base di conoscenze assodate, che ci permette di “scuotere le normali vie del pensiero per trovare soluzioni nuove a un problema”; l'innovazione è invece la creazione di qualcosa di nuovo che possieda un valore condiviso (Van Aken 2016, p. 934). Nella ricerca sperimentale, ad esempio, la creatività porta a nuove forme di pensare un problema, l'innovazione crea nuovi metodi per risolverlo. Chiarire la creatività come capacità dell'individuo di creare sulla base di ciò che è dato, del materiale disponibile, e di generare allo stesso tempo novità e valore come risultato di un'attitudine di pensiero, è però compito dell'estetica.

Il presente studio si prefigge di considerare gli aspetti della creatività che condividono l'ambito artistico, nel quale tradizionalmente soggetti e prodotti sono considerati creativi, e l'ambito della progettualità scientifico-tecnologica, verificando le continuità e discontinuità fra il concetto di creatività dell'estetica e quello della progettualità europea.

¹ Le riflessioni che proponiamo nascono infatti dal lavoro svolto tra il 2015 e il 2018 in seno al progetto *Senses*, finanziato dall'Unione europea (Estremi del progetto: Applicant Organisation: Università degli Studi di Milano; Programme: Creative Europe; sub-programme: Culture; Programme Guide / Call for Proposals: CE Culture Cooperation Projects 2015; Action: Cooperation projects; Sub-action: Category 1; List of partner organisations: France – Université D'Avignon et des Pays de Vaucluse, Romania – Universitatea Dunarea De Jos Din – Galati and Teatrul Muzical “Nae Leonard” – Galati, Italia – Associazione Culturale ScenAperta-Altomilanese Teatri). Il progetto aveva le sue premesse nell'indagine filosofica sul ruolo dei cinque sensi a teatro, sia dal punto di vista della fruizione sia da quello performativo, e prevedeva la realizzazione di tre spettacoli circuitati in Europa. Ogni spettacolo doveva occuparsi d'investigare il ruolo di uno o due sensi in particolare. Dal punto di vista filosofico, la tematica del rapporto vista-tatto era già stato indagato in un volume dal titolo *Voyeurismo tattile* Cf. Mazzocut-Mis (2002). Il progetto prevedeva però anche l'uso di competenze drammaturgiche nella stesura del canovaccio per lo spettacolo tenutosi poi in Francia (per un approfondimento, ci permettiamo di rimandare a *Per non vedere*, in Mazzocut-Mis 2020).

² Creatività e innovazione sono considerate spesso sinonimi. Cf. *Creative Europe: Monitoring Report 2019* (2020, p. 42 e ss).

Molteplici creatività

I nuovi ambiti nei quali la concettualità propria dell'estetica è applicabile e di fatto applicata si sono oggi moltiplicati e allo stesso tempo diversificati. Uno di questi ambiti è quello della progettualità europea, nella quale il riferimento al concetto squisitamente estetico di creatività è fra i più presenti.³ Grande enfasi viene posta nei programmi sull'importanza della creatività per la crescita tecnologica ed economica, per lo sviluppo delle relazioni fra paesi e soggetti, e per l'avanzamento del patrimonio di conoscenze comuni.⁴ Sembra dunque evidente che le politiche europee in generale intendano la creatività come avanzamento conoscitivo, tecnologico e scientifico, siglando l'unione con il concetto di innovazione intesa come produzione di prodotti originali e di valore condivisibile (Bakhshi, McVittie & Simmie 2008, p. 6). Quello che risulta meno evidente è che le politiche della progettualità assumano poi implicitamente che la creatività possa declinarsi in molteplici modi e che presenti molteplici aspetti e momenti, spesso specifici di un solo ambito. L'identificazione fra creatività e innovazione nasconde dunque un aspetto importante: ogni fase del progetto implica creatività, e spesso una forma diversa della stessa. La creatività è poi innanzitutto apertura all'ispirazione, all'inaspettato, persino all'errore.

Nell'idea di creatività sono implicite, crediamo, almeno due aspettative: la prima, auspicata dalle linee progettuali, legata a un avanzamento delle conoscenze; la seconda, esclusa o osteggiata, come apertura al caso.⁵ Eppure, è proprio questa apertura a essere feconda e stimolante, soprattutto nella creazione artistica. Un esempio è la necessità di apertura verso il rischio e l'errore o banalmente verso l'improvvisazione riconosciuti essenziali nelle modalità creative dello spettacolo dal vivo e che si scontrano con la logica progettuale dello spettacolo stesso (Álvarez 2018, p. 97).⁶

L'importanza di mantenere la ricerca aperta al caso e all'errore è però presente anche in ambito scientifico-tecnologico, dove proprio questa forma di creatività permette al ricercatore di distinguersi (Gray et al., 2007, p. 50). Procedere artisticamente significa combat-

³ Cf. Cultural Industries in Europe (2008).

⁴ Cf. Regulation (EU) No 1295/2013.

⁵ L'idea che la creatività sia legata a una forma di apertura all'esperienza è legata a una disamina delle interazioni fra diversi tratti caratteriali che spiegano differenze nel comportamento creativo umano. Cf. Woodman & Schoenfeld (1989, p. 81), e Baer & Oldham (2006, p. 154).

⁶ Il testo riporta i risultati del progetto Creative Europe *BeSpectACTive!*, Consultabile a URL: <https://www.bespectactive.eu/> (Consultato il: 27/03/2022).

tere contro il caso come potente stimolo. La creatività espone alla frammentarietà e alla limitatezza del controllo pratico-intellettuale:

Ciò che nella conoscenza e nel comportamento pratico è fonte di ansia consapevole può e in qualche modo deve divenire – in una specializzazione estetica – stato d’animo rassicurativo, contropartita dell’ansia, integrazione sentimentale, tale da rendere ‘sicura’, per così dire, la stessa ‘insicurezza’, in quanto compresa e dominata mediante un’operazione, anche soltanto soggettiva, di anticipazione e totalizzazione dell’esperienza possibile. (Garroni 1978, p. 78)

La creatività qui è adattamento all’incompletezza dell’adattamento, e in questo senso è funzionale al progetto.

La parola creatività è poi abusata quando ridotta, in funzione dell’avanzamento conoscitivo, tecnologico, economico, a mera produzione. Qui prevale un significato che ha ancora un retaggio tipicamente romantico legato all’artista in grado, come Dio, di creare dal nulla. Il processo creativo è spesso visto come un principio universale che impulsa ciò che esiste a creare ciò che sarà, in una identificazione fra esistenza e creazione (Hartshorne 1970, p. 272). La creatività è però anche vista, e questo già tradizionalmente, legata all’imposizione di un ordine al dato, dove l’ordine risultante è superiore alla somma delle parti. Grazie alla creatività “il molteplice diventa unità” – essa è capacità di dare forma al molteplice; l’unità è però elemento aggiunto al molteplice (Whitehead 1978, p. 21). Nell’idea che ordina, e che è per se stessa elemento nuovo rispetto all’esistente, si trova la creatività e la razionalità del progetto. In ambito scientifico, questa forma di creatività è diffusa e sostenuta dalla progettualità, ad esempio nella forma del pensiero associativo diffuso nei progetti multidisciplinari (Scheffer 2014, p. 6119). Questa funzione assegnata alla creatività è però presente anche nei progetti pilota europei legati alla produzione di contenuti culturali provenienti da ambiti diversi fra loro (musica e letteratura, per esempio): la creatività si esprime qui nell’idea che riunifica e ordina diversi prodotti culturali, per sfruttarne poi la distribuzione digitale congiunta e produrre valore aggiunto.⁷

Il retaggio romantico porta con sé ora anche un richiamo antirazionalistico sui limiti della creatività. Essa non è onnipotente rispetto alla “materia” su cui si esercita e con cui opera; si scontra con il caso rappresentato dalle condizioni, sempre cangianti, in cui l’operare creativo si svolge. Inoltre, si incarna in un soggetto creativo, geniale, necessariamente inserito in una realtà storica, econo-

⁷ Si vedano, ad esempio, i progetti finanziati sotto il macro-progetto pilota *Platform(s) for cultural content innovation* e i relativi progetti finanziati, *INNOCULT*, Consultabile a URL: <https://innocult.eu/?lang=it> (Consultato il 27/03/2022) e *CONTENTshift*, Consultabile a URL: <https://www.contentshift.de/en/> (Consultato il 27/03/2022).

mica, scientifica. Si pensi, innanzitutto, all'idea che risale almeno al Settecento, per cui la genialità è un dono naturale che va alimentato ed educato e per cui le circostanze sociali, culturali o economiche possono influenzarlo (Du Bos 2005).

È importante considerare il creativo nella sua complessità come individuo e nella situazione in cui si trova chiamato in causa, aspetti occultati nella progettualità dietro il rimando a un generico "promotore". In questo senso, considerare l'idea di genio come creatività incarnata mette in luce aspetti interessanti. L'opera del genio è 'iconoclasta' rispetto ai suoi pari ma, allo stesso tempo, il margine con cui l'opera si discosta dal canone riconosciuto in un certo ambito è giudicato dagli stessi pari che saranno vittime del salto innovativo prodotto dall'opera. L'opera creativa deve essere rivoluzionaria rispetto alla tradizione ma rimanere giudicabile nella sua originalità con metodi obbiettivi (Rennie 2016, p. 32). Questa tensione caratteristica ha una sua espressione oggi nella necessità di sottoporre progetti di ricerca e *curricula* a processi di valutazione. Ogni progetto espone i limiti delle soluzioni proposte in precedenza e mostra la capacità di innovare dei soggetti proponenti.

In alternativa a un concetto di genio, ancora tanto radicato nella nostra contemporaneità, si fa avanti dunque l'idea di una capacità 'inventiva', che consente al singolo di adattarsi al meglio all'ambiente circostante in una funzione quasi darwiniano-evoluzionistica: "se definiamo la creatività come il mettere insieme cose in maniera originale, allora l'evoluzione è creatività *par excellence*" (Goed-nough 1993, p. 400). La creatività è così un "meccanismo cognitivo evoluto" che permette astrazione, sintesi, soluzione di problemi non ricorrenti e lo stesso procedere scientifico (Reche & Perfectti 2020, p. 745). In campo artistico, soprattutto nelle industrie definite dalla progettualità "culturali e creative", questa creatività è l'arma per la sopravvivenza del creativo in un ecosistema economico e sociale che spesso non lo favorisce.⁸ La sopravvivenza mostra la competitività del progetto, la quale è giudicata in ambito progettuale europeo soprattutto come "capacità di innovare", di produrre cioè prodotti migliori e meglio accolti dal fruitore.⁹

La creatività è stata poi definita una configurazione di trat-

⁸ Cf. Austrian Institute for SME Research and VVA (2016, p. 2 e ss). Ci riferiamo al settore delle "industrie culturali e creative" (CCIs). La Commissione Europea ha definito questo settore nel 2010 come l'insieme delle "industrie che usano la cultura come stimolo e che posseggono una dimensione culturale, sebbene i loro prodotti siano principalmente funzionali". Cf. European Commission (2010, p. 6).

⁹ Cf. Austrian Institute for SME research and VVA Europe (2016, p. 17). Anche *Competitiveness proofing is a twelve-step tool addressing the impacts of a policy proposal on enterprise competitiveness*, Consultabile a URL: http://ec.europa.eu/smartregulation/impact/key_docs/docs/sec_2012_0091_en.pdf (Consultato il 27/03/2022).

ti caratteristici del soggetto, cioè, le molteplici caratteristiche e abilità dell'individuo (Guilford 1950, p. 444). Dunque, non una capacità straordinaria degli individui, bensì l'insieme delle loro competenze che li rendono adatti alla realizzazione di un compito o alla soluzione di un problema. Questa definizione di creatività è quella assunta implicitamente nella progettualità, soprattutto laddove si richiede di possedere molteplici competenze, spesso in ambiti anche molto diversi di ricerca, come nel caso di progetti interdisciplinari, e di metterle tutte al servizio di un'impresa specifica condivisa fra vari soggetti.¹⁰ La creatività diventa allora la facoltà della mente di associare e combinare elementi solo lontanamente relazionati in nuove unità di pensiero (Mednick 1962). Allo stesso tempo, il comportamento creativo comprende l'invenzione, la pianificazione, l'organizzazione, etc., tutte attività che nel creativo si manifesterebbero in forma predominante. Qui si eserciterebbe il dominio degli elementi, dei materiali, che compongono il progetto. Il proponente è colui che domina con uno sguardo i tasselli in gioco, ma rimane aperto alle competenze altrui, sempre necessarie.

I progetti scientifici, artistici, tecnologici e politici indicano dunque la possibilità di pensare a una "creatività condivisa", di fatto sostenuta dalla progettualità europea.¹¹ Laddove la creatività geniale appare legata all'irrazionalità e all'ispirazione che possiede una componente di arbitrarietà, la creatività progettuale manifesta una intenzionalità collettiva senza la quale la prevedibilità dei risultati verrebbe meno.¹² L'intenzionalità minimizza la pericolosa relazione, certo esistente, fra creatività e rischio: la possibile inutilità dello sforzo profuso nel caso di fallimento e la scommessa fatta dal finanziatore sulla base della necessità d'innovazione.¹³ Il rischio non è però che un aspetto di quella casualità che è apertura a una dimensione di regole che sono altre, imposte dagli elementi, dai materiali, e non tanto dalle esigenze progettuali, con cui la creatività inevitabilmente deve fare i conti.

Il fare artistico e progettuale

¹⁰ Nell'ambito di Creative Europe, un esempio è il progetto comune *We Are Europe*, che ha proposto un approccio interdisciplinare allo sviluppo sociale e politico attraverso l'arte e la cultura tecnologiche. Vedi *Creative Europe. Monitoring Report* (2020, p. 72).

¹¹ Si veda, ad esempio, il progetto *Incommon. In praise of community* di *Creative Europe*, Consultabile a URL: <https://www.in-common.org/about/> (Consultato il 27/03/2022).

¹² A partire dal pensiero greco, l'associazione fra creatività e follia o patologia è un'idea che si è radicata anche nella contemporaneità. Cf. Motto & Clark (1992; Kyaga et al. (2011, pp. 373-379).

¹³ Cf. *Horizon 2020*, p. 10.

La realizzazione del progetto fa emergere due nuove caratteristiche della creatività progettuale: la prima ha a che fare con l'intervento della casualità; la seconda con il confronto con i materiali. Queste due caratteristiche emergono chiaramente quando consideriamo la realizzazione di un progetto artistico, e infatti sono ben indagate da Dino Formaggio nel contesto di una riflessione sull'arte. Ispirazione e libera creatività vengono fortemente criticate in funzione di una interpretazione antitetica a ogni concezione dell'arte come semplice elitaria evasione. Si fa avanti – ed è l'aspetto più interessante e allo stesso tempo meno esplicito nelle politiche progettuali – una riflessione sul 'fare' pragmatico e progettuale che necessariamente include momenti decisionali scaturiti da una effettiva lotta con le circostanze e i materiali, sulla base di conoscenze specifiche, sapere tecnico e critica razionale. Si può quindi affermare che all'interno della retorica progettuale prevalgono due linee standardizzate di creatività, l'attitudine all'innovazione intesa come produzione ottimale e la competenza nell'ordinare elementi progettuali diretta intenzionalmente. La messa in pratica effettiva della creatività ne evidenzia però ora altre assai distanti dalle prime, che emergono bene in una riflessione sulla realizzazione dell'opera d'arte.

L'attenzione di Formaggio si rivolge al concreto prodursi dell'opera e la sua analisi è diretta a scovare quegli aspetti della creatività che sono vissuti da chi realizza l'opera stessa. Nell'arte l'azione è già l'invenzione; essa non può dunque mettere in secondo piano la sua fase operativa, propriamente tecnica. L'aspetto tecnico non è un mero "insieme di regole canoniche modulario, ricettario, di meccanica applicazione, mestiere nel senso più banale del termine", bensì l'espressione di una "libera trasformazione" che si evolve secondo direttrici spesso dettate dal caso o "secondo leggi che di momento in momento si vengon creando da se stesse" (Formaggio 1953, p. 20). La correlazione creazione-abilità-tecnica è ribadita dunque contro le rivendicazioni della pura creatività come assenza di regole, ma anche come mera produzione regolata normativamente. In ogni contesto creativo la regola è condizione necessaria ma non sufficiente per spiegare il risultato. Un punto problematico emerge quando le regole sono esplicitate e coercitive, mentre il fattore casuale, di fondamentale importanza nell'ambito della creatività, non viene contemplato o del tutto inibito. Anche il caso diventa caso previsto. Ciò che non è compreso e prevedibile è però proprio il gioco tra casualità e risposta soggettiva. Anzi, nella risposta del soggetto all'insorgere del caso si manifesta l'elemento creativo della fase pratica: la capacità di escogitare vie alternative. Caos, errore

e caso sono motori dell'arte perché istigatori di questa creatività pratica. Il risultato non è però – neppure nell'arte – la produzione di libere fantasie. Questo aspetto della creatività è assolutamente necessario nella pratica creativa e non esplicitato invece nelle dinamiche progettuali.

L'artista e l'estensore di progetti sono entrambi soggetti a regole che in parte sono imposte. Ma l'artista, come il progettista, sono sottomessi anche ad altre regole, quelle pratiche dell'operare artistico. Queste si declinano, nel caso dell'operare dell'artista, nel *procedere tecnico*. Scriveva Valéry che “l'idea del *fare* è la prima e la più umana. ‘Spiegare’ non è altro che descrivere una maniera di *fare*, significa rifare col pensiero” (Valéry 1988, p. 62). Il pensiero percorre e ripercorre un fare pratico che proietta verso i materiali la progettualità, la quale, proprio nel pensiero del fare, diventa progetto inquadrato dalla tecnica. Una tecnica e un fare che si incontrano e scontrano sempre con dei materiali.

Il termine materiale è “il più adatto e comprensivo a significare tutto ciò che di fisico, di fisicamente accertabile, entra nella costruzione tecnica” (Formaggio 1953, p. 229). Esso non è però il mero *contenuto* di un'opera nel senso della sua fisicità. Il materiale è prima di tutto “alterità fisica” e non a caso si può

chiamare ‘materiale’ tutto ciò che per l'arte è dato in natura o è un elaborato dell'uomo (materie plastiche, colori, vernici), ma che comunque nell'arte rientra come un dato fisico esterno. Il materiale è come tale un presupposto della tecnica. Ma questo non deve far dimenticare che esso è anche posto dalla tecnica, nel senso che ogni tecnica presuppone un materiale; non solo, essa presuppone ‘il materiale nel suo esistenziale sviluppo’, ponendo in atto la stessa ‘artisticità del materiale’. (Formaggio 1953, p. 233)

Il materiale propriamente detto entra così in una più stretta relazione con l'artista. Sebbene esso faccia riferimento ancora al marmo, ai colori, alle parole, ecc., essi non sono visti nella loro mera legalità fisica ma vengono considerati “nella pienezza multilaterale della loro implicita funzionalità artistica”, portano cioè in sé una “direzione funzionale di organizzazione, che condiziona, nell'ambito di limiti obiettivi e di una sia pure elastica legalità, le risposte dell'artista” (Formaggio 1953, pp. 233-4).

Tema centrale, data la complessità e l'estensione della definizione di materiale, è quello di ricercarne e stabilirne una propria legalità autonoma. Essa può essere trovata proprio in quei passaggi che nell'artista sembrano obbligati e ai quali egli sottomette la propria volontà e dai quali si lascia spesso condurre senza opporre particolare resistenza. Esistono cioè delle regole molto strette

all'interno delle quali gioca la libertà dell'artista. Regole che in un certo senso sono fatte per essere seguite o contraddette, proprio perché anche il caso gioca la sua parte incarnato nel materiale. Il rapporto tecnica-materiale – che si fonda su una dialetticità – non è quindi privo di regole: “In presenza della legalità della materia, la tecnica, triangolo di punta dell'atto costruttivo, si costituisce in sistema di leggi affinché sia opposta legge a legge, risolta legge *in legge*” (Formaggio 1953, p. 241). L'artista possiede la tecnica, è tutt'uno con essa, con quell'attività che rende fluida l'intercomunicabilità tra oggetto e soggetto, tra uomo e mondo. In questo senso la tecnica artistica si distingue dalla tecnica decaduta a mestiere o meccanismo, e manifesta un carattere essenziale della creatività: creare ordine nel materiale del progetto è allo stesso tempo accettare l'ordine emergente dal progetto. Lavorare con la legalità tecnica significa accettare la legalità dell'elemento, resolvendo nella creazione dell'opera una legalità che è in parte ordine, in parte novità apportata dal caso e della materia.

Le riflessioni sulla realizzazione dell'opera d'arte ci permettono così di evidenziare alcuni punti di contatto fra creatività artistica e creatività progettuale. Innanzitutto, alla visione più comune e stereotipata che vede l'identificazione tra artista e 'creativo', se ne somma una che punta l'attenzione sulla creatività tecnica, in grado di produrre mutamenti fecondi e soluzioni di problemi teorici o pratici. Le politiche europee riconoscono la creatività sia in ambito scientifico sia artistico. Tale apertura nel concetto pone la sfida definitoria. La creatività progettuale può definirsi in entrambi i casi come *competenza* e *forma mentis*. Come *competenza* rivela la sua stretta somiglianza alla *tecnica*: da mero automatismo dei processi conoscitivi applicati alla materia, questi diventano ora zone d'ombra dove si insidia la più completa novità, e la competenza è la loro interiorizzazione sempre in funzione di una traduzione del *sapere* nel *fare*; come *forma mentis* diventa l'atteggiamento di *apertura* al materiale e alle sue dinamiche che il progettista sempre possiede (Cf. Formaggio 1953, p. 248).

Questa creatività tecnico-progettuale è identica in ambito artistico e scientifico? Certo esistono differenze. Essere creativi in ambito scientifico presuppone conoscere lo stato della ricerca in un ambito di studi, avere “coscienza del *medium*” nel quale la creatività troverebbe un suo senso (Goodenough 1993, p. 401). La creatività in ambito artistico presuppone invece la conoscenza dello stato dell'arte in un senso principalmente tecnologico. Inoltre, la richiesta di fondo in ambito scientifico resta quella di una soluzione di problemi che manifesta un carattere 'risolutivo', caratteri-

stica che la creatività artistica non manifesta. La definizione della creatività come competenza e *forma mentis* è però applicabile a progetti scientifico-tecnologici e artistici una volta considerata nei due momenti ineludibili della tecnica e dell'apertura al materiale. Si fa avanti dunque l'unitaria definizione di creatività progettuale come 'fare pragmatico': esso è un fare che è sapere che tende al compimento – un fare con regole in costante rapporto con il caso che proviene dagli elementi, dai materiali, dai soggetti del progetto.

Creatività ludica

Nel gioco non solo la regola cerca di governare il caso senza eliminare gli spazi di libertà dei giocatori, ma le componenti prescelte sono legittimate dalla necessità del compimento dell'opera ludica, della finzione, spesso collettiva. Quella del gioco sembra essere una buona metafora per spiegare due ulteriori aspetti della creatività progettuale: l'instaurazione di un regime nomologico esclusivo fra promotore del progetto e fruitore;¹⁴ e l'idea che il promotore del progetto possa intendere la creatività come la creazione di un gioco, una finzione, che coinvolga soggetti esterni al progetto, rivelando che il suo compimento è lo spettacolo trasformativo.

Innanzitutto, il fruitore del progetto si aspetta che il promotore utilizzi le 'regole del gioco' da lui create a suo vantaggio e, quindi, a vantaggio di tutti. Nel caso della progettualità scientifica a vantaggio dell'innovazione; nel caso dei settori industriali creativi, a vantaggio della qualità del prodotto finale. Le regole sono dunque stabilite in modo tale che esse non limitino la libertà del promotore, bensì la rendano funzionale.

Schiller definiva il gioco come "tutto quello che né soggettivamente né oggettivamente è contingente, eppure non esercita nessuna costrizione né esteriore né interiore" (Schiller 1970, p. 57). Le regole sono funzionali alla realizzazione dell'opera e nulla è meramente contingente. Le regole sono anche stabilite per eliminare i soggetti dalla ricerca da cui non si prevedono risultati all'altezza delle aspettative. In questo caso, si valuta la creatività pregressa dei promotori in produttività quantificabile. Le regole del gioco stabiliscono dunque a monte chi può giocare. Le regole stabiliscono però anche quali soggetti possono essere considerati obbiettivi del progetto e lo spazio di gioco. Il gioco trasforma coloro che accettano

¹⁴ Intendiamo come promotore il soggetto che propone un progetto in un determinato ambito e il fruitore il soggetto che potenzialmente ne otterrà i risultati e ne deve quindi giudicare l'efficacia.

di giocare e la realtà a cui appartengono – se non definitivamente, almeno nell’arco di tempo nel quale si svolge. Il gioco prevede infatti la radicazione della finzione su una realtà preesistente che, se da un lato mette alla luce la partecipazione dell’immaginazione, dall’altro ci permette di chiarire quanto giocare, come progettare, implichi generare finzioni altamente performative.

Le politiche progettuali auspicano infatti che colui che usufruisce dei risultati del progetto ne debba essere non solo coinvolto ma anche ‘trasformato’, in un arricchimento che faccia vacillare le sue certezze.¹⁵ La relazione estetica auspicata non è dunque quella di un testimone pubblico, che gode dei piaceri della rappresentazione senza impegnarsi in un cambiamento, ma di un testimone attivo aperto a una trasformazione. Se la creatività progettuale è dunque paragonabile all’azione ludica, essa non è mai un agire privato. Laddove questa creatività ludica ha “il proprio scopo in se stessa”, questo obiettivo è innanzitutto la trasformazione di tutti i giocatori (Huizinga 1946, p. 49). L’effetto di trasformazione è, ad esempio, elemento fondante dell’‘innovazione sociale’ auspicata nei progetti *Horizon* (Therace, Hubert & Dro 2011, p. 50 e ss.). Da progetti che intendono generare esperienze soggettive in previsione di un cambio di valori e credenze socialmente condivise, fino all’uso di strumenti artistici, essi puntano all’innovazione sociale nella forma di incremento delle possibilità di interpretazione e rappresentazione delle nuove politiche (ad esempio quelle di genere) implementate dall’Europa.¹⁶

Lo spettatore non è dunque mai passivo. È suo tratto costitutivo rispondere, generando così una riflessione soggettiva e questa soggettività viene intesa come un processo monitorabile sia nelle fasi intermedie sia nei risultati. Si tratta di un retaggio che potremmo far risalire a un’antropologia empirista ma che ritroviamo nei progetti artistici: un soggetto attivato e in divenire, incompleto. Lo scopo è qui legato indissolubilmente al mezzo, laddove l’opera punta a generare un cambiamento attraverso l’emozione: “Il piacere estetico, nel quale la coscienza immaginativa si affranca dalla costrizione delle abitudini e degli interessi, consente con ciò all’uomo [...] di aprirsi ad altre esperienze” (Jauss 2011, p. 42). La soggettività deve esser disposta a lasciarsi alterare. Lo spettatore si pone, si dispone e si espone a esserlo, perciò dev’essere coinvolto in un intreccio esperienziale concreto. Nell’entrare in

¹⁵ Cf. *Creative Europe: Monitoring Report 2019* (2020, p. 27).

¹⁶ Esempi sono il progetto italiano *EQUAL*, *strategies to dismantle traditional gender roles and stereotypes* e *EQUAL4EUROPE*, Consultabile a URL: <https://equal4europe.eu/> (Consultato il 27/03/2022), e *PERFORMING GENDER – DANCE MAKES DIFFERENCES*, Consultabile a URL: <http://www.performinggender.eu/> (Cosultato il 27/03/2022).

relazione con la rappresentazione artistica egli adotta un atteggiamento determinato da un progresso. È proprio tale progresso che si chiede di mettere in discussione. Lo spettatore, tutt'altro che soggetto indefinito, va quindi targettizzato.¹⁷ Una volta individuato con precisione, va considerato come un essere in fieri, “come divenire” (Deleuze 1981). Dello spettatore non si può però fare quel che si vuole, e ugualmente, nel progettare la rappresentazione non abbiamo piena libertà: le *regole* sono appunto lì a ricordarcelo. Il concetto di creatività, come nel gioco, prevede quindi un patto nomologico tra attore e fruitore, e due azioni tra loro complementari da parte del fruitore: una di estraniamento e l'altra d'immedesimazione.

Il concetto di spettacolo nelle logiche europee risente fortemente di questa concezione della creatività performativa. Ciò che però non emerge nella progettualità europea sono le caratteristiche proprie della realtà operativa del teatro che evadono dalla prevedibilità.

Il progetto *Creative Europe Be SpectACTive!* è un esempio di questa concezione di creatività e delle sfide realizzative che essa comporta. La produzione di uno spazio in cui generare “creatività relazionale”, che trasforma lo spettatore chiedendogli di essere attivo, presuppone l'intervento di agenti spesso esclusi dai meccanismi organizzativi veri e propri del teatro, come ad esempio gli spettatori stessi o coloro che si occupano di verificare la trasformazione dei partecipanti (Ciancio, Ricci 2018, p. 32). In quanto esperimento di trasformazione, questo tipo di rappresentazione teatrale deve fare i conti con l'errore, la prova non riuscita, il fallimento, il contesto umano e sociale dell'esperimento, tutti elementi non considerati dalla progettualità ma certo presenti in ogni rappresentazione teatrale (Ciancio, Ricci 2018, pp. 104 – 5). Le regole della progettualità richiedono che la simulazione teatrale sia efficace, ma perché lo sia non è disposta a cedere nulla.

Ad esempio, è difficile considerare l'attività creativa come un'azione completamente pianificata in anticipo. Questa idea si scontra con le richieste di pianificazione e progettazione che richiede la progettualità. La creatività si ‘inventa’ nel suo farsi ed è fruttuosa proprio se implica la scoperta di elementi non convenzionali e pianificati. La progettualità richiede poi uno sforzo immaginativo estremamente complesso e proiettato nel futuro. Una sorta di previsione anticipatrice che entra in collisione con la libertà creativa necessaria alla realizzazione del progetto (Weisberg 2020, p. 42). I risultati

¹⁷ Le politiche europee sono molto esplicite rispetto alla corretta individuazione dei soggetti che diverranno target di stimolazioni artistiche. Cf. Therace, Hubert & Dro (2011, p. 39).

devono però essere immediati perché il progetto sia efficace. Questo aspetto decisionale e pragmatico si manifesta anche quando è chiesto all'artista di muovere la propria creatività all'interno di un genere specifico di opere o con un obiettivo pratico predeterminato. Si prenda, ad esempio, la realizzazione di "documentari creativi", che se per definizione partono da un "soggetto della vita reale" e richiedono una "scrittura originale", non possono però assumere "alcun'altra forma" del documentario, come *magazine*, reality shows, o programmi educativi.¹⁸

Forse per questo scompare dall'orizzonte della progettualità qualsiasi riferimento all'ambito della finzione e della fascinazione. L'aspetto creativo legato alla fascinazione è lasciato allo sviluppo del progetto. Nel caso di *Senses*, la fascinazione è di fatto prevista dai drammaturghi, registi e attori che con le loro competenze hanno realizzato gli scopi del progetto. La fascinazione legata alla finzione è dunque un obiettivo cercato e realizzato dal progetto, sebbene mai dichiaratamente.

La creatività è però spesso asservita a generare tecnologie funzionali alla creazione di simulacri che coinvolgano il fruitore dal punto di vista emotivo per realizzare lo scopo del progetto.¹⁹ Esempi sono l'uso di supporti audiovisivi programmabili dall'utente per generare "creatività narrativa" negli studenti delle fasce di età più basse.²⁰ Anche in questo caso la finzione e la fascinazione generata dall'agente virtuale serve a stimolare il "pensiero creativo" (Catala *et al.*, 2017, p. 240). Dunque anche la seduzione della finzione è un elemento implicito all'idea di creatività, e appare laddove si consideri lo scopo trasformativo assegnato ai progetti.

Il ruolo dell'immaginazione

Nelle politiche europee, la creatività sembra infine prescindere da un riferimento esplicito all'immaginazione, che è invece elemento importante nella sua comprensione. Questa connessione fra creatività e immaginazione ha radici filosofiche profonde ed è oggi al centro del dibattito interdisciplinare sulla creatività.²¹ La

¹⁸ Dal glossario di *Creative Europe*, Consultabile a URL: <https://www.creativeurope.eu/glossary-terms> (Consultato il 27/03/2022).

¹⁹ Cf., (2021 *annual work programme for the implementation of the Creative Europe Programme 2021*, p. 26).

²⁰ *A community of surface bots for creative storytelling (COBOTNITY)*, progetto finanziato da *Horizon 2020*, ID: 701991, Consultabile a URL: <https://www.utwente.nl/en/eemcs/hmi/cobotnity/> (Consultato il 27/03/2022).

²¹ Si pensi, ad esempio, alla connessione stabilita da Kant nella *Critica de giudizio* fra creatività e immaginazione. Cf. Kant (1900 e ss, AA V §§ 43-50); Glăveanu (2017,

creatività è declinata, abbiamo visto, nel senso d'innovazione e ricerca orientata alla produzione. Ma questa definizione viene impiegata anche quando i “prodotti commerciali” non sono definiti come “l'obbiettivo primario del progetto”.²² D'altro canto, proprio l'immaginazione consente di generare possibilità alternative di soluzione a un problema senza comprometersi immediatamente con la realtà, verità, e soprattutto, realizzabilità dell'immaginato, indicando una connessione possibile con una creatività che non è dunque ancora innovazione.²³

In ambito scientifico, la connessione fra immaginazione e creatività è infatti legata usualmente all'assunzione del processo di scoperta nel caso di problemi aperti non immediatamente riconducibili a una soluzione tecnica (Polanyi 2009). In ambito artistico, immaginazione e creatività sono tradizionalmente interpretate come unite nella figura del soggetto ispirato creatore di un'opera straordinaria. Un elemento interessante, e di cui si ritrovano tracce proprio nelle esigenze progettuali, è ora che l'immaginazione creativa è funzionale a sondare le potenzialità del “possibile”, che nell'opera e attraverso essa, ad esempio sotto la forma del verosimile, può generare un processo di comprensione della realtà del tutto nuovo (Franzini 2012, p. 45). L'immaginazione è poi implicitamente riconosciuta, anche qui molto tradizionalmente, come facoltà che nel creativo – il genio – eccelle ed è responsabile di quelle connessioni sorprendenti alla base della creatività richiesta dai progetti.²⁴

Inevitabile appare dunque per questa via un richiamo a Kant. In effetti sembra ancora rilevabile l'interpretazione dell'immaginazione come costitutiva della creatività: è soprattutto l'idea del “libero gioco” delle facoltà, nel quale l'immaginazione si mostra come libera legalità, che sembra implicitamente determinare la creatività progettuale. Al di là del limite nell'uso dell'interpretazione kantiana del rapporto fra immaginazione e creatività, che risulta efficace nell'ambito artistico proprio per la natura dell'analisi, ci sembra che le suggestioni kantiane sull'origine eterodossa delle regole che si impongono al creatore di opere siano, di nuovo, importanti. A ciò si aggiunge ora che quelle rappresentazioni dell'immaginazione che sono le idee estetiche ci costringono a “pensare molto” (Kant 1900ff, AA V § 49, p. 314). Lo stimolo che l'opera di questa immaginazione creativa esercita sull'impianto concettuale con il quale comprendiamo la realtà – uno stimolo trasformativo in quanto

p. 175 e ss.).

²² Cf. (*Horizon 2020*, p. 7).

²³ In questo senso, si parla di “creatività attiva”. Cf. Gaut (2003, p. 159 e ss.). Su questo, si veda anche Strokes (2014, p. 163 e ss.).

²⁴ Ad esempio Gerard (1774).

costringe a pensare possibilità ulteriori – è in fondo presupposto implicitamente nell'idea di creatività richiesta dalla progettualità.

La creatività torna di nuovo a essere il fare pragmatico che escogita vie alternative che è emerso analizzando il fare artistico e che ora anche permette di percorrere vie alternative. La creatività richiesta dalla progettualità trova una limitazione nell'assenza di qualsiasi riferimento all'immaginazione e nella sua necessaria adattabilità dal contesto artistico a quello progettuale. Questo non significa che non vi sia implicita nelle politiche europee una determinata concezione dell'immaginazione creativa. Innanzitutto, al ricercatore è richiesto che la creatività si sposi con l'immaginazione nel momento in cui deve mantenere la rappresentazione del “prodotto finale” che guidi le fasi del progetto dall'inizio alla fine, anche se i compiti specifici sono eseguiti da altri soggetti nel progetto. In questo caso, l'immaginazione è la presentificazione sia della meta che del percorso da seguire per raggiungerla. Piuttosto allora, la creatività è la facoltà di adattarsi alle diverse circostanze che mutano rapidamente, riprogrammando il proprio bagaglio di conoscenze di fronte a sfide nuove.

Nelle politiche europee questa definizione di creatività è priva del riferimento all'immaginazione perché poggia su una scientificità che prescinde del tutto da una possibilità di evasione immaginifica. L'idea di creatività progettuale che emerge è infatti anche lontana dalla sua definizione come fonte di immagini, suggestioni, atmosfere, tese a riproporre una determinata impronta emozionale. Anche in questo caso, la creatività come intesa nella progettualità è deprivata di due caratteristiche essenziali: l'immagine e l'emozione – salvo poi presupporle entrambe nel momento creativo vero e proprio.

Inoltre, è difficile che ci si riferisca a una trasmissione di conoscenze e pratiche che faccia completa astrazione da una comunicazione logico-verbale, anche laddove l'intento finale del progetto potrebbe prescindere del tutto. La sua logica è sempre razionale e il contenuto, per necessità progettuali e non solo, sempre generalizzabile e universalmente decodificabile. Nonostante questa esigenza, la creatività progettuale presuppone in egual misura anche quello che è stato definito il “pensiero laterale”, vale a dire, un uso della logica che si apre, nel suo processo di assunzione e articolazione degli elementi in gioco, a un elemento eccezionale (De Bono 1992). Un esempio è offerto dalla capacità di utilizzare un dato sperimentale proveniente da un determinato settore scientifico, o una tecnologia sviluppata in una determinata area tecnologica, per risolvere un problema in un settore non affine. Le politiche europee, di fatto, presuppongono proprio questo tipo di creatività, quando,

ad esempio, incentivano l'applicazione di conoscenze botaniche per la valutazione del cambio climatico. In ambito artistico, l'utilizzo dell'arte in un contesto non artistico per risolvere un problema ecologico è infatti fortemente incentivato. Un esempio noto è il progetto *Creative Europe The Universal Sea*, nel quale l'arte è utilizzata per la soluzione di ciò che viene definita l'"epidemia di plastica" e come strumento di sensibilizzazione contro l'inquinamento marino da materie plastiche.²⁵

La creatività deriva dall'immaginazione quando quest'ultima permette di "giocherellare" con i concetti, instaurando fra di essi connessioni frutto di un'elaborazione interna spesso occulta e immaginifica (Gray *et al.*, 2007, p. 30). L'immaginazione è dunque una facoltà operativa nella creatività che le politiche europee richiedono pur disconoscendola, ma che emerge nella sua importanza laddove il richiamo all'arte diviene indispensabile.

Conclusioni

Nel nostro percorso sono emersi dei punti di contatto fra la creatività scientifica e artistica che non sono esplicitati dalle politiche europee. L'iniziale indicazione di creatività come competenza e apertura ci ha condotto a riconoscere che la creatività nell'impresa scientifica e artistica assume la forma dell'ordine aggiunto agli elementi in gioco nel progetto, ordine che si manifesta nell'idea innovativa. La valutazione dell'elemento antirazionalistico che domina la concezione comune di creatività ci ha però spinti a riconsiderare le idee a essa indissolubilmente legate di genio e creativo. È l'estetica che accede a una caratterizzazione più profonda della creatività considerando la realizzazione concreta di un progetto artistico. Da questa considerazione emerge la concezione della creatività come un sapere tecnico che è, allo stesso tempo, un fare pragmatico. L'iniziale definizione di creatività come competenza si declina dunque in competenza tecnico-pratica.

La capacità di risposta soggettiva alla casualità generata dall'incontro con i materiali che compongono l'opera e il progetto conduce poi a pensare alla creatività anche come *forma mentis*. Questa è l'apertura al caso e all'errore che si radicano nel materiale; un materiale che a sua volta impone le sue leggi. La creatività è dunque un fare pragmatico che impone regole ma è aperto alle regole imposte.

La necessità di intendere meglio la natura di tali regole ci ha poi

²⁵ Cf. (*Creative Europe: Monitoring Report 2019 2020*, p. 25).

spinti a utilizzare un altro concetto proprio dell'estetica, quello di gioco. Intendere il rapporto fra promotore e fruitore del progetto nei termini dello stabilirsi di una creatività di tipo ludico, simile alla creatività progettuale, ci ha permesso di esplicitare il carattere trasformativo richiesto ai progetti artistico-culturali, soprattutto teatrali. La creatività ha qui come suo scopo la finzione, lo spettacolo che trasforma il fruitore del progetto. La progettualità europea implica una tale possibilità di interpretazione e, di fatto, ne raccoglie i risultati. Le emozioni e le finzioni sono qui usate dai progetti *Creative Europe* in una accezione di creatività immaginifica.

Proprio il riferimento a questo senso di creatività è servito per chiarire la capacità di escogitare soluzioni alternative a un problema. Tale senso di creatività, correttamente inteso, è quello che progettualità scientifica e artistica più profondamente condividono e che marca la distanza con la sua definizione nei meri termini dell'innovazione.

Attribuzioni

La versione finale del presente articolo è stata rivista e accettata da entrambi gli autori. L'attribuzione autoriale è così definita: Studio e draft Mazzocut-Mis, Scanziani; le parti *Premessa, Molteplici creatività, Il fare artistico e progettuale*, sono attribuite a Mazzocut-Mis Maddalena; le parti *Creatività ludica, Il ruolo dell'immaginazione* e *Conclusioni* sono attribuite a Scanziani Andrea.

Bibliografia

- 2021 *annual work programme for the implementation of the Creative Europe Programme*, European commission, Luxembourg 2021.
- Álvarez R., 'Risks and opportunities of active spectatorship from a management perspective. The debate with professionals', in L. Bonet, E. Négrier (eds.), *Breaking the Fourth Wall: Proactive Audiences in the Performing Arts*, Kunnskapsverket, Høgskolen i Innlandet 2018, pp. 97-102.
- Austrian Institute for SME Research and VVA, *Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs*, Publications Office of the European Union, Luxembourg 2016.
- Baer M., Oldham G.R., *The curvilinear relation between experienced creative time pressure and creativity: moderating effects of openness to experience and support for creativity*, "The Journal

- of Applied Psychology”, 91/4 (2006), pp. 963-970.
- Bakhshi H., McVittie E., Simmie J., *Creating Innovation. Do the creative industries support innovation in the wider economy?*, Nesta, London 2008.
- Catala A., Theune M., Gijlers H., Heylen D., ‘Storytelling as a Creative Activity in the Classroom’, in C&C’17: *Proceedings of the 2017 ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*, Singapore 2017, pp. 237-242.
- Ciaccio G., Ricci L., ‘The long path from an idea to the real project’, in L. Bonet, G. Calvano, L. Carnelli, F. Dupin-Meynard, E. Négrier (eds.), *Be SpectACTive! Challenging Participation in Performing Arts*, Editoria & Spettacolo, Spoleto 2018, pp. 23-32.
- Creative Europe. Monitoring Report*, Publications Office of the European Union, Luxembourg 2020.
- Creative Europe: Monitoring Report 2019*, Publications Office of the European Union, Luxembourg 2020.
- “Cultural Industries in Europe”, *European Parliament resolution of 10 April 2008 on cultural industries in Europe (2007/2153(INI))*. Consultabile a URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/ALL/uri=CELEX:52008IP0123> (Consultato il: 27/03/2022).
- De Bono E., *Serious Creativity: Using the power of Lateral Thinking to create new Ideas*, Harper Business, New York, 1992.
- Deleuze G., *Empirisme et subjectivité* (1953); transl. *Empirismo e soggettività. Saggio sulla natura umana secondo Hume*, Cappelli, Bologna 1981.
- Du Bos J.B., *Réflexions critiques sur la poésie et sur la peinture* (1719); transl. *Riflessioni critiche sulla poesia e sulla pittura* (1719), Aesthetica, Palermo 2005.
- European Commission, *Green Paper: Unlocking the potential of cultural and creative industries*, Publications of the European Commission, Bruxelles 2010, URL = <https://op.europa.eu/it/publication-detail/-/publication/1cb6f484-074b-4913-87b3-344c-cf020eef/language-en>.
- Formaggio D., ‘Saggio su ‘L’estetica di Alain’, in Alain, *Venti lezioni sulle belle arti*, Edizioni dell’Ateneo, Roma 1953.
- Formaggio D., *Fenomenologia della tecnica artistica*, Nuvoletti, Milano 1953.
- Franzini E., *Introduzione all’estetica*, Il Mulino, Bologna 2012
- Garroni E., ‘Creatività’, in *Enciclopedia Einaudi*, vol. IV, Einaudi, Torino 1978, pp. 25-99.
- Gaut B., ‘Creativity and Imagination’, in B. Gaut, P. Livingston (eds.), *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics*, Cambridge UP, Cambridge 2003, pp. 148-173.

- Gerard A., *An Essay on Genius*, Strahan, Cadell, London 1774.
- Glăveanu V.P., 'From fantasy and imagination to creativity: Towards both a "psychology with soul" and a "psychology with others"', in B. Wagoner, I. Bresco, S.H. Awad (eds.) *The psychology of imagination: History, theory and new research horizons*, Information Age, Charlotte 2017, pp. 175-187.
- Goodenough U.W., *Creativity in Science*, "Biology Faculty Publications & Presentations", 90 (1993), pp. 399-414.
- Gray P.S., Williamson J.B., Karp A.D., Dalphin J.R., *The research Imagination. An Introduction to Qualitative and Quantitative Methods*, Cambridge University Press, Cambridge 2007.
- Guilford J.P., *Creativity*, "American Psychologist", 5/9 (1950), pp. 444-454.
- Hartshorne C., *Creative Synthesis and Philosophic Method*, La Salle, Illinois 1970.
- Horizon 2020*, Publications Office of the European Union, Luxembourg 2014.
- Huizinga J., *Homo ludens* (1938); transl, *Homo ludens*, Giulio Einaudi Editore, Roma 1946.
- Jauss H.R., *Kleine Apologie der ästhetischen Erfahrung* (1972); transl. *Breve apologia dell'esperienza estetica*, Mimesis, Milano 2011.
- Kant I., *Gesammelte Schriften "Akademieausgabe"*, Bd. AA V, Königlich Preußische Akademie der Wissenschaften, Berlin 1900ff.
- Kyaga S., Lichtenstein P., Boman M., Hultman C., Långström N., Landén M., *Creativity and mental disorder: Family study of 300000 people with severe mental disorder*, "British Journal of Psychiatry", 199/5 (2011), pp. 373-379.
- Mazzocut-Mis M., *Voyeurismo tattile. Un'estetica dei valori tattili e visivi*, Il melangolo, Genova 2002
- Mazzocut-Mis M., *Teatro da leggere. Mito e conflitto*, Mondadori-Le Monnier, Firenze 2020
- Mednick S.A., *The associative basis of the creative process*, "Psychological Review", 69/3 (1962), pp. 220-232.
- Motto A.L., Clark J.R. *The paradox of genius and madness: Seneca and his influence*, "Cuadernos de Filología Clásica. Estudios Latinos", 2 (1992), pp. 189-200.
- Polanyi M., 'Creative Imagination', in K. Bardsley, D. Dutton, M. Krausz (eds.), *The Idea of Creativity*, Brill, Boston 2009, pp. 147-163.
- Reche I., Perfectti, F., *Promoting Individual and Collective Creativity in Science Students*, "Trends in Ecology and Evolution", 35/9 (2020), pp. 745-748.

- “Regulation (EU) No 1295/2013 Of the European parliament and of the council of 11 December 2013 establishing the Creative Europe Program (2014 to 2020) and repealing Decisions No 1718/2006/EC, No 1855/2006/EC and No 1041/2009/EC”, in *Official Journal of the European Union*, Art. 3 e 4. Consultabile a URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex%3A32013R1295> (Consultato il 27/03/2022).
- Rennie D., *Let's make peer review scientific*, “Nature”, 535 (2016), pp. 31-33.
- Scheffer M., *The forgotten half of scientific thinking*, “Proceedings of the National Academy of Sciences of the United states of America”, 111 (2014), p. 6119.
- Schiller F.,; *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795); transl. *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, La nuova Italia, Firenze 1970.
- Strokes D.R., ‘The Role of Imagination in Creativity’, in E.S. Paul, S.B. Kaufman (eds.), *The Philosophy of Creativity: New Essays*, Oxford University Press, New York 2014, pp. 157-189.
- Therace A., Hubert A., Dro I., *Empowering people, driving change: Social innovation in the European Union*, Publications Office of the European Union, Luxembourg 2011.
- Valéry P., *L'homme et la coquille* (1937); transl., *All'inizio era la favola*, Guerini, Milano 1988.
- Van Aken K.L., *The critical role of creativity in research*, “MRS Bulletin”, 41 (2016), pp. 934-935.
- Weisberg R.W., *Rethinking Creativity: Inside-the-Box Thinking as the Basis for Innovation*, Cambridge University Press, Cambridge 2020.
- Whitehead A.N., *Process and Reality: An Essay in Cosmology*, Free Press, New York 1978.
- Woodman R.W., Schoenfeldt, L. F., *Individual differences in creativity: An interactionist perspective*, in *Handbook of creativity*, Plenum Press, New York 1989.