

# Aesthetica Edizioni

PREPRINT

*Periodico quadrimestrale*

*in collaborazione con la Società Italiana di Estetica*

N. 122

gennaio-aprile 2023

Fondato da Luigi Russo

DIRETTORE SCIENTIFICO: Paolo D'Angelo (Università degli Studi Roma Tre)

COORDINAMENTO REDAZIONE: Leonardo Distaso (Università degli Studi di Napoli Federico II)

SEGRETERIA DI REDAZIONE: Giacomo Fronzi (Università del Salento), Lisa Giombini (Università degli Studi Roma Tre), Leonardo Monetti Lenner (Università degli Studi Roma Tre), Gioia Laura Iannilli (Alma Mater Studiorum Università di Bologna)

COMITATO SCIENTIFICO: Hans-Dieter Bahr (Eberhard Karls Universität Tübingen), Simona Chiodo (Politecnico di Milano), Pina De Luca (Università degli Studi di Salerno), Elio Franzini (Università degli Studi di Milano), Tonino Griffiero (Università degli Studi di Roma Tor Vergata), Stephen Halliwell (University of St Andrews), José Jiménez (Universidad Autónoma de Madrid), Jerrold Levinson (University of Maryland, College Park), Giovanni Matteucci (Alma Mater Studiorum Università di Bologna), Nicola Perullo (Università di Scienze Gastronomiche di Pollenzo), Winfried Menninghaus (Max-Planck-Institut für empirische Ästhetik), Dario Russo (Università degli Studi di Palermo), Baldine Saint-Girons (Université Paris-Nanterre), Richard Shusterman (Florida Atlantic University), Victor Stoichita (Universität Freiburg), Salvatore Tedesco (Università degli Studi di Palermo)

I contributi proposti per la pubblicazione sono sottoposti a *peer review* secondo la procedura *double-blind*



*Le implicite matrici  
estetologiche  
delle politiche europee  
per le Industrie  
Culturali e Creative*

a cura di Eugenio De Caro

2023 Aesthetica Edizioni

E-ISSN 2785-4442

ISBN 9788877262264

[www.aestheticaedizioni.it](http://www.aestheticaedizioni.it)

[info@aestheticaedizioni.it](mailto:info@aestheticaedizioni.it)

# Indice

L'Estetica tra ricerca applicata e progettazione europea: introduzione al fascicolo <i>di Eugenio De Caro</i>	7
Creatività e progettualità alla prova dell'estetica <i>di Maddalena Mazzocut-Mis, Andrea Scanziani</i>	11
Building Community. The Performing Arts in European Cultural Policies <i>di Serena Massimo</i>	31
“Spazi di gioco”. Musei, modalità di narrazione in rete e audience development <i>di Daniela Liguori</i>	51
L'estetica del digitale e le matrici delle politiche culturali europee <i>di Lorenzo Manera</i>	63
La creatività digitale: ripensare una categoria estetica <i>di Dario Cecchi</i>	77
Estetica e politiche culturali europee. La specificità del lavoro artistico fra poiesis e téchne <i>di Dario Evola</i>	93
European Policies and Arts Management seen from Aristotle's Theatrical Culture Perspective <i>di Virginia Giouli</i>	103



# *L'estetica tra ricerca applicata e progettazione europea: introduzione al fascicolo*

Eugenio De Caro

Il presente fascicolo nasce da una *constatazione* e da una *esigenza*.

La *constatazione* è che la Commissione Europea nel disegnare le politiche di sviluppo a favore del settore culturale e creativo fa di fatto implicitamente riferimento a scenari teorici sottostanti alle parole chiave di settore – in primis il termine *creatività*, ma anche altre nozioni basilari come *arte*, *paesaggio*, *patrimonio culturale*, etc. – le quali vengono ampiamente utilizzate per descrivere le linee strategiche di ricerca applicata che saranno oggetto di finanziamento pubblico, senza però che alcun riferimento teorico venga né esplicitato, né direttamente o indirettamente implicato.

L'*esigenza* è quella di promuovere la ricerca applicata in ambito artistico-culturale affinché l'alto livello raggiunto dalla teoresi in ambito estetologico possa da un lato fecondare o comunque almeno interagire con la prassi e dall'altro contribuire ad attivare dinamiche di misurabilità dell'impatto delle stesse teorie, tanto sugli sviluppi della creazione artistica, quanto sulle dinamiche della fruizione e valorizzazione dei beni culturali.

S'è deciso pertanto di sollecitare alcuni studiosi di teoria e filosofia dell'arte a prendere posizione sul retroterra teorico che vige a loro avviso dietro i più recenti documenti proposti dalla Commissione Europea per promuovere sviluppo e innovazione nel dominio delle industrie culturali e creative<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Le industrie culturali e creative, in quanto oggetto delle politiche europee di sviluppo e innovazione, sono state così definite nella Resolution approvata del 30/11/2016 dal Parlamento Europeo: "cultural and creative industries are those industries that are based on cultural values, cultural diversity, individual and/or collective creativity, skills and talent with the potential to generate innovation, wealth and jobs through the creation of social and economic value, in particular from intellectual property; they include the following sectors relying on cultural and creative inputs: architecture, archives and libraries, artistic crafts, audiovisual (including film, television, software and video games, and multimedia and recorded music), cultural heritage, design, creativity-driven high-end industries and fashion, festivals, live music, performing arts, books and publishing (newspapers and magazines), radio and visual arts, and advertising." *REPORT on a coherent EU policy for cultural and creative industries* (2016/2072(INI)), p. 10.

I documenti della Commissione pongono ad esempio molta enfasi sulla promozione della creatività e delle sue ricadute in diversi campi della produzione di beni culturali, ma non è così facile capire se la creatività debba essere considerata (i) un modo specifico di pensare o (ii) una competenza che porta a una certa configurazione di un'opera o (iii) una generale predisposizione all'innovazione. Inoltre, il ruolo svolto dalle competenze tecniche in ordine alla concreta produzione di innovazione non viene né analizzato, né approfondito. Ed ancora, quando si propone “a comprehensive strategic approach to the contemporary interpretation of the cultural heritage”<sup>2</sup> nessuna questione viene sollevata in merito ad uno specifico approccio ermeneutico ai prodotti culturali oppure al loro valore sociale. Infine – altro significativo esempio – lo stesso documento procede affermando che “the digital technologies are an asset for audience development and innovative methods of participation”<sup>3</sup>, ma non viene evocata alcuna riflessione sul ruolo dell'interattività posta in essere dai dispositivi digitali e dagli ecosistemi virtuali.

Diviene evidente che senza l'esplicitazione di un chiaro background estetologico dei principali concetti coinvolti, i percorsi di implementazione delle politiche culturali europee risultano meno definiti e meno gestibili. Collegando invece tali proposte operative – che dettano di fatto le linee guida per gli investimenti della Commissione Europea volti a promuovere il settore industriale creativo – alle rilevanti distinzioni teoriche, che esistono e che perciò *possono e debbono* essere prese in considerazione, le stesse forme di attuazione delle politiche da parte delle organizzazioni della società civile che partecipano alle gare per i finanziamenti risultano decisamente potenziate: riconoscere delle matrici teoriche a monte delle proprie strategie di sperimentazione non può che incrementare la creatività che si sprigiona nell'inventare nuove forme di implementazione delle stesse e non può che aumentare la consapevolezza relativa ai fondamenti delle nuove poetiche o strategie che si vanno a sperimentare. Questo è, in estrema sintesi, il compito della filosofia e questo è dunque anche il compito di un'estetica che intenda aggiungere alle sue attuali funzioni epistemiche anche il ruolo di una, ormai necessaria, *filosofia del settore industriale creativo*.

Di più: la riconduzione delle politiche per il settore creativo alle sue implicite matrici estetologiche sembra poter avere importanti

Al momento (aprile 2023) nei 27 paesi dell'Unione sono complessivamente impiegati in questo settore 8,7 milioni di lavoratori, che corrispondono al 3,8% della forza lavoro complessiva e operano all'interno di 1,2 milioni di imprese culturali e creative.

<sup>2</sup> *Work Plan for Culture 2019-2022*, p. 2.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 3.

ricadute anche in merito alla possibilità di tracciare e misurare l'impatto dei prodotti culturali da un punto di vista squisitamente *qualitativo*, puntando così a contrastare il dominio quasi incontrastato dell'approccio quantitativo, focalizzato principalmente su fattori numerici di audience e sul relativo indotto economico.<sup>4</sup>

A conferma di una tale spinta verso indicatori d'impatto di natura qualitativa si può notare che i documenti che, a partire dal 2016, invitano con decisione gli operatori di settore a praticare politiche di *audience development* distinguono chiaramente sempre tre livelli: "In developing a strategy for audience development, the goal could be to *widen* audiences, to *diversify* them and/or to *deepen* the relationship with existing audiences"<sup>5</sup>. Se nel centrare l'obiettivo di *allargare* e *diversificare* prevale evidentemente ancora la dimensione quantitativa, per realizzare quello di *approfondire* l'impatto col pubblico già fidelizzato è invece chiaramente in campo una dimensione qualitativa.

L'orientamento verso una linea di sperimentazione che favorisca uno sviluppo di natura qualitativa si evince ancor di più dalle definizioni della crescita del pubblico fornite anche in altri documenti. Ad esempio: "Audience development... aims to directly engage people and communities in *experiencing*, *enjoying* and *valuing* arts and culture. *Audience development is about doing something together with audiences, rather than doing something for them*"<sup>6</sup>. Qui si nota, innanzitutto, la messa in campo di una triplice valenza dell'impatto sullo spettatore: (i) sul piano dell'esperienza sensibile (*experiencing*), (ii) sul piano del godimento estetico (*enjoying*) e (iii) su quello del riferimento al valore e all'importanza dell'arte e della cultura (*valuing*); in secondo luogo, viene espressa un'idea fondamentale a livello dell'estetica della ricezione quale la compartecipazione attiva dello spettatore alla genesi di senso e/o del valore estetico dell'opera o del prodotto culturale.

Ed ancora: "Audience development is a planned, organisation-wide approach to *extending the range and nature of relation-*

<sup>4</sup> La strategia messa in campo dalla Commissione per la misurazione dell'impatto dei prodotti culturali si basa sul monitoraggio di dati quantitativi relativamente ai seguenti indicatori socio-economici: (i) "Cultural employment; (ii) Characteristics and performance of enterprises engaged in cultural economic activities & sold production of cultural goods; (iii) International trade in cultural goods; (iv) International trade in cultural services; (v) Cultural participation (practice and attendance) and culture in cities (such as satisfaction with cultural facilities of cities' residents and 'cultural infrastructure'); (vi) Private (household) expenditure on cultural goods and services; (vii) Price index of cultural goods and services; Public (government) expenditure on culture." Fonte web <https://ec.europa.eu/eurostat/web/culture> consultata il 02/04/2023.

<sup>5</sup> *Creative Europe. Culture sub-programme. Support for European cooperation projects 2020. Call for Proposals EACEA 32/2019 GUIDELINES*, p. 6

<sup>6</sup> *Ibid.*

*ships with the public by focusing on their needs. It helps a cultural organisation to achieve its social purpose, financial sustainability and creative ambitions*<sup>7</sup>. Anche in questo caso, l'attenzione si sposta sui bisogni del pubblico, intesi come vettore non solo di un proposito sociale o di una volontà di acquisto del bene culturale, ma anche come principio di soddisfazione di una *esigenza creativa*.

Infine – e si tratta di un punto considerato di assoluta priorità – la logica conseguenza di tali definizioni dello sviluppo del pubblico è che l'impatto di una buona strategia di *audience building*, oltre ad ampliare il pubblico e ad approfondire l'apprezzamento valoriale da parte degli spettatori già fidelizzati, finisce per *incrementare la coesione delle comunità di riferimento*: “An audience development approach helps cultural organisations to reach new audiences, deepen the relationship with existing audiences and *has the potential to increase the cohesion of communities*”<sup>8</sup>.

Già da queste poche battute e da queste estrapolazioni campione risulta evidente che le politiche proposte dalla Commissione Europea fanno riferimento a modelli che intendono il fare arte e il produrre cultura secondo determinati paradigmi. Non risulta però che sinora società scientifiche europee o singoli gruppi di ricerca si siano preoccupati di esplicitare e indagare tali paradigmi in essere, non foss'altro che per ricondurli a determinate teorie generali della cultura e dell'arte.

È sembrato pertanto necessario attivare questo nuovo tipo di dibattito, volto a ricondurre i concetti principali o le affermazioni di base in gioco nella descrizione delle politiche di innovazione culturale e creativa dell'Unione Europea alle teorie estetiche da cui di fatto sembrano derivano.

Il presente numero monografico della rivista *Aesthetica Preprint* intende offrire un primo passo in tale direzione. Siamo certi che questa nuova forma di riflessione critica finirà per potenziare l'efficacia dell'attuazione delle politiche europee per lo sviluppo del settore creativo ed artistico.

<sup>7</sup> *Council conclusions on promoting access to culture via digital means with a focus on audience development*, Official Journal of the European Union, 12.12.2017, C 425/4.

<sup>8</sup> *Ibid.*

# *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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> 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.

<sup>1</sup> 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).

<sup>2</sup> 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.<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup> 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).<sup>6</sup>

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-

<sup>3</sup> Cf. Cultural Industries in Europe (2008).

<sup>4</sup> Cf. Regulation (EU) No 1295/2013.

<sup>5</sup> 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).

<sup>6</sup> 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.<sup>7</sup>

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-

<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup>

La creatività è stata poi definita una configurazione di trat-

<sup>8</sup> 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).

<sup>9</sup> 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](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.<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup> 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.<sup>12</sup> 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.<sup>13</sup> 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*

<sup>10</sup> 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).

<sup>11</sup> 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).

<sup>12</sup> 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).

<sup>13</sup> 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;<sup>14</sup> 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

<sup>14</sup> 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.<sup>15</sup> 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.<sup>16</sup>

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

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

<sup>16</sup> 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.<sup>17</sup> 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

<sup>17</sup> 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.<sup>18</sup>

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.<sup>19</sup> Esempi sono l'uso di supporti audiovisivi programmabili dall'utente per generare "creatività narrativa" negli studenti delle fasce di età più basse.<sup>20</sup> 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.<sup>21</sup> La

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

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

<sup>20</sup> *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).

<sup>21</sup> 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”.<sup>22</sup> D'altro canto, proprio l'immaginazione consente di generare possibilità alternative di soluzione a un problema senza compromettersi immediatamente con la realtà, verità, e soprattutto, realizzabilità dell'immaginato, indicando una connessione possibile con una creatività che non è dunque ancora innovazione.<sup>23</sup>

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.<sup>24</sup>

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.).

<sup>22</sup> Cf. (*Horizon* 2020, p. 7).

<sup>23</sup> 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.).

<sup>24</sup> 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.<sup>25</sup>

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

<sup>25</sup> 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.

# *Building Community. The Performing Arts in European Cultural Policies*

Serena Massimo\*

## ABSTRACT

Although the term “performativity” does not appear in European cultural policies documents, the identification of culture as a “transformative force for community regeneration”<sup>1</sup> and the strategies outlined to promote a strong sense of community with economic and sustainable growth certainly do appear to rely to a significant degree upon the performative potential of culture and art. The use of the notion of performativity as a tool for interpreting those policies enables us to put in light certain theoretical points whose lack of explicit expression generates contradictions and ambiguities, and helps us to see how the recognition and the valorisation of the performative potential of culture and art facilitate the attainment of the goals set by those policies.

## KEYWORDS

Performativity, Performing Arts, Bodily Co-presence

## 1. *Performative, Performativity*

Coined by philosopher John Langshaw Austin during the William James Lectures *How to Do Things with Words*, held at Harvard in 1955, the word “performativity” – derived from the verb “to perform” – originally denotes the capacity of utterances to “perform actions”, i.e. to produce, by actualizing it, a state of reality. This is particularly evident in the expressions: “‘I do (sc. Take this woman to be my lawful wedded wife)’ [...] ‘I name this ship *Queen Elizabeth* [...] I declare war’”.<sup>2</sup> The extension of this concept to corporeal actions by the philosopher and feminist theorist Judith Butler has made clear the essential role of corporeal actions in the constitution of the identity (especially gender identity) of individuals<sup>3</sup> as Butler identifies the reiteration of a set of behavioural norms as what “enables the subject and constitutes the temporal condition

\* Università di Parma, serena.massimo@unipr.it

<sup>1</sup> *A New European Agenda for Culture*, 2018, p. 3.

<sup>2</sup> Austin 1962, pp. 5-7.

<sup>3</sup> Cf. Butler 1988, 1997, 2011.

of the subject”.<sup>4</sup> Identity thus depends on a set of “performative” acts which, in replicating patterns of behaviour, actualize novel applications of them, thus provoking a simultaneous transformation of them and of the reality in which they are performed. Communities themselves, as cultural anthropologist Christoph Wulf points out, “are formed and trans-formed in and through cultural processes and practices”<sup>5</sup> that are essentially performative, that is, through the implementation of “mimetic” processes that inform the “intangible cultural heritage”<sup>6</sup> and which, in reiterating “cultural forms of *mise-en-scène* [...] corporeal and linguistic practices”,<sup>7</sup> continuously engage them in a “transformative-generative” process that gives rise to ever new “performance communities”.<sup>8</sup> The link between corporeality and “performance”, understood as “staging”,<sup>9</sup> emphasizes the link – already identified by Butler – between corporeal action and the theatrical sphere and, in general, the sector of the so-called performing arts. These arts are those “whose material of construction is performative activity: theatre, dance and music in action [...] Not the objects to which they may give rise (literary or audio-visual texts) but essentially their – complex and stratified – active and practical dimension”.<sup>10</sup> Their characteristic feature resides, in fact, in the identification of the body as a “primary instrument of expression [...] as a privileged instrument [...] of the ideational-compositional moment”<sup>11</sup> that stages, continuously renewing it, a “knowledge of the body in action”,<sup>12</sup> whose action is

a “re-doing” of something that has been prepared and/or rehearsed [...] and which is [however] anything but a “copying” in the sense of “producing an identical” [...] for the “performative performance” [...] it is necessary to develop and cultivate a specific ability whose essential trait is the ability to conduct the action in the more

<sup>4</sup> Butler 2011, p. 60.

<sup>5</sup> Wulf 2018, p. 236, our transl.

<sup>6</sup> Wulf 2018, p. 238.

<sup>7</sup> Wulf 2018, p. 239.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> The centrality of the notion of performance within the “performance studies” inaugurated by Richard Schechner, the American theorist and director who founded the “Performance groups” in New York in 1965 and the “Performance Studies” department of the “Tisch School of the Arts”, must be highlighted. According to Schechner, who invites us to analyse social, religious, artistic and cultural practices as if they were performances, the meaning of this notion encompasses the three meanings of the verb “to perform”: “to provide a performance” (e.g. in business or sport), “to perform” in the sense of staging a theatrical, dance or musical work and, in everyday life, “to show” or “to illustrate what is shown” (Schechner 2013, p. 28). For a more in-depth discussion of the notion of performance and performance studies, see McKenzie (2001), Taylor (2006, 2015), Deriu (2012), Carlson (2018).

<sup>10</sup> Deriu 2012, p. 94, our transl.

<sup>11</sup> Deriu 2012, p. 98, our transl.

<sup>12</sup> *Ibid.*

or less narrow but densely rich margin of possibility that opens up between the preordained (score, script, notational text...) and the contingent understood as the concrete and unrepeatable occasion of each individual performance.<sup>13</sup>

It is therefore in the liminal space between the “preordained” and the “contingent” that we can find the capacity of the performing arts to put into expression ever new units of meaning that act in a “transformative” manner through an essentially “affective”, “proprio-corporeal”,<sup>14</sup> and pre-reflective involvement of performers and spectators.

In light of these considerations, it is clear that European cultural policies are leveraged precisely on the “performative” character of the cultural and creative industries (CCIs) underlying the dual value that is recognised as essential to them and which consists in “preserv[ing] and promot[ing] linguistic diversity, and strengthen[ing] European national, regional and local identities, while sustaining social cohesion and contributing substantially [...] to creativity, investment, innovation and acting as driver of sustainable economic growth in the EU and its Member States”.<sup>15</sup> In particular, the performative nature of the CCIs emerges in the capacity ascribed to art to overcome “barriers connected to race, religion, gender, age, nationality, culture and identity, by providing a counter-discourse and contesting privileged narratives and perspectives”,<sup>16</sup> whose impact on society, politics and the economy seems to be made possible by the staging of “performative” practices and the “emotional” involvement they provoke.

<sup>13</sup> Deriu 2012, pp. 96-7, our transl.

<sup>14</sup> These terms are intended to emphasize that the involvement of spectators and actors does not concern the physical body perceivable through the senses and which the philosophical tradition has long conceived as distinct from the mind, but rather the body that we feel we “are” rather than “have”, a corporeity that is constitutively interrelated with the surrounding world to which it belongs. This corporeal dimension, which emerges from the distinction between *Leib* (“living body”) and *Körper* (“physical body”) introduced by Edmund Husserl, plays a role of primary importance within phenomenology and, in particular, in the thinking of Merleau-Ponty, who highlights the essentially relational character of this corporeality, which he calls the “lived” body (Merleau-Ponty 2003). The theoretical perspective to which we will refer for further investigation, however, is the approach of Hermann Schmitz, the father of the “new phenomenology”, centred on the notion of the “felt body”. This is the affective and pre-reflective dimension of the body that cannot be located in the geometric space of the physical body, but in the “lived” space that precedes and grounds the geometric space. This dimension can be experienced during involuntary experiences, in particular corresponding to affective involvements – a sudden pain, a gust of wind – which provokes the coincidence of the moments “here, now, being, this and I”, thus guaranteeing access to “primitive presence” and, with it, to one’s “absolute identity” (Schmitz 2019, p. 64).

<sup>15</sup> *Report on a Coherent EU Policy for Cultural and Creative Industries*, 2016, p. 6.

<sup>16</sup> *Council Conclusions on the Work Plan for Culture 2019-2022*, 2018, p. 18.

Culture and art are thus inherent to an ambitious project that is itself “performative”, since it is designed to produce a socio-economic transformation that will change the way of “living” and experiencing the relationship to the “other”, and will stimulate a sense of cohesion and community under the banner of dialogue and inclusiveness. A clear indication of this can be found in the very definition of “Cultural and Creative Industries” set out in the *Report on a Coherent EU Policy for Cultural and Creative Industries* (2016):<sup>17</sup>

cultural and creative industries are those industries that are based on cultural values, cultural diversity, individual and/or collective creativity, skills and talent with the potential to generate innovation, wealth and jobs through the creation of social and economic value, in particular from intellectual property; they include the following sectors relying on cultural and creative inputs: architecture, archives and libraries, artistic crafts, audio-visual production (including film, television, software and video games, and multimedia and recorded music), cultural heritage, design, creativity-driven high-end industries and fashion, festivals, live music, performing arts, books and publishing (newspapers and magazines), radio and visual arts, and advertising.<sup>18</sup>

It is noteworthy that the detailed description of the positive effects that the creative and cultural industries are deemed capable of having on the social and economic level is not accompanied by an explanation of the “generative-transformative” (hence “performative”) component that makes the CCIs capable of exerting such an impact on socio-economic reality. The absence of an explicit reference to the notion of corporeality, which seems to play a guiding role in European cultural policies, seems to preclude an awareness of certain crucial points, first and foremost the inseparable link between performativity and corporeality. We therefore propose to conduct a critical analysis of the passages in the documents relating to the cultural and creative industries – in the absence of policies focused exclusively on the performing arts – in particular those in which the terms “performing arts” and “performance” appear.

<sup>17</sup> A definition of the “cultural and creative sectors” was already provided in the regulation establishing the *Creative Europe Programme for the Years 2014-2020* (Regulation (EU) No 1295/2013 of the European Parliament and Council of 11 December 2013 Establishing the Creative Europe Programme (2014 to 2020), 2013, p. 2. Since the definition of these sectors in the *Report on a Coherent EU Policy for Cultural and Creative Industries* (2016) makes their “innovative” potential in the social and economic spheres more explicit – thus rendering the implicit recognition of their “performative” scope tangible – it has been found preferable to give greater prominence to the latter.

<sup>18</sup> *Report on a Coherent EU Policy for Cultural and Creative Industries*, 2016, p. 10.

## 2. “Performing arts”

A problematic aspect of the term “performing arts” is that it does not specify which art forms it covers, a fundamental specification which would make it possible to understand why music is listed separately from the performing arts. Moreover, while the description of the actions included in the performing arts lists theatre, there is no mention of dance. This leads one to suppose that the proposals concerning the theatre also apply to this art form, regardless of whether the potential of dance requires *ad hoc* actions. The absence of a specific reflection on the art of dance seems to be a determining factor in the failure to recognise the strength of the link between performativity and corporeity.

Another particularly problematic aspect, on which it seems appropriate to dwell, concerns the inclusion of the performing arts within the “cultural industries”. The above-mentioned *Report on a Coherent EU Policy for Cultural and Creative Industries* (2016) states:

Whilst most areas of cultural industries are an obvious pillar of the sector and as such easy to classify within it (artistic and monumental heritage, archives, libraries, books, publishing and press, visual arts, architecture, performing arts, multimedia and audio-visual services), for the creative industries that is less evident because, as a matter of fact, any innovative activity could bear a creative character and rely on creative input.<sup>19</sup>

Before analysing the place of the performing arts among the cultural industries rather than among the creative industries, a few considerations are in order. The link between creativity and innovation which, in this passage, seems to constitute the criterion for distinguishing between them at all, placing among the latter any activity generically defined as “innovative”, appears to be in contrast with the previous attribution of an innovative potential indiscriminately to all CCIs. Comparing this passage with the previous one, it appears that the distinction between these two sectors seems to be the type of “input” underpinning them: where the cultural industries are based on a “cultural” input, the “creative” industries are based on a “creative” input. However, the criterion identified here does not seem to be confirmed by the *Green Paper. Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries* (2010), where the meaning given to “cultural” and “creative” in the above quotation is explained:

<sup>19</sup> *Report on a Coherent EU Policy for Cultural and Creative Industries*, 2016, 22.

“Cultural industries” are those industries producing and distributing goods or services which at the time they are developed are considered to have a specific attribute, use or purpose which embodies or conveys cultural expressions, irrespective of the commercial value they may have. Besides the traditional arts sectors (performing arts, visual arts, cultural heritage – including the public sector), they include film, DVD and video, television and radio, video games, new media, music, books and press [...] “Creative industries” are those industries which use culture as an input and have a cultural dimension, although their outputs are mainly functional. They include architecture and design, which integrate creative elements into wider processes, as well as subsectors such as graphic design, fashion design or advertising.<sup>20</sup>

What differentiates the creative industries from the cultural ones is therefore not the input, which is always “cultural”, but the output, which in the case of the creative industries is “functional”; thus, the instrumental value of the creative industries emerges, their use within society for purposes other than the incorporation and transmission of cultural expression, which instead are the primary concern of the cultural industries. This has a number of important consequences with regard to both the performing arts and the notion of performativity related to them. The meaning assumed here by the term “creative”, in fact, does not account for the role played by the process of conceiving content and implementing operational strategies in applying the changes desired by cultural policies to the socio-economic sphere and which see both cultural and creative industries as the leading actors. The absence of a characterisation of creativity that distinguishes the innovative activities included among the creative industries not only fails to express the potentially underlying relationship between the creative process and innovation, but also seems to exclude CCIs from the latter category.

An analysis of the constituent features of the sectors included in the creative industries would lead one to understand that the “generative-transformative” value assigned to them essentially informs the “performing arts”, whose capacity to positively affect the socio-economic reality risks losing visibility and consistency, if one does not recognise the unavoidable innovative and transformative potential attributed to the cultural and creative industries by “performative execution”,<sup>21</sup> of which the performing arts are the emblem. To this end, a key concept that could be leveraged is that of the “embodiment” of cultural expression, which would make manifest the inescapable corporeal component without which the innovative potential usually acknowledged to both categories of CCIs could not be realised.

<sup>20</sup> *Green Paper. Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries*, 2010, pp. 5-6.

<sup>21</sup> *Ibid.*

Of particular relevance, in this regard, is the description that theatre theorist Erika Fischer-Lichte provides of this experience, contextually with the “aesthetic theory of performance”,<sup>22</sup> elaborated in light of the performative turn that, in the 1960s, involved the arts. In particular, Fischer-Lichte focuses on the artistic genre of “performance art” or “action art”, which arose under the influence of this pivot point. At the heart of performance art is the intention to challenge both the notion of the work of art as a codifiable artefact that can be passed on, that is always open to new interpretations and that exists independently of the artist and the spectator,<sup>23</sup> and the theatrical convention of representing imaginary characters. On the contrary, “performance art” shows are “events” that take place in a real space and time, *hic et nunc* situations in which performers appear in their “‘real’ presence”<sup>24</sup> by implementing precise staging strategies – the switching of roles, the formation of a community and the interaction between performers and spectators<sup>25</sup> – that invites spectators to participate actively in the performance. In this way, the spectacle is produced by the creation of a “self-referential and autopoietic feedback loop”<sup>26</sup> between performers and spectators, whose interaction is marked by the production of energy emanating from the performers and coincides with the production of their own phenomenal living body as an “energetic [body]”<sup>27</sup> understood as the union of mind and body or “embodied mind”.<sup>28</sup> The production of this energy involves the spectators to the point of inducing them “to bring[...] forth their body as energetic and thus generates presence, [...] appear[ing] as embodied mind”<sup>29</sup> and, at times, to experience themselves and the performers simultaneously as “an embodied mind” and perceive the energy circulating between them as the “transformative and vital energy”<sup>30</sup> to which they owe the shared overcoming of the dichotomy between mind and body.<sup>31</sup>

This phenomenon, which seems to characterise every artistic performance to varying degrees, shows how the notion of performa-

<sup>22</sup> Fischer-Lichte 2008, p. 29.

<sup>23</sup> Fischer-Lichte 2008, pp. 16-17.

<sup>24</sup> Fischer-Lichte 2008, p. 97.

<sup>25</sup> Fischer-Lichte 2008, pp. 37-67.

<sup>26</sup> Fischer-Lichte 2008, p. 39.

<sup>27</sup> Fischer-Lichte 2008, p. 98.

<sup>28</sup> Here Fischer-Lichte draws on the theses of Eugenio Barba (Barba 1985, 1991).

<sup>29</sup> Fischer-Lichte 2008, p. 98.

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> It is a phenomenon of “radical” presence, characterised by the “intense” presence of performers and spectators (Fischer-Lichte 2008, p. 99). The discussion of the concept of “presence” and its relation to performativity, which we propose to explore in more detail, is left for another venue.

tivity can prompt a radical rethinking of the traditional concept of fruition. Far from being mere passive reception of what is staged, it becomes an essential element of the conditions of possibility of an artistic performance. Indeed, the degree of energy produced by the spectator not only reflects the performers' capacity to generate a "transformative" force, but also contributes strongly to the production of this force, influencing in an essential way the development of the performance. Moreover, Fischer-Lichte's reflections clearly highlight the inseparability of the performers and spectators' co-production of energy from their bodily co-presence. As will become clear later, the failure to recognise this link in policies relating to the cultural and creative industries is the aspect that most compromises the effectiveness of the actions proposed.

If the potential of the performing arts is to be fully exploited, the initial step could be to include an explicit reference to the performing arts in the document outlining the *Creative Europe 2014-2020 Programme*. These measures mainly focus on "audience development" – defined as "a planned, organisation-wide approach of extending the range and nature of the relationship with the public by focusing on their needs".<sup>32</sup> Concentrating on increasing the active participation of the public in the production of cultural and creative works – of which the public can thus become "co-producer" rather than mere "consumer" – this approach ensures that the socio-economic renewal desired by cultural organisations is actually achieved.

In this context, digital technologies play a major role, seen as a fundamental resource for the introduction of new ways of interaction between cultural organisations and their audiences, whose expansion, diversification and retention is sought. Conceived as an opportunity but also as a challenge, requiring the acquisition of new skills and knowledge, digital technologies seem to be the unifying feature between audience development and the other two objectives of cultural policies, i.e. increasing the international and transnational circulation of cultural and creative works and acquiring skills related to digitisation, new business models and education. In fact, the audio-visual transmission of cultural and creative content makes it possible to reach an increasingly wider audience also thanks to the acquisition of the above-mentioned skills, which contribute significantly to the introduction of interactive modes of relating to a diversified public.<sup>33</sup> The numerous possibilities of interaction with the public made pos-

<sup>32</sup> *Council Conclusions on Promoting Access to Culture via Digital Means with a Focus on Audience Development*, 2017, p. 4.

<sup>33</sup> Cf. *Council Conclusions on Promoting Access to Culture via Digital Means with a Focus on Audience Development*, 2017, p. 17.

sible by digital technologies appear, in European cultural policies, as an effective strategy, especially among the younger generations, to “foster their creativity and develop skills that are important for their future employability, active citizenship and social inclusion”.<sup>34</sup> The lack of a characterisation of the skills that should guarantee a positive impact on the socio-economic reality makes the very nature of this impact obscure, as it is unclear how these skills can be rendered operational. In this regard, it would be of fundamental importance to investigate, in light of the considerations on the link between performativity and fruition, the changes brought about by digital technologies in the fruition experience. This would make it possible to understand whether the outcomes intended in the socio-economic sphere can actually disregard the bodily co-presence of performers and spectators. Such an investigation could prevent us from making an unreflective use of digital technologies and misrepresenting the true needs of the public, whose expectations of art and culture have gradually changed following the spread of increasingly pervasive forms of interaction conveyed by digital technologies.

The risk – evident in the unclear use of an ambiguous lexicon<sup>35</sup> – of responding to these expectations as to those of a consumer of material goods, by adapting artistic and cultural productions to the market logic of supply and demand, seems very high, due to the lack of specific indications on how to weave together policies related to the cultural and creative industries and policies concerning the “Digital Humanities”. If, on the one hand, there is full recognition of the opportunities offered by this combination – which seems fundamental in light of the radical transformation caused by the “digital shift” in the production, distribution and access of artistic and cultural productions<sup>36</sup> – in the artistic and cultural sphere, with the introduction of “new and innovative possibilities of art and culture in terms of access, expression, preservation, dissemination and consumption”,<sup>37</sup> on the other, there does not seem to be an equally clear understanding of the precise role of digital technologies in implementing these innovative possibilities.

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> The terminology chosen to refer to artistic and cultural activity – described in terms of “production” and “distribution” of “consumer” products, the degree of whose acceptance depends on the changing “tastes” (*Green Paper. Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries*, 2010, p. 9) of “citizens/consumers” (*Green Paper. Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries*, 2010, p. 18) – appears misleading and unable to account for the autonomous and independent character of this activity.

<sup>36</sup> *Council Conclusions on Promoting Access to Culture via Digital Means with a Focus on Audience Development*, 2017, p. 19.

<sup>37</sup> *Council Conclusions on Promoting Access to Culture via Digital Means with a Focus on Audience Development*, 2017, p. 13.

Clarification on this point seems particularly urgent in the context of the performing arts, for which it appears necessary to specify in which phase or phases of the artistic activity – the compositional process in the studio, the staging, the diffusion, the preservation of the performance – and to what degree the intervention of digital technologies is envisaged and can best contribute to their renewal and to the deployment of their “generative-transformative” potential. The urgency of such indications lies in the fact that, as previously pointed out, the “performative” scope of these art forms strictly depends on the bodily co-presence of spectators and performers.

### 3. “Performance”

An examination of the meanings attributed to the term “performance” – in the sense of “staging”, “execution”, correlated to the performing arts – makes it possible to identify a number of critical points, the thematisation of which helps to explain how digital technologies can be integrated with the performing arts and contribute to the enhancement of their “transformative” action.<sup>38</sup>

The document *2020 Annual Programme for the Implementation of the Creative Europe Programme* (2019) illustrates two actions specifically concerning the performing arts: the facilitation and increase of the circulation of European performing arts and the development of policies concerning the theatre sector. Regarding the former, the designation of artistic performances as “live performances” is emblematic, a specification that attests to a recognition of the inseparability of the impact of the performing arts from their “live” fruition, understood as the bodily co-presence of spectators and performers. At the heart of this action, in fact, is the intention to outline a mobility scheme for artists and to foster their mobility; there is also a desire to overcome the potential obstacles – from the language barrier, in the case of theatre, to travel costs – to their “physical” circulation beyond national and transnational borders. It should be noted that there is no mention of the use of digital technologies as a solution to overcome these obstacles, which makes it clear the desire to preserve the essentially “live” dimension of the performing arts.

<sup>38</sup> A clarification of this aspect would be fully in line with the objectives of European cultural policies, within which, in the context of the “Digital4Culture” strategy envisaged by the *Digital Europe Programme*, the adoption of interactive technologies is considered functional to the enrichment of the experience of cultural and educational content. The nature of this enrichment, however, is not made explicit; a plausible explanation for this aspect seems to come from the analysis of the project “European Theatre Lab: Drama Goes Digital”, on which we will dwell.

The relationship between digital technologies and the performing arts is implicitly referred to in the second proposed action, in which the support to the theatre sector consists of adopting the approach that characterised the “Music Moves Europe” project, based on the identification of the sector’s difficulties and the outlining of responses at European level aimed at supporting “circulation, training, professionalisation, digital theatre, data collection, education, social integration, audience development, international promotion etc”.<sup>39</sup> The concept of “digital theatre” merits special attention, as is not the subject of any explanation, elaboration or reference within the research project “European Theatre Lab: Drama Goes Digital” conducted under the guidance of the *European Theatre Convention* (ETC)<sup>40</sup> from October 2016 to June 2018. The relationship between theatre and digital technologies is indeed a central issue for the *European Theatre Convention*, whose main objective in this respect is to promote live theatre experiences as well as to initiate a reflection on the possibilities and limits of theatre.

The critical slant of this reflection is reflected in the volume *Digital Theatre. A Casebook*, documenting in detail the steps in which the above-mentioned project was articulated through the account of the experiences and suggestions provided by the representatives of the theatre sector involved. Conceived with the aim of “expand[ing] access to the arts via new technology”<sup>41</sup> i.e. to foster and support – also in economic terms<sup>42</sup> – the aims that the theatre sector sets itself by widening its range of action and its “transformative” scope, this project did not focus on overcoming the “live” dimension but, rather, on its integration with new technologies – installations, virtual and augmented reality, audio technology, video mapping and 3D sounds. In this way, the project allows us to experiment with the ways in which these “interfaces” contribute to creating the theatre

<sup>39</sup> 2020 Annual Programme for the Implementation of the Creative Europe Programme, 2019, p. 15.

<sup>40</sup> It is the largest network of public theatres founded in 1988, with more than forty European members from over twenty countries, having the aim of promoting European theatre as a “vital platform for dialogue, democracy and interaction that responds to, reflects and engages with today’s diverse audiences and changing societies” (*Press Release “Sectorial Support for Theatre Included in the Creative Europe Work Programme 2020”*, 2020).

<sup>41</sup> Pfaud & Dusol & Wiley 2018, p. 5.

<sup>42</sup> In the introductory pages, it is stated that digital can constitute “a great medium for low-cost experimentation” (Pfaud & Dusol & Wiley 2018, p. 13). This assertion is contradicted in the concluding remarks, where the tendency to underestimate the expected costs of projects like this and the technical support required is highlighted. As will emerge later, the costs required by new technologies should be considered more carefully from the perspective not only of those responsible for artistic and cultural productions but also of the public.

space, to interacting in new ways with the audience and realising “screened performances”, in which other performers than those on stage are in different physical/virtual locations.

#### 4. “Liveliness” and Digital Technologies

Although these technologies have been introduced into performances that almost entirely involve the bodily co-presence of performers and spectators, it is appropriate to question the nature of the “live” experience they propose; the twentieth-century debate on the concept of “liveliness” has highlighted some significant aspects in this regard. The decisive element here is the radical questioning of the ontological difference between “live” performance and “mediatised” performance carried out by the scholar Philip Auslander in *Liveliness. Performance in a Mediatized Culture* (1999). According to Auslander, the notion of “liveliness” was born as a consequence of the development of recording technologies, which caused a different perception of existing performances and led viewers to mark them as “live” performances.<sup>43</sup> The influence of the increasingly pervasive technological mediatisation of social and cultural communication has made artistic performances completely “mediatised”, not only because of the introduction of specific technological devices<sup>44</sup> but also because their realisation is conceived with a view to their media reproduction. While Peggy Phelan rejects this thesis, identifying in the theatrical performance an essentially eventual character that makes it refractory to any media reproduction (Phelan 1993), Fischer-Lichte agrees with Auslander on the genesis of the concept of “liveliness”. Nevertheless, Fischer-Lichte points out that the introduction on the stage of the technologies mentioned by Auslander not only does not deny but presupposes the bodily co-presence of performers and spectators; moreover, in her opinion, there is no way to prove that performances are realised according to the model of the “mediatised” spectacle. While acknowledging that theatrical performances often engage in dialogue with mediatisation – alternating between a critical and a more “playful” attitude over the years – Fischer-Lichte

<sup>43</sup> To confirm this, Auslander notes that the term “live” in reference to performances and shows only appears in the *Oxford English Dictionary* from 1934, in relation to radio broadcasts.

<sup>44</sup> From electric voice amplification, sound and lighting effects to mega-screens that show spectators in the far rows a close-up image of singers or actors, and “instant replays” that allow spectators at sporting events to see the best action on the pitch over again in close-up.

seems to reject the idea that the use of technological media on stage denies the “live” experience, preserved by the subsistence of the bodily co-presence between performers and spectators. This position appears to be the most convincing, provided it is accompanied by the awareness that it is appropriate to investigate, from time to time, how the “mediatisation” of the interaction between spectators and performers affects the co-production of the “organic and energetic living body”.<sup>45</sup>

This is precisely the aspect that would require further investigation within European cultural policies, for which the reflections contained in the book *Digital Theatre. A Casebook*. In this text, in fact, the enrichment brought by digital technologies to the fruition experience seems to reside in the introduction – both in the composition phase and in the staging – of tools that, instead of putting an end to the bodily co-presence between spectators and actors, solicit at a “proprioceptive” level, a diversified experience that needs to be further investigated.<sup>46</sup>

<sup>45</sup> An effective rendering of the “liveliness” that characterises contemporary performances is proposed by Fabrizio Deriu, who suggests designating the performing arts as “dynamic arts” and referring to performance with the term “performatico”. In the expression “dynamic arts” – coined by Carlo Sini (2004) to refer to the imitative arts of ancient Greece (dance, music and poetry) – Deriu sees the rehabilitation of the “oral” dimension and the “formative” value that originally characterised the arts. In order to highlight the essentially corporeal nature of the system of learning, storage and transmission of knowledge constituted by these arts, Deriu places the term “dynamic arts” alongside the term “performatico” introduced into the vocabulary of performance studies by Diana Taylor (Taylor 2003) to highlight the non-propositional character of the performing arts (cf. Deriu 2012, pp. 151-9).

<sup>46</sup> One would most likely perceive an alteration of the theatrical space, as in the case of screened performances, where, since only some of the performers are virtually present, bodily co-presence seems to be preserved. A particularly relevant field of investigation would be exactly the impact of the interaction modalities introduced by digital technologies on the “lived body”, which could be experienced in a new way. In particular, it would be interesting to analyse which “felt-bodily” reactions would arise in cases of direct interaction with technological devices; one could think of the eventuality in which the spectators would be asked to enter the stage space and determine themselves the functioning of the technologies present there, thus making themselves responsible for a remodulation of the relationship with the performers and the other spectators. It would also be necessary to consider the hypothesis that the increasing solicitation of “mediatised” forms of interaction between spectators and performers may accentuate the sense of unease on the part of spectators who do not wish to be involved. It would therefore be significant to investigate how this sense of unease and, in general, of refusal of a “mediatised” interaction, manifests itself in the “felt body” of those who experience it. An interpretative tool that would allow to effectively account for the “affective” involvement of spectators and performers during these “mediatised” performances is constituted by the notion of “felt-bodily resonance” elaborated by Tonino Griffero, within the “atmospheric” theory he inaugurated (Griffero 2010, 2013, 2014a 2014b, 2017, 2020). The recourse to this notion – based on Schmitz’ category of “felt-bodily communication” – would make it possible to identify, in the interaction between spectators and performers, the emergence of this type of communication from the generation of “atmospheric” feelings for which the “felt body” of the performers and spectators acts as a sounding board.

The reason why digital technologies seem to blend well with the theatrical experience resides in the fact that, in the performances realised within this project, they are considered tools and not ends. The contribution of digital technologies to theatre – evident in the introduction of new forms of interaction with the audience, in the incorporation of narratives drawn, for example, from the structures of video games, and in the realisation of international cooperation – is precisely the theatre’s ability to turn the potential of digital technologies to its advantage. The effectiveness of this approach derives from the assumption of a specific stance towards digital technologies, which emerges in particular from the reflections of Amund Ulvestad, a Norwegian multimedia artist, musician and composer, according to whom the advent of the new technologies is comparable to the invention of the wheel, in that it constitutes, like the wheel, the emblem of the needs of a society in constant evolution, at the same time allowing for the potential uses that may be discovered in the future. So, it is not just the novelty of digital technologies that attracts artists; to take full advantage of them, it is essential to be familiar with them to the point where they are no longer considered “new”. The artists’ exploration of the potential of digital technologies must focus precisely on their ability to make the “technologies” that characterise human history into useful tools for their own purposes, that is, to make them “any sort of tool or machine that would have potential in an artistic context”.<sup>47</sup>

The maintenance, in the performances that took place within the project “European Theatre Lab: Drama Goes Digital”, of the bodily co-presence of spectators and performers, which constitutes the condition of possibility to increase the active participation of the spectator through the establishment of new forms of interaction, is an invitation to imagine the awareness of the inseparability of the effectiveness of the performance from such co-presence. This aspect is effectively highlighted by the manifesto *Power of the Performing Arts in Europe* (2019) produced by the “International network for contemporary performing arts” (IETM) and endorsed by the associations: “Circostrada. European Network Circus and Street Arts”, “IN SITU”, “European Dancehouse Network” (EDN) and the

<sup>47</sup> Pfaud & Dusol & Wiley 2018, p. 77. In this regard, it seems appropriate to refer to a consideration in the last pages of “Digital theatre. A casebook”, attributed to the scholar Joris Weijdom: “Audiences should leave talking about the story, not the technology employed in telling it. Make the story interesting enough that they are still thinking about it a week later” (Pfaud & Dusol & Wiley 2018, p. 87). It is suggested that this statement should be considered as a guideline within European cultural policies as it undermines the tendency to consider the use of technology as an end in itself and emphasizes its instrumental value.

“European Theatre Convention” (ETC). In this document, there is not only a list of performing arts – rarely found in documents on CCI<sup>48</sup> – but also special emphasis on the experiential dimension:

The performing art form [...] confronts people with unexpected messages, non-mediated and unframed, and invites the spectator to a unique physical proximity; the performing arts trigger [...] the ability to “identify with the ‘other’, to empathise with the character of the body on the stage, all the more when the spectator turns into an active participant of the performance, which is a vital practice of immersive and participatory theatre [...] performing arts have an inherent power to promote humanitarian values. They enable citizens to break out the increasingly predominant simplistic us-against-them discourse and develop the free forms of accepting and understanding of different points of view which are essential for a healthy democracy. Today, in these digital times, when the access to information is easy and the patterns of comprehending reality are being simplified, the performing arts remain one of the few mediums of critical thought on the complexity of the environment we are living in.<sup>49</sup>

The capacity attributed here to the performing arts to account for the complexity of reality, rehabilitating it from the operation of excessive simplification caused by the immediate access to information guaranteed by digital technologies, appears to be closely linked to the possibility of directly experiencing, in all its nuances, the encounter, acceptance and understanding of otherness offered by the physical proximity between spectators and performers. This experience seems to coincide with the occurrence, during the “energetic” interaction by Fischer-Lichte, of simultaneously overcoming of the dichotomy between mind and body and between the self and the “other”. In making oneself co-responsible for the common “performative” production of the “living organic energetic body” of the other, in fact, not only does one experience a unique and unrepeatable sense of cohesion but, welcoming the transformation that he or she operates in me, forms the basis for the development of what Christoph Wulf designates as “the ability to make the other the starting point of our thinking, that is [...] to learn to think heterologically”.<sup>50</sup> In this way, the link between performativity and community emerges, as the warp on which European policies are woven and whose enhancement could have significant effects. These crucial aspects are not mentioned in the *Creative Europe 2021 Programme* – which, however, reports the IETM’s calls for recognition of the crucial role of the performing arts in fostering dialogue be-

<sup>48</sup> “Types of performing arts are theatre, dance, opera, performance art, live music, magic, illusion, mime, spoken word, storytelling, puppetry, circus arts, streets arts” (*Power of the Performing Arts in Europe*, 2019). Note that in this list – unlike in European policies – live music is included in the performing arts.

<sup>49</sup> *Power of the Performing Arts in Europe*, 2019.

<sup>50</sup> Wulf 2018, p. 239, our transl.

tween different identities, mentalities and realities and highlights the precarious state in which artists find themselves, and the need to give culture and the arts the same importance as, for example, scientific research, education, climate action and the environment.

Complementary to the above-mentioned manifesto is the document *On the European Stage 2019-2024. Priorities for the Live Performance Sector* (2019) signed by the Pearle\* association, which consists of fifty European and non-European organisations related to the live performance sector. The document makes it clear that the creative potential exploited by live performance organisations lies in the production of “breath-taking and exciting live experiences”<sup>51</sup> and emblematically states that live performance experiences “are in great demand by audiences, not least by the young generations who grew up with social media and digital communication”.<sup>52</sup> An aspect that is usually ignored, yet full of meaning, thus clearly emerges, namely the fact that, precisely because of the increasingly pervasive intervention of digital technologies in communication, the need for “live” experiences – in the sense of experiences based on the bodily co-presence of spectators and performers – seems to be intensifying more than ever, as if to compensate for an “experiential gap” that the younger generations in particular are suffering from.

An in-depth reflection on the relationship between performing arts, digital technologies and new generations would be particularly significant in light of the intention expressed in the *Horizon Europe Work Programme 2021-2022, 5. Culture, Creativity and Inclusive Society* (2021) to bring about a “digital transformation” of cultural heritage, i.e. to ensure the preservation, safeguard and broad access to cultural heritage and the arts through the implementation of the use of existing cutting-edge technologies such as virtual and augmented reality or artificial intelligence. In this way, it will be possible to provide cultural and creative industries, which have been severely affected by the pandemic caused by the spread of the COVID-19 virus, with socio-economic sustainability and, in general, “sustainable applications and solutions to strengthen their innovative potential as well as manage future crises”.<sup>53</sup> The aim of “facilitating and widening access to cultural assets through digital and cutting-edge technologies and tools, in parallel or as an alternative to physical access to cultural heritage”,<sup>54</sup> in fact, strictly depends on

<sup>51</sup> *On the European Stage 2019-2024. Priorities for the Live Performance Sector*, 2019.

<sup>52</sup> *Ibid.*

<sup>53</sup> *Horizon Europe Work Programme 2021-2022, 5. Culture, Creativity and Inclusive Society*, 2021, p. 48.

<sup>54</sup> *Horizon Europe Work Programme 2021-2022, 5. Culture, Creativity and Inclusive Society*, 2021, p. 46.

the full manifestation of the resources of digital technologies following the massive recourse to them – 3D/4D simulations, virtual and augmented reality technologies – by arts and cultural organisations during the quarantine period.

However, while there is no doubt about the contribution of digital technologies<sup>55</sup> to the preservation and large-scale distribution of artistic and performing arts content, there seems to be a strong potential risk in making digital fruition an alternative to physical access to culture and art. Not only would this accentuate the inequality between those who have the means to access the services offered by digital technologies – thus violating the universal character of culture and art – but it would also preclude the “felt-bodily” experience of “performative” production of a constitutively relational corporeity, which is the sole source of that sense of cohesion without which a community “united in diversity” could not be formed.

### References

- Auslander P., *Liveliness. Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London-New York 1999.
- Austin J.L., *How to Do Things with Words*, Oxford University Press, Oxford 1962.
- Barba E., *Aldilà delle isole galleggianti*, Ubulibri, Milano 1985.
- Barba E., *Pre-expressivity*, in E. Barba, N. Savarese (eds.), *A Dictionary of Theatre Anthropology: the Secret Art of the Performer* (1990), Routledge, London-New York 2005, pp. 186-204.
- Barba E., *Energy*, in E. Barba, N. Savarese (eds.), *A Dictionary of Theatre Anthropology: the Secret Art of the Performer* (1990), Routledge, London-New York 2005, pp. 74-94.
- Butler J., *Performative Acts and Gender Constitution. An Essay in Phenomenology and Feminist Theory*, in “Theatre Journal”, 40 (1988), pp. 519-531.
- Butler J., *Excitable Speech. A Politics of the Performative* (1997), trad., *Parole che provocano. Per una politica del performativo*, Raffaele Cortina, Milano 2010.
- Butler J., *Bodies that Matter. On the Discursive Limits of Sex*, Routledge, London-New York 2011.
- Carlson M., *Performance: a Critical Introduction*, Routledge, London-New York 2018.

<sup>55</sup> One need only think of the significant positive impact on the environment caused by the absence of travel by the artists, as well as the reduction of the related costs, which were one of the factors hindering the mobility of artistic performances.

- Deriu F., *Performático. Teoria delle arti dell'azione*, Bulzoni, Roma 2012.
- Fischer-Lichte E. *Ästhetik des Performativen* (2004); transl. *The transformative Power of Performance. A New Aesthetics*, Routledge, London-New York 2008.
- Griffero T., *Atmosferologia: estetica degli spazi emozionali*, Laterza, Roma, Bari 2010.
- Griffero T., *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Bruno Mondadori, Milano 2013.
- Griffero T., *Atmospheres. Aesthetics of Emotional Spaces*, Ashgate, Farnham 2014a.
- Griffero T., *Estetica patica. Appunti per un'atmosferaologia fenomenologica*, in "Studi di estetica", n. 1/2 (2014b), pp. 161-183.
- Griffero T., *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, Guerini Scientifica, Milano 2017.
- Griffero T., *Places, Affordances, Atmospheres. A Pathic Aesthetics*, Routledge, London-New York 2020.
- McKenzie J., *Perform or Else. From Discipline to Performance*, Routledge, London-New York 2001.
- Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception* (1945), trad. *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.
- Schmitz H., *System der Philosophie* (1967), 10 Bände, Karl Alber, Freiburg-München 2019.
- Schmitz H., *New Phenomenology. A Brief Introduction*, (2009), Mimesis International, Milano-Udine 2019.
- Pfaud T., Dusol J., Wiley H., *Digital Theatre. A Casebook*, Europe Theatre Convention, Brussel 2018.
- Phelan P., *Unmarked: the Politics of Performance*, Routledge, London-New York 1993.
- Schechner R., *Performance Theory* (1977), Routledge, London-New York 2005.
- Schechner R., *Performance Studies. An Introduction* (2002), Routledge, London-New York 2013.
- Sini C., *Le arti dinamiche. Filosofia e pedagogia*, Jaka book, Milano 2004.
- Taylor D., *The Archive and the Repertoire. Performing Cultural Memory in the Americas*, Duke University Press, Durham-London 2003.
- Taylor D., *Performance Studies: a Hemispheric Focus*, in Schechner, S., *Performance Studies*, Routledge, London-New York 2006.
- Taylor D., *Performance*, Duke University Press, Durham 2015.
- Wulf C., *Homo imaginationis. Le radici estetiche dell'antropologia storico-culturale*, a cura di F. Desideri, M. Portera, Mimesis, Milano-Udine 2018.

*European Commission Documents:*

*Green Paper. Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries*, COM (2010) 1830.

*Council Conclusions on Promoting Access to Culture via Digital Means with a Focus on Audience Development*, 2017/C 425/03.

*Report on a Coherent EU Policy for Cultural and Creative Industries*, 2016/2072(INI) 016.

*A New European Agenda for Culture*, COM (2018) 267 final, 018.

*Council Conclusions on the Work Plan for Culture*, 2018/C 460/10.

*2020 Annual Programme for the Implementation of the Creative Europe Programme*, C (2019) 6151.

*Press Release* “Sectorial Support for Theatre included in the Creative Europe Work Programme 2020”. Available at: <https://www.europeantheatre.eu/news/press-release-eu-creative-europe-work-programme-2020>. (Accessed: 30 December 2021).

*Power of the Performing Arts in Europe*, 2019. Available at: <https://www.ietm.org/en/node/10310> (Accessed: 30 December 2021).

*On the European Stage. Priorities for the Live Performance Sector, 2019-2024*, 2019. Available at: <https://www.pearle.eu/publication/on-the-european-stage-20192024-priorities-for-the-live-performance-sector> (Accessed: 30 December 2021).

*Horizon Europe Work Programme 2021-2022, 5. Culture, Creativity and Inclusive Society*, C(2021)9128, pp. 1-102. Available at: [https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2021-2022/wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society\\_horizon-2021-2022\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2021-2022/wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2021-2022_en.pdf) (Accessed: 30 December 2021).



# “Spazi di gioco”. Musei, modalità di narrazione in rete e audience development

Daniela Liguori\*

## ABSTRACT

The paper aims to highlight how the guidelines promoted by the European Union to direct cultural organisations towards policies and practices always more characterised by *audience-centricity* – this through a thoughtful use of new technologies – involve issues that are at the heart of the aesthetic debate starting from the famous essay *The work of art in the Age of Mechanical Reproduction* by Walter Benjamin: changed production's conditions and use of works of art; enjoyment of the traditional categories of the philosophy of art (the genius, the contemplation and so on); the political function of art. The paper also aims to show how these issues are fundamental for a rethinking of the modes of telling by which museums can promote the material and immaterial heritage of their collections by accepting the challenge of a time that, like today, is characterised by the explosion of digital technologies and by the pervasive deployment of network connectivity and of practices of networking.

## KEYWORDS

Museums, modes of telling, audience development.

Se si presta attenzione alle modalità di narrazione attraverso le quali la maggior parte dei musei<sup>1</sup> promuove oggi il patrimonio materiale e immateriale delle proprie collezioni non si può non rilevare come tali modalità prediligano quella “cultura dell’interattività” che – come scrive Nicolas Bourriaud in *Estetica relazionale* – “pone la transitività dell’oggetto culturale come fatto compiuto” (Bourriaud 2010, p. 25)<sup>2</sup> sconvolgendo e ridisegnando le pratiche trasmissi-

\* Università degli Studi di Salerno, daliguori@unisa.it

<sup>1</sup> Sull’idea di museo qui implicata rinvio a quanto scrivono Paolo Rosa e Andrea Balzola sulla necessità di rinnovare il museo in modo che questo vada oltre la funzionalità allestitiva ed espositiva della propria collezione e diventi un luogo di ricerca aperto al contesto territoriale (Balzola & Rosa 2011). Su ciò rinvio anche a quanto scrive A. Viliani in ‘Musei performativi, musei ipotetici’ (in De Luca 2015, pp. 63-75).

<sup>2</sup> Tale “cultura dell’interattività” ha trovato espressione già in numerose pratiche artistiche degli anni Novanta: “Gli anni Novanta – scrive in proposito Bourriaud – hanno visto emergere modalità di ‘rete’ e di intelligenze collettive nelle pratiche delle produzioni artistiche: la popolarità della rete internet, le pratiche collettivistiche in vigore nel mondo della musica techno e, più generalmente, la crescente collettivizzazione del tempo libero culturale, hanno prodotto un approccio relazionale al momento espositivo” (Bourriaud 2010, p. 79).

ve della cultura. Tali modalità di narrazione prevedono, infatti, la possibilità di disporsi nei confronti delle opere d'arte con modalità di partecipazione interattiva che, talvolta, sconfinano in pratiche di "profanazione"<sup>3</sup> capaci di scioglierle dal loro valore culturale con un enorme guadagno di margini d'azione, ossia di "spazio di gioco" [*Spiel-Raum*].<sup>4</sup> Ad essere così "negata" è l'idea dell'"esistenza di un 'luogo dell'arte' specifico a favore di una discorsività interminabile e di un desiderio mai sazio di disseminazione" (Bourriaud 2010, p. 26), che trovano un potenziamento letteralmente illimitato nell'esplosione delle tecnologie digitali e nella diffusione pervasiva della connettività di rete e delle pratiche di networking che caratterizzano il nostro tempo.

A titolo esemplificativo può essere qui citato il progetto *Uffizi-damangiare*<sup>5</sup> proposto dalla Galleria degli Uffizi di Firenze attraverso il social-network Facebook a partire dal 17 gennaio 2021. Il progetto consiste nella condivisione di una serie di brevi filmati in cui un noto cuoco o personaggio del mondo enogastronomico propone al pubblico ricette di cucina o pietanze ispirate a celebri opere presenti nel museo stesso, da *Il Bacco* di Caravaggio a *Natura morta* di Velàzquez, a *Natura morta con peperoni e uva* di de Chirico etc. L'obiettivo, come ha spiegato il direttore Eike Schmidt, è quello di "creare un legame ancora più stretto con le opere del Museo, inserendole in un contesto attuale e vitale". Non si tratta solo di consentire un diverso approccio alla lettura delle opere garantendo un produttivo sistema di rimandi tra passato e presente – ciò illustrando e approfondendo il legame che soprattutto il genere della natura morta unisce da sempre l'arte della pittura a quella della gastronomia – ma di 'portare' le opere in un ambiente quotidiano, quale è quello della cucina dell'appartamento di un fruitore/follower appassionato di arte e/o di enogastronomia. Sul sito ufficiale degli Uffizi si legge, infatti, che "con la magia dei grandi chef i capolavori della storia dell'arte escono dai dipinti e

<sup>3</sup> Cfr. quanto Agamben scrive in 'Elogio della profanazione' sul museo come "luogo topico" dell'"impossibilità di usare" – museo è ciò che designa "la dimensione separata in cui si trasferisce ciò che un tempo era sentito come vero e decisivo, ora non più" – e sulla profanazione come atto che "libera" predisponendo cose e comportamenti, ad esempio attraverso il gioco, a nuovi usi e abolendo così la forma della separazione o imparando a giocare con le separazioni stesse (Agamben 2005, pp. 83-106). Su ciò cfr. anche il saggio 'Tempo solenne. Festa in un tempo senza festa' di Byung-Chul Han (Han 2020, pp. 103-119).

<sup>4</sup> Il riferimento è, ovviamente, a quanto scrive Benjamin nella seconda versione di *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*: "Ciò che si accompagna al deperimento dell'apparenza, al decadimento dell'aura nelle opere d'arte, è un enorme guadagno quanto a spazio di gioco" (Benjamin 2012, p. 71). Per un approfondimento di tale questione rinvio a Montanelli 2017, pp. 78-85.

<sup>5</sup> <https://www.uffizi.it/video-storie/uffizi-da-mangiare>.

diventano piatti appetitosi da gustare a tavola”. Le opere d’arte non sono così soltanto rese accessibili – esposte – ad un pubblico più ampio e diversificato, ma si rendono disponibili ad una “ricezione nella distrazione”<sup>6</sup> e ad essere *giocate* in una nuova funzione che ha, oltretutto, il merito di creare le condizioni di apprendimento<sup>7</sup> di molteplici e diversificate competenze. Queste comprendono una capacità di disporsi ad un utilizzo *virtuoso* dei social network, dando vita non ad “assembramenti senza riunione” di “individui isolati, *hikikomori*, autosegregati che siedono soli davanti al pc” (Han 2015, p. 24)<sup>8</sup> – uno “sciame” all’interno del quale gli individui non dispongono più di un “proprio profilo”, per utilizzare la definizione del filosofo sudcoreano Byung-Chul Han – ma a forme di interattività di un “noi” plurale finalizzate alla produzione e condivisione di sempre nuovi contenuti creativi attraverso sempre nuove forme di tecnologia espressiva.<sup>9</sup> Se, infatti, “il medium digitale – come sottolinea lo stesso Byung-Chul Han – non offre soltanto finestre per l’osservazione passiva, ma anche porte attraverso le quali diffondere le informazioni che noi stessi abbiamo prodotto” (Han 2015, p. 30), è verosimile immaginare che, tra i fruitori di progetti quali Uffizidamangiare, vi siano coloro che non si accon-

<sup>6</sup> Anche qui il riferimento è, ovviamente, a *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica* [seconda versione] di Benjamin (Benjamin 2012, pp. 86-88). Va qui tenuto presente come, per Benjamin, “opporre come un argine” di fronte alle trasformazioni della fruizione dell’opera d’arte “le categorie tradizionali della filosofia dell’arte quali la creatività, il genio, la contemplazione e il carattere privilegiato della fruizione estetica (solo per citarne alcuni) significa agitare un inutile feticcio. [...] Benjamin non indulge minimamente ad una mitologizzazione dell’arte come ultimo asilo di un’esperienza estetica o di un accesso alla verità in opposizione al carattere degradato dell’esperienza quotidiana” (Desideri 2002, pp. 141-142).

<sup>7</sup> Cfr. quanto Paolo Rosa scrive sull’interattività come ciò che può consentire ad un museo di divenire anche luogo di apprendimento: “L’interattività – scrive in ‘Multimedialità, linguaggi, musei di narrazione’ – ci può offrire le possibilità per un museo partecipativo, collaborativo, in altre parole un museo che non solamente ti informa, ti educa, ma piuttosto crea le condizioni di un apprendimento. Apprendere deriva da prendere: è un’azione, un fatto, un coinvolgimento diretto. Nutrire la propria conoscenza attraverso la possibilità di coinvolgersi nel problema con la propria gestualità, la propria fisicità e la possibilità, in qualche modo, di interferire; quindi, è possibile creare dei musei in cui il visitatore non è colui che ‘va a vedere’, ma chi ‘va a partecipare’” (In Tavani 2011, p. 167).

<sup>8</sup> “*Hikikomori* – come scrive lo stesso Byung-Chul Han – è il termine giapponese con cui si indicano quei soggetti, generalmente adolescenti, che optano per un totale isolamento e una radicale auto-esclusione, relegandosi in casa e rifiutando di uscirne. Il governo giapponese considera il fenomeno una patologia psichica da diagnosticare in presenza di sintomi specifici, come il ritiro assoluto dalla società per periodi superiori ai sei mesi, o l’inversione del ritmo sonno-veglia con un conseguente e continuato uso di internet e dei videogiochi” (Han 2015, p. 100).

<sup>9</sup> Cfr. quanto, ad esempio, Montani scrive sulla “scrittura estesa” digitale – questa è “caratterizzata dal fatto di mescolare liberamente immagini, suoni, parole per produrre testi di norma piuttosto brevi” – che si è diffusa con estrema rapidità dopo l’introduzione del web interattivo e, soprattutto, dopo la metamorfosi dei telefoni cellulari in smartphone (Montani 2020, p. 16).

tenteranno di recepire passivamente le informazioni ricevute, ma vorranno cimentarsi nella sperimentazione di nuove ricette nello spazio privato della propria cucina e/o nella realizzazione di nuovi contenuti da condividere nell'“ambiente comunicativo” della rete,<sup>10</sup> incentivando così una disseminazione del progetto proposto dagli Uffizi, che può oscillare tra dinamiche di intrattenimento ludico e forme di dibattito incomparabilmente plurali su temi attinenti la storia dell'arte e l'enogastronomia.

In questa prospettiva, progetti come Uffizidamangiare sono particolarmente rilevanti perché consentono di porre l'accento sulla necessità da parte di musei, istituzioni e organizzazioni culturali di una promozione e valorizzazione del patrimonio culturale che si giochi sempre più attraverso la ricerca di metodi di partecipazione e coinvolgimento creativo in modo da tenere conto dell'eterogeneità dei pubblici che intendono raggiungere, oltre che della trasformazione antropologica dei comportamenti e delle relazioni sociali provocata dalla diffusione pervasiva della connettività di rete e dall'uso dei social network etc. Si tratta – come è possibile immaginare – di una complessa ricerca di metodi di partecipazione e coinvolgimento dei *pubblici* che stringe insieme almeno tre elementi: strategie di marketing; ‘educazione’ culturale; politiche per promuovere un'appropriazione creativa dei contenuti che si intendono veicolare.

È proprio per orientare tale ricerca così da indirizzarla verso politiche, pratiche e azioni sempre più “pubblico-centriche” che, nel 2015, la Direzione Generale Cultura e Educazione della Commissione europea ha affidato uno studio sull'*audience development* [AD] a un consorzio di organizzazioni costituito da Fondazione Fitzcarraldo, Eccom, Intercult e Culture Action Europe, poi pubblicato nel 2017 con il titolo *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*. Come si evince già dal titolo dello studio in questione,<sup>11</sup> la vera posta in

<sup>10</sup> Cfr. Ardovino 2011, p. 35. Sulla rete come “forma di mondo” in cui coesistono, quindi, “luci” e “ombre” cfr.: “I dibattiti tra apocalittici e integrati [...] sui tratti alternativamente distopici o utopici della Rete rafforzano, anziché indebolirla, l'esigenza di descrivere la Rete stessa come forma di mondo, il che significa come insieme di luci e ombre, paesaggi nitidi e paludi indistinte. Un campo di tensioni e di trasformazioni il cui esito, come accade in ogni sistema emergente, non sembra in linea di principio predeterminato. In cui possono coesistere – ma anche, auspicabilmente scontrarsi duramente – condotte e modalità di esperienza fortemente disomogenee, alle quali tutti sono chiamati a formarsi (nelle case, nelle scuole, nei luoghi di lavoro) e sulle quali tutti devono essere chiamati a scegliere. Tali condotte, positive o negative, autentiche o inautentiche ma simili distinzioni appaiono oggi fortemente rimesse in discussione –, si possono richiamare tutte con pari diritto al territorio comune della Rete, giacché sono interne a essa e soggiacciono al suo *logos* più profondo e ambivalente” (ivi, p. 20).

<sup>11</sup> I due termini di cui è composta l'espressione *audience development* – si legge nell'introduzione all'edizione italiana di *Study on Audience Development* – “non vanno intesi in

gioco delle organizzazioni culturali che intendono incentivare la partecipazione alle loro attività non è tanto quella – o almeno non è solo quella – di ampliare il numero di visitatori, spettatori, partecipanti, ma di “porli al centro” di queste attività. Più precisamente si tratta di “orientarsi” verso “pratiche che mirino a una nuova centralità dei pubblici [*audience-centricity*]”, incoraggiando modi di fruizione che valorizzino forme di espressione, di creatività, di esperienze partecipate, andando così oltre la comunicazione a senso unico di contenuti culturali.

Il raggio delle interpretazioni [del concetto di *audience development*] è fortemente polarizzato. [...] Da un lato AD è ritenuto un sinonimo di marketing; dall'altro viene visto come parte di una agenda progressista, concentrata esclusivamente su pubblici marginali, difficili da raggiungere e non frequentatori. Gli operatori culturali devono invece comprendere che l'AD è un processo a lungo termine che riguarda l'intera organizzazione. Incoraggiare la partecipazione culturale non significa semplicemente rendere la cultura accessibile o le organizzazioni culturali economicamente sostenibili. Le pratiche concrete mostrano chiaramente che la partecipazione culturale è strettamente collegata a dimensioni cruciali della nostra vita. Cittadinanza, salute, benessere e competenze innovative – tutte sono soggette alla forza di un incontro collettivo e creativo. (“Guide Part II – Rules for Audience Development: Key recommendations”, in Bollo *et al.* 2017, p. 8; trad. it. p. 95)

Se è ad un “incontro collettivo e creativo” che i progetti di promozione e valorizzazione del patrimonio culturale devono puntare, risulta evidente come si tratti di proporre modelli innovativi di partecipazione attiva<sup>12</sup> in cui “i pubblici” siano “ripensati” “come partner e ospiti piuttosto che come consumatori”, “come interlocutori attivi attraverso una serie di pratiche, che vanno dalla consultazione occasionale alla progettazione partecipata e alle co-creazioni di attività culturali”, ivi comprese “pratiche amatoriali” (ivi, p. 12; trad. it. p. 102). Coinvolgimento e partecipazione attiva dei pubblici sono, dunque, intese come un ampio spettro di possibili relazioni – spaziano da semplici attività laboratoriali a processi di co-creazione – che è possibile intrecciare con i diversi tipi di pubblico sia negli spazi museali che nell'ambiente della rete.

maniera letterale”: ‘audience’ “comprende in sé quel concetto di eterogeneità e diversità dei pubblici (visitatori, spettatori, partecipanti) che è ormai patrimonio acquisito degli operatori e dei decisori politici in Europa”; ‘development’ “non può essere tradotto come ‘sviluppo’ perché si tratta della “capacità delle organizzazioni culturali di mettere il pubblico al centro delle proprie attività, anche attraverso un coinvolgimento sempre più attivo (*engagement*) dei pubblici stessi” (da Milano&Gariboldi 2019, pp. 9-10).

<sup>12</sup> “La nozione di partecipazione attiva – si legge nella stessa parte dello *Study on Audience Development* – è ampia e difficile da definire. Include tanto la partecipazione a eventi formali, come andare al cinema o a un concerto (Pubblico per Abitudine o per Scelta), quanto un'azione culturale informale, come prendere parte ad attività comunitarie o prendersi cura del patrimonio locale, produzioni amatoriali o azioni quotidiane come leggere un libro” (Bollo *et al.* 2017, p. 12; trad. it. pp. 101-102).

Nell'ambito di tale quadro, un ruolo fondamentale è ovviamente riconosciuto alle tecnologie digitali, individuate come uno strumento essenziale per l'*audience development* e per la messa a punto di innovativi metodi di partecipazione attiva. In *Council conclusions on the Work Plan for Culture 2019-2022* si sottolinea, ad esempio, come le tecnologie digitali “costituiscano un’opportunità per le organizzazioni culturali di sviluppare relazioni interattive con differenti tipi di pubblico” e come esse favoriscano “nuovi modelli di accesso alla cultura, reinterpretazione personale e libera espressione della propria personalità, suscitando vivo interesse tra i giovani e impegnandoli [*engaging*] come pubblico attivo [*active audiences*]”.<sup>13</sup> Ciò presuppone, tuttavia, che esse siano finalizzate a garantire esperienze performative capaci di “riqualificare *specificamente* l’orizzonte esperienziale di una sensibilità tecnicizzata” (Montani 2014, p. 46) prevedendo un alto grado di interattività da parte degli utenti. Non dovrebbe, cioè, trattarsi di “artefatti interamente gestiti da un programma”, ma di dispositivi e installazioni mediali assimilabili quanto più possibile ad “ambienti” coi quali entrare in un rapporto di interattività continua (ivi, p. 45).

Si pensi, ad esempio, alla ricerca artistica di Studio Azzurro che, fin dagli anni Novanta, sostiene la necessità per artisti ed operatori culturali di un’“inversione di rotta” dell’arte (Balzola&Rosa 2011),<sup>14</sup> promuovendo modelli di partecipazione attiva/co-creazione del pubblico – o pubblici – attraverso un utilizzo mirato delle nuove tecnologie. Tale “inversione di rotta” implica infatti, in particolare, lo “spostamento del baricentro” non soltanto “dalla creazione individuale a quella collettiva”, ma anche e, contemporaneamente, “dalla centralità dell’artista ‘genio’ allo spettatore”, con una “circu- itazione” diversa, molto più partecipata degli eventi artistici.

‘L’autore collettivo’ – scrivono a riguardo Andrea Balzola e Paolo Rosa – si riflette specularmente sullo “spettatore collettivo”. Nel momento in cui si crea un gruppo di lavoro che ha uno spirito partecipativo nella progettazione e nella produzione dell’opera, questo si riflette anche nell’idea di partecipazione del pubblico. Mentre

<sup>13</sup> *Council conclusions on the Work Plan for Culture 2019-2022*, in “Official Journal of the European Union”, 2018/C, 460/17.

<sup>14</sup> Facendo riferimento al documento *Nuova cartografia del reale. Bozza per un manifesto dell’arte e della comunicazione nell’era del virtuale*, presentato tra la fine del 1992 e l’inizio del 1993 a Milano da un gruppo di artisti e studiosi del settore, A. Balzola e P. Rosa scrivono che il fermento creativo e teorico del gruppo “dimostrava fin da subito come la novità e la complessità delle tecnologie virtuali e interattive imponessero una pratica e un’elaborazione teorica collettive, richiedendo l’intreccio di diverse competenze, professionalità, visioni. Insomma, la Realtà Virtuale portava con sé un altro modo di pensare e di fare arte, la nascita di un’opera partecipata”, di un ‘autore collettivo’, noi diremmo di un *artista plurale*” (Balzola&Rosa 2011, pp. 49-50). Sulla sperimentazione di Studio Azzurro rinvio a Valentini 2017; Diodato 2013, pp. 94-96.

l'artista singolo si rivolge allo spettatore singolo, e il suo pubblico è fatto di tanti individui che entrano in relazione con l'opera ma non tra di loro, un'opera collettiva complessa che usa le tecnologie, in particolare quelle interattive, dove è previsto il pubblico come elemento di completamento dell'opera stessa, si rivolge a un insieme di individui, i quali oltre a relazionarsi con l'opera si relazionano tra di loro. Una diversa concezione della processualità dell'opera d'arte comporta una diversa concezione della fruizione dell'opera d'arte. (Balzola&Rosa 2011, p. 56)

È qui sottolineato come la necessità di pensare l'arte quale occasione di esperienza collettiva e partecipativa implichi la realizzazione di eventi artistici e progetti culturali che siano sì il frutto di una progettazione plurale e di processi di co-creazione, ma che mirino anche, al contempo, ad un coinvolgimento del pubblico – di ogni singolo individuo del pubblico – tale da renderlo “spett-attore” (Ivi, p. 13) di gesti e comportamenti, imprevedibili per l'artista stesso, che *si* originano dall'incontro che accade a partire dalla fruizione di un'opera d'arte<sup>15</sup> e che può spingersi finanche all'instaurarsi di condizioni in cui sia possibile “ribaltare i ruoli tra produttore e consumatore, facendoli talvolta coincidere” (Ivi, p. 94). Di qui la particolare attenzione da parte di Studio Azzurro alla “qualità interattiva” della fruizione estetica consentita dai processi di digitalizzazione, attenzione che ha trovato sviluppo sia nelle riflessioni sul senso dell'interattività, sia, soprattutto, nella sperimentazione portata avanti dal collettivo artistico milanese attraverso l'elaborazione di videoambienti, videoinstallazioni e ambienti sensibili (si veda il ciclo *Portatori di storie: Sensible Map* a Casablanca; *La quarta scala* alla Biennale internazionale di Santa Fe; *Sensitive City* all'Expo Universale di Shanghai). Tale sperimentazione non ha escluso l'utilizzo dei social network. Nel periodo compreso tra maggio e giugno 2020 – periodo in cui le vigenti restrizioni per contrastare l'epidemia da Covid-19 impedivano occasioni di socialità e interazione – Studio Azzurro ha, ad esempio, proposto sulla propria pagina facebook il progetto *Tam-tam: 36 doni per raggiungere chi vuoi*. Il progetto, che è stato presentato alla “Bienal de la Imagen en Movimiento” di Buenos Aires nel 2020, è una rimediazione della videoambientazione *Tamburi a Sud* presentata a Tokyo nel 2001. Se in quest'ultima la percussione fisica con le mani su membrane di un telaio – come un

<sup>15</sup> Cfr. quanto Diodato scrive sull'opera quale “luogo della relazione”: “Questo fare-uno di opera e luogo di esperienza estetica relazionale interattiva è consentito da tecnologie che attuano opere quali processi di virtualizzazione: l'opera d'arte virtuale si configura infatti come plesso problematico, nodo di tendenze che si sviluppa in un imprevedibile processo di attualizzazione: poiché l'opera in quanto interattiva è in grado di incorporare in modo inedito l'azione dei fruitori, diviene la forma di un'esperienza irriproducibile che accade come evento nell'ambiente che essa stessa costituisce. Tutto ciò costringe a pensare la struttura del corpo-ambiente virtuale come essenzialmente relazionale, o come luogo che esiste solo nell'incontro” (Diodato 2013, p. 93).

tamburo – provocava le immagini digitali di mani colte nel gesto di offrire doni simbolici e tali immagini potevano poi essere inviate in modo casuale nel web, in *Tam-tam: 36 doni per raggiungere chi vuoi* è il tocco delle dita sulla tastiera di un computer o sullo schermo di uno smartphone a rendere possibile la visione ed, eventualmente, la condivisione di trentasei video che restituiscono un “tam tam” di mani e di gesti di offerta di piccoli doni: foglie d’ulivo, sacchetti di iuta, uova di quaglia o alabastro, conchiglie e cocci portati dal mare. “Volevamo raccontare la drammaticità del periodo che stavamo vivendo a partire dal nostro archivio. – spiega Laura Marcolini di Studio Azzurro – Abbiamo scelto di lavorare a una rimediazione di *Tamburi a Sud* perché questa è un’opera che può ‘parlare’ solo se, insieme, si compie il gesto arcaico di battere il tamburo. Digitare per condividere *Tam-tam: 36 doni per raggiungere chi vuoi* era invece un modo per trasformare l’impossibilità di incontrarsi in possibilità di condivisione di gesti minimi, ma potenti dal punto di vista immaginativo. In alcuni video si vedono mani che, inizialmente serrate in un pugno, si aprono mostrando il palmo e il dono offerto; è un gesto di rabbia (di chiusura) che si converte in un gesto liberatorio (di apertura) che va incontro all’altro, come a voler sottolineare anche la complessità delle emozioni che stavamo vivendo”.

Nel quadro fin qui delineato è decisivo – ed è sia tra le direttrici promosse dall’Unione Europea sia in molti progetti promossi da musei, organizzazioni culturali e istituzioni educative – anche il tema del coinvolgimento di quel particolare pubblico che sono i bambini e gli adolescenti.

Le esperienze culturali vissute in età scolastica – si legge nel già citato *Study on Audience Development. How to place audiences at the centre of cultural organisations* – sono di fondamentale importanza nello sviluppo del capitale creativo e culturale. Questo significa alimentare la capacità di espressione creativa in diversi ambiti e attraverso una serie di azioni integrate. Le organizzazioni culturali e il sistema educativo devono cooperare attivamente per rendere le esperienze culturali più accessibili, integrando queste competenze nell’educazione primaria e secondaria.<sup>16</sup>

Pur non essendo esplicitato nello studio in questione, si può facilmente dedurre che anche in tal caso si tratti di “orientarsi” verso pratiche che mirino a una nuova “centralità dei pubblici” [*audience-centricity*], ossia incoraggiando modi di fruizione che valorizzino forme di espressione, di creatività, di esperienze partecipate.

<sup>16</sup> L’educazione alle arti è qui, infatti, inserito tra i “prerequisiti chiave” dell’*audience development* da conseguire attraverso il “rafforzamento” del legame tra il settore culturale e il sistema educativo”. Cfr. “Guide Part II – Rules for Audience Development: Key recommendations”, in Bollo *et. al.* 2017, p. 10; trad. it. p. 98 (trad. it. leggermente modificata).

Ciò garantirebbe delle pratiche educative più vicine alle esperienze che i più giovani hanno già all'interno delle cosiddette "culture partecipative" di cui scrive Henry Jenkins e che – è sempre Jenkins a sottolinearlo – implicano lo sviluppo di determinate competenze digitali, che non possono essere lette esclusivamente come "abilità individualizzate" da utilizzare per l'espressione personale, ma si presentano come "abilità sociali", "modalità di interazione all'interno di un comunità più ampia" (Jenkins 2010, p. 94).<sup>17</sup> A fondamento della cultura partecipativa che emerge negli ambienti di rete vi è, difatti proprio l'idea di condivisione:

Una cultura partecipativa è una cultura con barriere relativamente basse per l'espressione artistica e l'impegno civico, che dà un forte sostegno alle attività di produzione e condivisione delle creazioni e prevede una qualche forma di *mentorship* informale, secondo la quale i partecipanti più esperti condividono conoscenza con i principianti. All'interno di una cultura partecipativa i soggetti sono convinti dell'importanza del loro contributo e si sentono in qualche modo connessi gli uni con gli altri. (ivi, p. 57)

All'interno di tali culture partecipative gli utenti non sono audience e pubblico passivo, ma "*prosumer* attivi", ossia produttori e utilizzatori, in un processo dinamico di co-costruzione e di partecipazione estesa nella produzione e distribuzione dei media.<sup>18</sup> Si tratta, dunque, di capire "quanta parte di questo 'attivismo', spesso immediato e istintivo, che si esprime con filmati su *Youtube*, *fan fiction* e *fan art*, nei forum, post e link, negli ambienti dei *social networking*, possa essere ricondotto all'interno del perimetro dei contesti formali di apprendimento per essere valorizzato e indirizzato verso finalità coerenti rispetto al percorso educativo".<sup>19</sup> Tale attivismo è, infatti, il sintomo di un profondo sconvolgimento del quadro antropologico giacché – come ha rilevato Michel Serres in un libro uscito in francese con il titolo *Petite Poucette*, ossia "Pollicina", in omaggio alla pratica dell'utilizzo degli smartphone con i pollicini<sup>20</sup> – i ragazzi "non hanno più la stessa testa" riuscendo a

<sup>17</sup> Queste includono le conoscenze di base, ma anche la capacità di utilizzare le tecnologie a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione e sono viste come competenze che costruiscono i processi della cittadinanza attiva.

<sup>18</sup> Tra i potenziali benefici che derivano dalle forme di culture partecipative Jenkins individua: un atteggiamento differente nei confronti della proprietà intellettuale (Jenkins 2010, p. 122); lo sviluppo di competenze valorizzabili negli odierni contesti lavorativi quali, ad esempio, multitasking, navigazione transmedia, networking etc. (ivi, pp. 60-61; pp. 91-92); una concezione più estesa della cittadinanza che deriva dalla capacità di fare network (ivi, p. 159-164).

<sup>19</sup> Cfr quanto scrivono A. Marinelli e P. Ferri in 'Introduzione. New media literacy e processi di apprendimento', in Ivi, p. 20.

<sup>20</sup> "Lui o lei scrivono diversamente – commenta Serres riguardo ai ragazzi del nostro tempo – Avendoli osservati con ammirazione inviare più velocemente di quanto non saprei

gestire molte più informazioni nello stesso tempo, “non abitano più lo stesso spazio” essendo attraverso il cellulare connessi con tutti (Serres 2013, pp. 14-15), “apprendono in un altro modo” avendo tutto il sapere “compresso in piccoli aggeggi che i ragazzi portano in tasca, sotto il fazzoletto” (Ivi, p. 33). Si tratta, dunque, di uno sconvolgimento che rende obsolete tutte le modalità di narrazione del patrimonio materiale e immateriale delle collezioni dei musei che non tengano conto di come apparteniamo tutti ad un “collettivo disseminato” (ivi, p. 76).

### Bibliografia

- Agamben G., *Profanazioni*, Nottetempo, Milano 2005.
- Ar dovino A., *Raccogliere il mondo. Per una fenomenologia della Rete*, Carocci, Roma 2011.
- Balzola A, Rosa P., *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2011.
- Balzola A., Monteverdi A.M., *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.
- Benjamin W., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1974), trad.it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, a cura di F. Desideri, Donzelli, Roma 2012.
- Bollo A. et. al., *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*, Publications Office of the European Union, Luxembourg 2017, trad. it. a cura di C. Da Milano, A. Gariboldi, *Audience Development: mettere i pubblici al centro delle organizzazioni culturali*, FrancoAngeli, Milano 2019.
- Bourriaud N., *Esthétique relationnelle* (1998), trad. it. *Estetica relazionale*, a cura di M.E. Giacomelli, Postmedia, Milano 2010.
- De Luca P. (a cura di), *Abitare possibile*, Bruno Mondadori, Milano 2015.
- Desideri F., *Il fantasma dell'opera. Benjamin, Adorno e le aporie dell'arte contemporanea*, Il Melangolo, Genova 2002.
- Diodato R., *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano 2005.
- Diodato R., *Relazione e virtualità. Un esercizio del pensiero estetico*, Edb, Bologna 2013.
- Fink E., *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels* (1957), trad. it. *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco*, con introduzione di A. Masullo, Rumma Editore, Salerno 1969.

mai fare con le mie dita maldestre, inviare, dico degli sms con i pollici, li ho battezzati, con tutta la tenerezza che possa esprimere un nonno, Pollicina e Pollicino. Ecco il loro nome, più carino del vecchio termine, pseudoscientifico, di ‘dattilo’”. (Serres 2013, p. 15).

- Han B.-C., *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen* (2013), trad. it. *Nello sciame. Visioni del digitale*, a cura di F. Buongiorno, Nottetempo, Milano 2015.
- Han B.-C., *Müdigkeitsgesellschaft – Burnoutgesellschaft – Hoch-Zeit* (2010), trad. it. *La società della stanchezza*, a cura di F. Buongiorno, Nottetempo, Milano 2020.
- Jenkins H., *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (2009), trad. it. *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, a cura di P. Ferri e A. Marinelli, Guerini, Milano 2010.
- Jenkins H., *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture* (2006), trad. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, a cura di G. Boccia Altieri, FrancoAngeli, Milano 2008.
- Montanelli M., *Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin*, Mimesis, Milano 2017.
- Montanelli M., Palma M. (a cura di), *Tecniche di esposizione. Walter Benjamin e la riproduzione dell'opera d'arte*, Quodlibet, Macerata 2016.
- Montani P., *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi, Milano 2020.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.
- Serres M., *Petite Poucette* (2012), trad. it. *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*, a cura di G. Polizzi, Bollati Boringhieri, Torino 2013.
- Taiuti L., *Corpi sognanti. L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano 2001.
- Taiuti L., *Multimedia. L'incrocio dei linguaggi comunicativi*, Meltemi, Roma 2005.
- Tavani E. (a cura di), *Parole ed estetica dei nuovi media*, Carocci, Roma 2011.
- Valentini V. (a cura di), *Studio Azzurro. Le esperienze delle immagini*, Mimesis, Milano 2017.
- Vassallo S., Di Brino A. (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, Ets, Pisa 2004.



# *L'estetica del digitale e le matrici delle politiche culturali europee*

Lorenzo Manera\*

## ABSTRACT

Several documents published by the European Commission in the last years concern the topic of digital humanities.

In particular, the document “Contribution of the Creative Europe Programme to fostering Creativity and Skills Development in the Audiovisual Sector” and the one titled “Council conclusions on promoting access to culture via digital means with a focus on audience development” highlighted the importance of the promotion of skills related to a critical and active use of digital technologies.

A further purpose indicated in the aforementioned documents is to design pathways that can qualify emerging technologies as devices capable of fostering the active role that different types of audiences can play, supporting an elaborative dimension of the skills related to the enjoyment of cultural contents. These aims can be configured within a conceptual framework that contributes to making explicit the relevance of issues related to the field of Aesthetics within the cultural policies promoted by the European Union.

Through the examination of some theoretical issues that concern the relationship between visual culture, aesthetics and digital humanities, this contribution aims at outlining the primary connection between the European cultural policies and the contemporary aesthetic debate.

## KEYWORDS

Digital aesthetics; European cultural Policies; audience development; Digital Humanities.

## 1. *Introduzione*

Diversi documenti comunitari pubblicati negli ultimi anni in riferimento al tema delle *digital humanities*, in particolare “Contribution of the Creative Europe Programme to fostering Creativity and Skills Development in the Audiovisual Sector” (EC 2017a) e “Council conclusions on promoting access to culture via digital means with a focus on audience development” (EC 2017b), hanno posto in evidenza il ruolo centrale che dovrà essere svolto dalle agenzie comunitarie rispetto allo sviluppo e alla promozione di competenze legate

\* Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, [lorenzo.manera@unimore.it](mailto:lorenzo.manera@unimore.it)

all'utilizzo critico e attivo delle tecnologie digitali.

Un'ulteriore finalità indicata nei documenti sopracitati consiste nel progettare percorsi in grado di qualificare le tecnologie emergenti quali dispositivi in grado di favorire il ruolo attivo che diversi tipi di pubblico possono svolgere, sostenendo una dimensione elaborativa delle competenze di fruizione di contenuti culturali. Tali finalità possono essere configurate all'interno di un quadro concettuale che concorre a rendere esplicita la rilevanza di tematiche di interesse estetico all'interno delle politiche culturali promosse dall'Unione Europea.

Tramite la disamina di alcuni nodi tematici a cui fa riferimento l'estetica del digitale, il presente contributo intende delineare i punti di connessione tra le linee comunitarie relative all'ambito delle *digital humanities* e il dibattito estetico contemporaneo, al fine di offrire possibili chiavi interpretative ed attuative delle direttive europee riguardanti l'ambito delle politiche culturali (Naukkarinen & Bragge 2016), dell'*audience development approach* (Bjørnsen 2020) e della messa a punto di percorsi di media education.

## 2. Politiche culturali europee e prospettive estetiche sul digitale

La possibilità di inquadrare le recenti politiche culturali europee legate all'ambito delle *digital humanities* all'interno di una cornice estetologica è declinabile anzitutto facendo riferimento a un documento recentemente pubblicato dallo European Council (EU 2017b), in cui viene posto in rilievo come il rapido processo di sviluppo e diffusione delle tecnologie digitali costituisca un'opportunità per le organizzazioni culturali, in vista della possibilità di sviluppare una relazione interattiva con le differenti *audiences* di riferimento.

Nel documento viene inoltre sottolineata l'importanza che l'utilizzo delle più recenti tecnologie digitali può assumere nella promozione di una relazione partecipativa da parte del pubblico con i fornitori di contenuti, nell'incremento della coesione comunitaria tramite l'*audience development approach*<sup>1</sup>, nonché nella promozione di competenze digitali in diverse fasce d'età tramite la realizzazione di percorsi di media education.

Più recentemente, nel documento comunitario *Digital Education Action Plan* (EC 2019), parte del più ampio ambito denominato *A Europe fit for the digital age* – che costituisce una delle sei priorità

<sup>1</sup> Come sottolineato da Hadley (2017), con *audience development approach* si fa riferimento non tanto all'ambito del marketing e della comunicazione, quanto al coinvolgimento di differenti pubblici di riferimento in processi di democratizzazione, partecipazione, accesso e co-creazione di contenuti.

espresse a livello comunitario per il periodo 2019-24 – è stata posta in rilievo l'urgenza di promuovere lo sviluppo di competenze creative nell'utilizzo delle tecnologie digitali.

Tale tema è stato ulteriormente problematizzato all'interno di un recente documento comunitario (EU 2021), in cui viene sottolineata l'urgenza di elaborare percorsi di media education strutturati in modo da assumere caratteristiche coerenti con le linee europee di sviluppo sulle *digital humanities*, che pongono al centro i margini interattivi che i dispositivi digitali risultano in grado di esprimere, valorizzandone il potenziale creativo.

Le tematiche approfondite nei documenti sopracitati, in particolare la promozione di una relazione interattiva tra tecnologie digitali e diversi pubblici di riferimento, la rilevanza delle implicazioni che la mediazione tecnologica comporta da un punto di vista percettivo, nonché la necessità di progettare e realizzare percorsi di media education in grado di promuovere un utilizzo creativo delle tecnologie emergenti, possono essere approfondite facendo riferimento ad alcuni nodi tematici che caratterizzano il dibattito estetico contemporaneo sul digitale.

Quest'ultimo riguarda infatti problematiche quali la dimensione interattiva che caratterizza la sfera digitale<sup>2</sup>, gli aspetti esperienziali inediti inaugurati dalla diffusione delle neotecnologie, la possibilità di promuovere facoltà creative legate ai processi di integrazione intermediale<sup>3</sup>, problematizzando inoltre il rapporto tra visual culture, estetica e *digital humanities*.

### 3. *Visual culture, estetica e digital humanities*

Le connessioni che possono essere individuate tra estetica, visual culture e *digital humanities*<sup>4</sup>, nonché il legame esistente tra gli ambiti della *visual literacy*, dell'educazione estetica e della media education possono essere tematizzati a partire dall'origine e dal successivo sviluppo del concetto di *visual culture*.

L'elaborazione di tale concetto è stata rintracciata da Freedman (2019) negli scritti del critico ungherese Béla Balázs, che la elaborò in riferimento ai processi di ridefinizione delle modalità percettive legate all'esperienza visuale e culturale di massa<sup>5</sup> (Balázs 1924).

<sup>2</sup> Cf. Kwastek (2013), Seevinck (2017), Diodato (2020).

<sup>3</sup> Cf. Montani (2020a).

<sup>4</sup> Ingvarsson (2020) ha recentemente approfondito le possibili connessioni tra l'estetica e l'ambito delle *digital humanities*: "I want to highlight one possible path for the digital humanities: the digital as a critical lens on aesthetic concepts" (Ingvarsson 2020, p. 5).

<sup>5</sup> "Kultur bedeutet die Durchgeistigung der alltäglichen Lebensmaterien und der Vi-

La definizione venne ripresa<sup>6</sup> a pochi anni di distanza dall'artista e teorico ungherese Moholy-Nagy (1927), riferita in questo caso alla relazione che andava instaurandosi tra immagine e visione, esperienza visiva e sapere concettuale<sup>7</sup>. Negli anni Quaranta, il regista e teorico francese Jean Epstein la utilizzò in alcuni testi<sup>8</sup> dedicati alla disamina dei mutamenti che la comparsa del cinema avrebbe comportato nei processi di percezione della realtà. Lo sviluppo di un campo di studio esplicitamente riferito ai temi della *visual culture* e dei *visual studies*<sup>9</sup> è stato recentemente attribuito<sup>10</sup> alla pubblicazione del "Visual culture questionnaire", pubblicato sulla rivista *October*<sup>11</sup> (1996). Quest'ultimo è almeno in parte riferibile, come sostenuto da Bachmann-Medick<sup>12</sup> (2015), al più vasto *cultural turn* che ha caratterizzato gli studi umanistici negli ultimi decenni del '900, processo che ha portato a un graduale avvicinamento tra la *visual culture* di matrice americana e la *Bildwissenschaft* di area tedesca, rafforzando l'ipotesi che l'estetica e i *visual studies* si configurino come ambiti disciplinari in stretta relazione.<sup>13</sup>

Tale ipotesi è stata sostenuta in particolare da Mitchell, che in uno degli scritti fondativi dei *visual studies* (Mitchell, 2002), ha sottolineato la connessione esistente tra i due ambiti<sup>14</sup>, posizione che ha trovato riscontro in alcuni scritti successivi di esponenti di rilievo della *visual culture*<sup>15</sup>, contribuendo così un approccio che considera l'estetica e i *visual studies*, pur nella consapevolezza delle loro diffe-

*suelle Kultur [...].*" (Balázs 1924, p. 30).

<sup>6</sup> Seppur non letteralmente: Balázs parla infatti di *Visuelle Kultur* (cultura visuale), mentre Nagy parla di *Schaukultur* (cultura della visione).

<sup>7</sup> "Das Merkwürdige und gleichzeitig für uns als Beweis Dienende dabei ist, daß wir (nach einer längeren *Schaukultur*) mit sicherem Instinkt die guten Fotos überall unfehlbar herausfinden, unabhängig von der Neuheit oder Unbekanntheit des Thematischen." (p. 33).

<sup>8</sup> Si rimanda, in particolare, a Epstein (1947).

<sup>9</sup> Per un'analisi più approfondita si rimanda a Versteegen (2017).

<sup>10</sup> Cf. Cometa (2017, p. 1).

<sup>11</sup> Nel rispondere al questionario, Svetlana Alpers confermò l'attribuzione del termine a Baxandall: "The term visual culture I owed to Michael Baxandall. But my use of the notion was different from his because of the nature of the case. The difference image/text was basic, in both historical and in critical terms, to the enterprise" (Alpers *et al.* 1996, p. 26).

<sup>12</sup> Si rimanda in particolare al capitolo VII: "Iconic Turn" (pp. 329-381).

<sup>13</sup> Per un approfondimento della relazione tra le tre discipline si rimanda al volume *Art history, Aesthetics, Visual studies* (Holly e Moxey 2002), a tal proposito si rimanda a uno degli studi fondativi dei *visual studies*, in cui l'estetica viene indicata tra le discipline di riferimento (Walker & Chaplin 1997, p.3).

<sup>14</sup> "What could be more natural than a subdiscipline that would focus on visibility as such, linking aesthetics and art history around the problems of light, optics, visual apparatuses and experience, the eye as a perceptual organ, the scopic drive?" (Mitchell 2002, p. 167).

<sup>15</sup> Cf. "The Entwined Nature of the Aesthetic. A Discourse on Visual Culture" (Efland 2004).

renze, come due paradigmi non antitetici<sup>16</sup>, bensì in stretto dialogo tra loro. Un esempio significativo di possibili forme di integrazione tra i due ambiti è individuabile nel fatto che i *visual studies*, che si occupano degli approcci tramite i quali la cultura visuale viene indagata nella relazione che in diversi contesti socioculturali è andata instaurandosi tra percezione visiva e visualità, fanno riferimento a un'idea di immagine intesa quale oggetto con cui intratteniamo relazioni su un piano intersoggettivo.<sup>17</sup> Tale questione può essere problematizzata facendo riferimento al concetto di *Einfühlung* (Pinotti, 2014a), cioè al processo immedesimativo che, tramite un atto costitutivo<sup>18</sup>, rende l'oggetto soggetto, contribuendo alla caratterizzazione del tessuto relazionale tra il corpo e il mondo.<sup>19</sup> Inoltre, come messo in luce da Pinotti (2014b), a differenza della fenomenologia della coscienza d'immagine e delle teorie analitiche della *depiction*, i cui sforzi speculativi son andati concentrandosi maggiormente sulla definizione delle strutture che caratterizzano l'esperienza d'immagine in quanto tale, i *visual cultural studies* si contraddistinguono per l'attenzione posta alla condizione situata, in termini appunto culturali, sociali e ideologici, all'interno della quale si caratterizzano l'aspetto ricettivo e produttivo dell'immagine, andando a rappresentare un ambito di studi di particolare interesse estetico.

Un ulteriore ambito che pone in dialogo *visual studies* e prospettive estetiche è stato discusso da Efland (2004), che ha messo in risalto le affinità che emergono tra educazione estetica e *visual literacy*, arrivando a interpretare quest'ultima come uno dei contenuti centrali che l'educazione estetica è oggi in grado di proporre.<sup>20</sup> A tal proposito, Mitchell (2002) ha messo in luce la rilevanza che

<sup>16</sup> Per una disamina dello sviluppo di un paradigma in grado di cogliere il possibile *trait d'union* tra le due discipline si rimanda a Dadejik e Stejskal (2010).

<sup>17</sup> L'introduzione del concetto di agentività dell'immagine all'interno del dibattito legato ai *visual cultural studies* è legato alla pubblicazione del volume *Art and agency* di Gell (1998).

<sup>18</sup> Si veda in questo senso anche il *Bildackt*, l'atto iconico proposto elaborata da Horst Bredekamp nella *Theorie des Bildakts* (Bredekamp 2010), centrata sull'aspetto specifico della performatività (cioè del passaggio da uno stato di latenza a uno di efficacia) ripreso della teoria dell'atto linguistico di Austin, che Bredekamp estende all'ambito del visuale, categorizzandolo in uno schema tripartito che prevede la categoria schematica, quella sostitutiva e, infine, quella intrinseca.

<sup>19</sup> A questa tematica si lega anche lo studio sulla *Bild-Antropologie* di Belting, in cui viene proposta un'indagine interpretativa volta a porre in connessione tra loro immagine, media e corpo (2001).

<sup>20</sup> Si tratta, almeno in parte, dell'evoluzione della proposta avanzata da alcuni teorici dei *visual studies* (Duncum 2002; Freedman & Stuhr 2001) che hanno inizialmente teorizzato la sostituzione dell'educazione all'arte con un più generico approccio legato alla *visual education*. Per una disamina del dibattito seguito a tale proposta si rimanda al numero della rivista *Studies in Art Education* interamente dedicato al tema *visual culture* (Sullivan 2003).

la *visual culture*, intesa come intreccio interdisciplinare di ricerche legate ai problemi della visualizzazione e della conoscenza prodotta dalle immagini, può acquisire in termini di media education.<sup>21</sup> Approfondendo le posizioni di Mitchell<sup>22</sup>, Bal (2003) ha sostenuto che il discorso educativo legato alla *visual culture* dovrebbe fare riferimento all'ipotesi che la visione stessa sia caratterizzata da qualità sinestetiche.<sup>23</sup> Pur evidenziando la centralità che la dimensione testuale gioca nell'interpretazione della cultura visuale, Mitchell ha insistito sulla specificità non testuale che caratterizza le immagini, invitando a indagare il loro funzionamento in specifici processi comunicativi e sociali, senza tuttavia tralasciare aspetti legati alle connessioni tra i due ambiti. Questa prospettiva risulta coerente con l'affermarsi di interpretazioni<sup>24</sup> che superano una concezione delle *digital humanities* legata esclusivamente a pratiche di creazione di database e di digitalizzazione di archivi, comprendendo sia i processi che riguardano l'ibridazione multimodale di testi, immagini e suoni, sia aspetti legati al mutamento della percezione conseguiti alla diffusione dei device digitali.<sup>25</sup>

#### 4. *Visual culture, media education e visual literacy*

Facendo riferimento alla prospettiva elaborata da Mitchell, che individua nei media non semplici supporti, bensì pratiche materiali che avvengono all'interno di precise reti relazionali, Bal è arrivato a mettere in discussione la preminenza dell'aspetto visuale che caratterizza i media digitali, affermando che il loro utilizzo "è basato su processi di significazione discreti piuttosto che densi" (Bal 2003, p. 10). Allo studio di Bal ha fatto seguito, a distanza di pochi mesi, la pubblicazione di un articolo in cui Duncan (2004) ha sostenuto la necessità di ripensare la dimensione educativa legata alla *visual culture*, in quanto l'aspetto visuale non sarebbe più considerabile come slegato da altri sistemi di segni che fanno riferimento a sistemi percettivi multipli.

<sup>21</sup> "The interest of visual culture seems to me to reside precisely at the transitional points in the educational process at the introductory level" (Mitchell 2002, p. 176).

<sup>22</sup> Si veda in particolare *Iconology* (Mitchell 1986). In anni più recenti Mitchell ha chiarito, in occasione di un dialogo con il filosofo tedesco svoltosi nel 2007 presso il *Wiener Internationales Forschungszentrum für Kulturwissenschaften*, il valore che l'ipotesi di una convergenza tra visivo e verbale ha avuto nella sua teoresi (Boehm, 2007; Mitchell, 2007).

<sup>23</sup> "Vision is itself inherently synaesthetic" (Bal 2003, p. 9).

<sup>24</sup> Cf. Ingvarsson 2020; Burdick *et al.* 2012.

<sup>25</sup> Nel paragrafo intitolato *On digital humanities*, Ingvarsson afferma infatti: "Digitization today, through its ubiquitous qualities, permeates all aspects of our daily lives is a fact that naturally affects our perception of this reality" (Ingvarsson 2020, p. 102).

Facendo riferimento al concetto di *multiliteracy*, in particolare nell'accezione proposta da Cope e Kalantzis (2000)<sup>26</sup>, Duncan ha affrontato, nell'ambito del dibattito sulla *visual culture*, il tema della rilevanza assunta dalla multimodalità<sup>27</sup> in ambito artistico ed educativo. Quest'ultima svolge un ruolo centrale all'interno del più ampio paradigma che fa riferimento alla configurazione dell'educazione estetica nell'era digitale e all'elaborazione di percorsi che – coerentemente con le indicazioni riportate nei documenti comunitari dedicati al tema della media education – risultano in grado di contribuire allo sviluppo di una maggiore consapevolezza critica legata all'utilizzo attivo delle tecnologie digitali.

Ai fini della messa a punto di percorsi di media education, intesa come l'insieme di competenze legate all'utilizzo, alla comprensione e alla valutazione critica dei media, nonché di *media literacy*, da intendersi come una finalità specifica che si realizza nel più ampio processo della media education, Brugar e Roberts (2007) hanno sottolineato la rilevanza della *visual literacy*, data la relazione diretta che è andata istituendosi negli ultimi decenni tra lo statuto dell'immagine, l'emergere delle tecnologie digitali e l'evidenziarsi dei mutamenti cognitivi e antropologici che tale rapporto comporta. In seguito alla messa in crisi del primato dell'istanza rappresentazionale dell'immagine, l'interesse di studiosi come Mitchell e Boehm<sup>28</sup> si è indirizzato bensì verso una disamina della struttura ontologica delle immagini, focalizzandosi invece sullo studio dei processi tramite cui le immagini agiscono in determinati contesti socio-culturali. Partendo da questo presupposto, Mitchell ha indagato il processo che porta al delinarsi di un contesto sempre maggiormente caratterizzato dalla presenza di *mixed media*<sup>29</sup>, cioè di artefatti in grado di combinare la dimensione sensoriale e quella cognitiva, nonché di diversi codici e canali discorsivi. Tale dimensione di ibridazione, la cui rilevanza è riconosciuta – come già messo in luce – sia dalle prospettive legate alle *digital humanities* che dai documenti comunitari dedicati alla promozione di competenze legate all'utilizzo critico

<sup>26</sup> Dimensione, cioè, in cui differenti modalità comunicative interagiscono tra loro.

<sup>27</sup> Con multimodale si fa riferimento, secondo quanto teorizzato da Kress (2010), alla compresenza di varie modalità rappresentative che caratterizzano una o più modalità comunicative.

<sup>28</sup> Teorico dell'*Ikonische Wende* (2018), denominazione a cui è stata accostata inizialmente quella di *pictorial turn*, entrambe poi sostituite dalla denominazione oggi maggiormente utilizzata e riconosciuta: *visual turn*. Questa denominazione permette una distinzione concettuale tra *image* (intesa come immagine mentale) e *picture* (figura visibile grazie alla presenza di un supporto materiale) che la lingua italiana e quella tedesca non prevedono.

<sup>29</sup> "All media are mixed media, combining different codes, discursive conventions, channels, sensory and cognitive modes" (Mitchell 1994, p. 95).

e attivo delle tecnologie digitali, può essere approfondita facendo riferimento al dibattito estetico contemporaneo sul digitale.

### 5. *Immaginazione intermediale e tecnologie digitali*

Nei recenti sviluppi della prospettiva estetica elaborata da Montani in relazione al tema del digitale (2020a; 2020b) è stato sottolineato come i processi di integrazione intermediale, resi possibili dalla diffusione delle tecnologie digitali che presentano elementi riferibili a qualità espressive eterogenee (suoni, immagini, parole), richiedano la mobilitazione di competenze che fanno riferimento a una concezione di creatività non aderente al modello ilomorfo, che prevede il conferimento di una determinata forma a una materia inerte. Piuttosto, tali competenze risultano coerenti con un'attitudine creativa legata allo sviluppo di forme di immaginazione incarnata che, tramite azioni di organizzazione e riorganizzazione dei contenuti, permettono di cogliere nuove *affordances* e possibilità espressive. Quest'ultime emergono all'interno di processi di interazione produttiva che portano all'elaborazione di soluzioni innovative, istruendo possibili sviluppi delle tecnologie e sollecitando "la stessa progettualità umana a spingersi più a fondo nella loro interpretazione operativa" (Montani, 2020b, p. 12). La questione della predisposizione articolativa e sequenziale delle immagini, e dei processi di mediazione tra densità immaginale ed elementi discorsivi appare direttamente legata allo sviluppo di competenze elaborativo-immaginative utili a sostenere lo sviluppo di quella facoltà che Montani (2010) ha definito immaginazione intermediale. Con tale concetto si fa riferimento allo sviluppo di competenze che permettono di utilizzare l'immaginazione in senso critico, cioè ponendo diversi dispositivi che costituiscono l'immaginario tecnologico a confronto, individuando le possibilità che il rapporto di interlocuzione tra diversi media digitali offre per rfigurare e interpretare il mondo reale, evitando allo stesso tempo di dar vita a processi di unificazione del "molteplice della sensazione" (*ibid.*, XI). Porre in rilievo la natura tecnica dell'immaginazione intermediale non significa tuttavia esautorarne lo stretto rapporto che la pone in relazione all'*aisthesis*, soprattutto se la si considera nell'accezione che pone in relazione i processi di ricezione e rielaborazione con l'ambito della percezione sensibile, dunque ai processi di rimediazione che l'emergere delle tecnologie digitali comporta da un punto di vista percettivo.

Le possibili relazioni che si instaurano tra essere umano, in-

terfaccia digitale e rappresentazioni mediate della realtà sono state oggetto di analisi interpretative (Saemmer, 2009; Bruno, 2014) che hanno indagato il processo tramite cui, da un punto di vista percettivo, nell'era contemporanea si tende a far affidamento in misura crescente a tecnologie digitali<sup>30</sup> per interagire con le diverse entità che caratterizzano l'ambiente circostante. La questione del digitale in ambito estetico riguarda infatti i continui processi di trasformazione della nostra percezione sensibile operati dal digitale tramite i vari tipi di interfaccia con cui ci relazioniamo. Secondo Virilio (1991), all'avvento delle tecnologie digitali ha infatti corrisposto un processo di collasso della categoria spaziale che ha da sempre contraddistinto i processi fruitivi, a cui è seguita anzitutto una netta riduzione della distanza tra il soggetto spettatore e l'oggetto guardato. Si sarebbe verificata inoltre una modifica della percezione ambientale, laddove quest'ultimo da soggetto contemplato verrebbe con sempre maggiore frequenza percepito alla stregua di un vasto campo d'azione in cui siamo dinamicamente coinvolti.<sup>31</sup> Nella prospettiva di Murray (2000), una delle caratteristiche che definiscono l'esperienza di interazione con le tecnologie digitali è individuabile nella sensazione di poter sempre accedere ad altre possibilità, di poter rielaborare l'esperienza tramite la fruizione di una molteplicità di alternative all'interno di una singola situazione<sup>32</sup>, attribuendo nuovi significati, riconfigurando e connettendo diversi ambiti esperienziali.

Dalla disamina effettuata emerge come alcune tra le tematiche più rilevanti che emergono dai documenti comunitari dedicati alle politiche culturali, al tema delle *digital humanities* e allo sviluppo di competenze critiche e creative nell'utilizzo delle tecnologie digitali (EU 2017a, 2017b, 2019, 2021) possono essere utilmente inquadrare all'interno di una cornice estetologica. Quest'ultima permette, com'è stato argomentato nei paragrafi precedenti, di definire alcune possibili chiavi interpretative dei concetti di creatività, immaginazione

<sup>30</sup> Rispetto alle tecnologie e ai media analogici, che mantengono appunto pattern stabili nel processo di modifica di stato delle informazioni che trasmettono (si prenda ad esempio il segnale elettrico), le tecnologie digitali codificano qualunque tipo di informazione in serie di numeri binari. L'efficacia dei processi di digitalizzazione è legata al vasto numero di informazioni che le tecnologie sono in grado di processare, nonché alla facilità di convergenza di informazioni di diversa natura in dati digitali.

<sup>31</sup> I dispositivi digitali coinvolgono infatti l'intera dimensione corporea, tema oggetto di diverse performance in ambito artistico.

<sup>32</sup> Riferendosi a queste medesime caratteristiche, Pierre Levy ha elaborato il concetto di '*superlanguage*', inteso come uno strumento tramite cui sarebbe possibile esplorare nuove sofisticate possibilità di pensiero ed espressione offerte dalla dimensione virtuale e dalle simulazioni multimodali (Levy 1994).

e interattività, che nei documenti sopracitati sono menzionati senza che i paradigmi di riferimento vengano esplicitati. L'inquadramento di tali tematiche all'interno del dibattito contemporaneo sull'estetica del digitale permette inoltre di delineare possibili forme di innovazione dei percorsi di *visual literacy* e *media education*, la cui realizzazione può essere strutturata valorizzando i margini interattivi che i dispositivi digitali risultano in grado di esprimere in contesti collaborativi. Infine, le prospettive delineate suggeriscono una concezione di *digital humanities* che interpreta i device digitali come dispositivi mediali complessi, in grado di rinegoziare il rapporto tra diversi canali rappresentativi, andando così a ridefinire le modalità di condivisione e interpretazione della conoscenza e provocando un mutamento radicale e inedito dei meccanismi percettivi, che può essere ulteriormente approfondito e problematizzato al fine di definire gli sviluppi futuri delle politiche comunitarie in ambito culturale.

### Bibliografia

- Alpers S. *et al.*, *Visual culture questionnaire*, in "October", 77 (1996), pp. 25-70.
- Bachmann-Medick D., *Cultural turns. New Orientations in the Study of Culture*, Walter de Gruyter, Berlin/Boston 2016.
- Bal M., *Visual essentialism and the object of visual culture*, in "Journal of visual culture", 2/1 (2003), pp. 5-32.
- Balász B., *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Deutsch Österreichischen Verlag, Wien/Leipzig 1924.
- Bjørnsen E., 'Strategies for and experiences of audience development', in T. Bille, A. Mignosa, R. Towse (eds.), *Teaching Cultural Economics*, Edward Elgar Publishing, Cheltenham (UK) 2020, pp. 182-188.
- Boehm G., 'Die Sichtbarkeit der Zeit und die Logik des Bildes', in M. Moxter, M. Firchow (eds.), *Die Zeit der Bilder. Ikonische Repräsentation und Temporalität*, Mohr Siebeck, Tübingen 2018, pp. 38-60.
- Brugar K.A., Roberts, K.L., *Seeing is believing: Promoting visual literacy in elementary social studies*, in "Journal of Teacher Education", 68/3 (2017), pp. 262-279.
- Bruno G., *Surface: Matters of aesthetics, materiality, and media*, University of Chicago Press, Chicago 2014.
- Bredenkamp H., *Theorie des Bildakts*, Suhrkamp, Berlin 2010.
- Burdick A. *et al.*, *Digital Humanities*, MIT Press, Cambridge 2012.

- Clark A., *Natural-born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford 2003.
- Cope B., Kalantzis K., *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*, Macmillan, Melbourne 2000.
- Dadejick O., Stejskal J., *The Aesthetic Dimension of Visual Culture*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle 2010.
- Diodato R., *Immagine, arte, virtualità Per un'estetica della relazione*, Brescia, Morcelliana 2020.
- Duncan P., *Visual culture art education: Why, what and how*, in "International Journal of Art & Design Education", 21/1 (2004), pp. 14-23.
- Efland A.D., *The entwined nature of the aesthetic: A discourse on visual culture*, in "Studies in Art Education", 45/3 (2004), pp. 234-251.
- Epstein J., *L'Intelligence d'une machine*, Éditions Jacques Melot, Paris 1946.
- European Commission, *Contribution of the Creative Europe Programme to fostering Creativity and Skills Development in the Audiovisual Sector*, 2017a, URL= [https://ec.europa.eu/newsroom/document.cfm?doc\\_id=45634](https://ec.europa.eu/newsroom/document.cfm?doc_id=45634)
- European Commission, *Council conclusions on promoting access to culture via digital means with a focus on audience development*, (2017b), URL= <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/c05689d3-df1a-11e7-9749-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF>
- European Commission, *Digital Education Action Plan (2021-2027)*, 2019, URL= [https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan\\_en](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en)
- European Commission, *Horizon Europe work programme 2021 – 2022*, 2021, URL= <https://ec.europa.eu/transparency/regexpert/index.cfm?do=groupDetail.groupMeetingDoc&docid=48484>
- Freedman K., Stuhr P.L., *Visual culture: Broadening the domain of art education*, in "Council for Policy Studies in Art Education", 54/4 (2001), pp. 6-15.
- Freedman K., 'Visual Culture and Visual Literacy', in R. Hickman (ed.), *The International Encyclopedia of Art and Design Education*, John Wiley & Sons, Hoboken 2019, pp. 100-110.
- Gell A., *Art and agency: an anthropological theory*. Clarendon Press, Oxford 1998.
- Grusin R., *Premediation. Affect and mediality after 9/11*, Palgrave Macmillan, New York 2010.
- Hadley S., *European Commission final report: study on audience development—how to place audiences at the centre of cultural organisations*, "Cultural trends", 26/3 2017, pp. 275-278.

- Hoel A.S., Carusi, A., 'Thinking Technology with Merleau-Ponty', in R. Rosenberger, P.P. Verbeek (Eds.), *Postphenomenological Investigations*, Lexington Books, Lanham 2015, pp. 73-83.
- Holly M. A., Moxey K., *Art History, Aesthetics, Visual Studies*, Yale University Press, New Haven 2002.
- Ingvarsson J., *Towards a Digital Epistemology. Aesthetics and Modes of Thought in Early Modernity and the Present Age*, Palgrave Macmillan, Cham 2020.
- Johnson S. *Interface Culture*, HarperEdge, San Francisco 1997.
- Kress G. *Multimodality*, in *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*, Macmillan, Melbourn 2000.
- Kwastek K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, Mit Press, Cambridge 2013.
- Levy P., *Toward Superlanguage*, University of Art and Design, Helsinki 1994.
- Mitchell W.J.T., *Iconology: image, text, ideology*. The University of Chicago Press, Chicago 1986.
- Mitchell W.J.T., *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*, University of Chicago Press, Chicago 1994.
- Mitchell W.J.T., *Showing seeing: a critique of visual culture*, "Journal of visual culture", 2 (2002), pp. 165-181.
- Moholy-Nagy L., *Malerei, Fotografie, Film*, München, Bauhausbücher 1927.
- Montani P., *L'immaginazione intermediale: perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità*, Raffaello Cortina, Milano 2014.
- Montani P., *Emozioni dell'intelligenza: Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi, Milano 2020a.
- Montani P., *Materialità del virtuale*, in "Agalma", 40 (2020b), pp. 11-19.
- Munster A., *Into 'inter': the between in interacting*, in "Rivista di Estetica", 63 (2016), pp. 56-67.
- Murray T., *Digital Incompossibility: Cruising the Aesthetic Haze of the New Media*, 2000. URL=<http://www.ctheory.net/>.
- Naukkarinen O., Bragge, J., *Aesthetics in the age of digital humanities*, in "Journal of Aesthetics & Culture", 8/1 (2016), pp. 1-18.
- Pinotti A., *Empatia: storia di un'idea da Platone al postumano*, Bari, Laterza 2014a.
- Pinotti A., *Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft*, in "Studi di estetica", 2 (2014b), pp. 269-296.
- Saemmer A., *Aesthetics of surface, ephemeral, re-enchantment and mimetic approaches in digital literature: How authors and readers*

- deal with the potential instability of the electronic device*, in “Neohelicon”, 36/2 (2009), pp. 477-488.
- Seevinck J., *Emergence in interactive art*, Springer, Cham 2017.
- Sullivan G., *Seeing visual culture*, in “Studies in Art Education”, 44/3 (2003), pp. 195-196.
- Verstegen I., ‘The Birth of the Discipline: WJT Mitchell and the Chicago School of Visual Studies’, in K. Purgar (ed.), *W.J.T. Mitchell's Image Theory Living Pictures* Routledge, New York 2017, pp. 138-152.
- Vial S., *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*, Paris, Presses Universitaires de France 2013.
- Virilio P., *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), New York 1991.
- Walker S., Chaplin, S., *Visual Culture. An Introduction*. Manchester, Manchester University Press 1997.



# *La creatività digitale: ripensare una categoria estetica*

Dario Cecchi\*

## ABSTRACT

The article aims at reconsidering the category of creativity from different operative perspectives: design and motion pictures above all. The philosophical framework of the paper is the Kantian philosophy, as the latter is interpreted and newly formulated by the Italian philosopher Emilio Garroni, who pays a particular attention to the role played by the *Critique of Judgment* within the transcendental philosophy. In this light, creativity appears as neither a creation *e nihilo*, nor as the pure accomplishment of the natural world, as other theories of art have argued. Creativity displays the faculty of dealing with rules in a free way, so that new possibilities are left open to the human form of life. This idea of creativity seems to be especially adequate to understand the way the European culture has developed its own creative potentialities throughout its long-lasting history.

## KEYWORDS

Creativity; Emilio Garroni; Transcendental Philosophy.

## 1. *La creatività: un'idea europea*

### 1.1. *Creatività e linguaggio*

L'estetico è un campo da cui la cultura europea ha continuamente attinto e continua ad attingere molte tra le sue categorie fondamentali. Per avere un immediato riscontro di questo stato di cose basterà citare il concetto di creatività, di cui abbondano riferimenti nei documenti dei programmi culturali e scientifici. La creatività è, già nella percezione comune, una categoria prevalentemente estetica o comunque connotata secondo ineliminabili marche estetiche di riconoscimento. Inoltre l'evoluzione del concetto di creatività si presenta fundamentalmente come una storia europea: essa configura anzi le vicende evolutive di un concetto come la storia, prima e dopo la fondazione dell'estetica in epoca moderna, di un pezzo dell'identità europea (cf. Tatarkiewicz 2011). La storia della

\* Università di Roma La Sapienza, dariocecchi@uniroma1.it

creatività attraversa un gran numero di passaggi e trasformazioni, che vengono di solito racchiusi entro due poli opposti, e sul piano cronologico e sul piano teorico: si va così dalla concezione greca della *poiesis* come forma di “produzione” artificiale, che orna o perfeziona, nel senso che porta a pieno sviluppo, ciò che è già esistente nel mondo naturale (Heidegger 1991), fino alla moderna teoria del genio, che crea immagini e oggetti il cui disegno non è riconducibile ad alcun piano logico e razionale, ma è frutto di un’ispirazione irriducibile a regole determinate (Kant 1999, pp. 143-144 [§ 46]).

Dalla seconda concezione dell’agire creativo deriva in particolare la consapevolezza che la distinzione tra usi artistici e usi non-artistici della creatività non può essere derivata da qualsivoglia impianto normativo preesistente. Tale distinzione è piuttosto esemplare solo a partire dai singoli casi e rispetto a future possibili riconfigurazioni dell’agire creativo (Garroni 2010). In altre parole, non si dà qualcosa come l’arte (o l’“arte bella” o l’“arte estetica”), che sia propriamente creativa, in opposizione a qualcosa come un agire produttivo (il progettare, il costruire, l’inventare, lo scoprire etc.), creativo solo in modo vicario dato che l’obiettivo della sua prestazione dipende comunque dal raggiungimento di uno scopo utilitaristico. È vero piuttosto il contrario. La creatività, in particolare la creatività specificamente umana, che Garroni associa alla presenza pervasiva di una componente “metaoperativa”, si presenta come un certo modo di riconfigurare l’impianto regolativo attraverso cui determinate operazioni sono possibili.

Si pensi ad esempio a come la poesia può rompere l’ordine semantico o sintattico della frase. Tornando a un esempio ormai di scuola, si pensi all’uso che Guillaume Apollinaire fa della formula impersonale *il pleut* (“piove”) nell’omonimo componimento, in cui essa viene a significare non una situazione atmosferica ma una serie di stati d’animo. È importante notare che l’escamotage di Apollinaire, pur rompendo delle regole del linguaggio ordinario, produce effetti di senso perfettamente comprensibili al lettore. Tali effetti hanno anzi il potere di ampliarne la ‘presa’, se si vuole l’orizzonte di esperibilità, che il lettore ha sul mondo. L’escamotage funziona perché il lettore avverte che esso si regge su una qualche regola, sebbene quest’ultima resti indeterminata, non riconducibile, cioè, alla grammatica di riferimento del testo e del lettore. Ciò che viene arricchita qui, anche se solo in modo indiretto, è dunque anche la capacità che il lettore ha, o avverte di avere, nell’uso delle regole della grammatica di cui si sta servendo. Siamo insomma di fronte a quella che Roman Jakobson (2010) chiama la “funzione poetica” del linguaggio, che trova un’espressione esemplare nella poesia in-

tesa come esercizio sistematico di tale funzione. Si vede bene allora il motivo per cui tale funzione andrebbe in effetti intesa come funzione “poetica” del linguaggio: essa infatti ne arricchisce l’uso, introducendo nuovi nuclei di produttività.

Tale accrescimento produttivo, per restare ancora all’esempio della poesia, non si realizza solo nel caso in un cui una composizione rompe le regole in uso. Per quanto l’orizzonte di comprensione della poesia resti in ultima istanza indeterminato<sup>2</sup>, essa può produrre i propri apparati regolativi allo scopo di riconfigurare l’impianto grammaticale e semantico del linguaggio. Si tratta anzi della strategia prevalente nelle forme tradizionali o classiche di poesia, in cui specifici “vincoli” creativi (cf. Elster 2004) intervengono a canalizzare la produzione poetica. Può trattarsi tanto di cornici regolative sovraordinate o ‘maggiori’, che, cioè, in determinate tradizioni culturali costituiscono la norma del lavoro poetico (la rima, il metro), quanto di cornici regolative subordinate o ‘minori’, che possono svilupparsi a partire (e poi anche in assenza) del riferimento alle cornici maggiori: si pensi al ricorso all’allitterazione, all’assonanza o all’*enjambement* nella costruzione del verso nella tradizione europea. Questo rapporto si presta perfino a singolari ‘effetti di ritorno’, come quando ci accorgiamo, o meglio è la poesia a farci accorgere, che il linguaggio ordinario può produrre risultati del tutto analoghi a quelli del linguaggio poetico. Il celebre verso di Virgilio *omnia vincit Amor, et nos cedamus Amori* (Egl. X, v. 69) dimostra come una frase composta secondo la sintassi più ordinaria, quasi senza spostamento di accento rispetto alla pronuncia prosaica, possa presentarsi a tutti gli effetti, senza alcun artificio poetico, come un perfetto esempio di esametro. Mettendo di nuovo a confronto classico e moderno, possiamo provare a paragonare il verso virgiliano con gli esperimenti del poeta russo Chlebnikov, il quale sosteneva il valore poetico di testi dalla composizione assolutamente casuale come l’elenco telefonico, oppure con i tentativi dei futuristi italiani di fare poesia montando insieme frasi (pubblicità, insegne, titoli di giornali ecc.) prese casualmente dalla percezione accelerata che si può avere di una grande città da automezzo in movimento. Si badi che, se per i futuristi questo era un modo per fare dell’arte anti-estetica, per Chlebnikov, in questo più vicino al suo compatriota e sodale Jakobson, si tratta di una strategia atta a restituire poeticità, vale a dire creatività, a un linguaggio poetico reso frustrato dall’abuso di cliché, stereotipi, immagini sentimentali e figure retoriche ormai invecchiate.

<sup>2</sup> Come direbbe Kant (1999, p. 157 [§ 51]), l’oratoria è un genere letterario il quale, partendo da grandi ideali, giunge alla descrizione di fatti a volte prosaici; al contrario, la poesia, partendo da cose semplici, ha il potere di trasportare verso le idee più alte.

## 1.2. *Creatività e design*

Per Garroni ciò è vero non solo per la creatività linguistica, anche se essa sembra occupare un posto speciale nell'agire creativo umano, ma per ogni forma di creatività. In ogni tipo e genere di azione creativa è possibile ritrovare un certo modo di riconfigurare le regole d'uso di uno tra i molti strumenti<sup>3</sup> attraverso cui gli uomini operano nel mondo. E il rapporto tra la creatività artistica e la creatività non-artistica, ad esempio tra scrivere una poesia e avere cura della scorrevolezza di un testo scritto, non è data *a priori*, ma si riconfigura sempre secondo regole nuove e ogni volta ridefinisce l'orizzonte d'uso del linguaggio come di qualsiasi altra attività umana. In questo senso è sempre la singola opera d'arte, in quanto è esemplarmente creativa, a disegnare il confine in linea di principio mobile tra ciò che è arte e ciò che, pur presentando apprezzabili tratti creativi, arte non è. In questa prospettiva l'arte può essere concepita non solo come un esercizio riflessivo della creatività in genere, ma anche come il correlato dell'investimento affettivo che il soggetto è portato a fare di fronte all'orizzonte di possibilità e progetti che gli si apre non appena viene a contatto con l'ampiezza della sua capacità creativa.

Tale ansia verso un'apertura indeterminata, carica perciò di incognite, verso il futuro, che si profila nella vita del soggetto umano solo in virtù della sua particolare attitudine creativa, può tuttavia essere rielaborata da un agire creativo come quello artistico, capace di raccogliere la sfida rappresentata dall'indeterminatezza di questa disposizione affettiva.

Il design costituisce un caso particolarmente interessante del rapporto dell'arte con la creatività, e per la sua centralità nel discorso moderno sulla creatività e per gli esiti teorico-pratici di questo discorso nella contemporaneità. Che il design sia un'arte non è mai stato sicuro fin dalle origini del fenomeno. La stessa categoria di arte è stata usata, in riferimento al design, con intenti diversi e con strategie argomentative originali rispetto ai dibattiti fatti in teoria dell'arte.

Non c'è dubbio che per Adolf Loos (1992) il design sia un'arte. Ma si tratta di un'arte che deve riaffermare il carattere non-decorativo della creazione artistica, il suo essere non-estetica secondo una delle accezioni correnti di estetico, che lo associa all'ornamento. Nel design, categoria in cui Loos potrebbe far rientrare tanto l'archi-

<sup>3</sup> Uso naturalmente il termine "strumento" in un modo molto ampio e non connotato, tale da ricomprendere insieme gli attrezzi tecnici quanto una "tecnologia" come il linguaggio. Per la definizione del linguaggio come tecnologia si veda Antinucci 2011.

tettura quanto l'arredamento e perfino l'abbigliamento, l'eleganza della linea è data dalla sua essenzialità e funzionalità. Secondo una celebre massima dell'architetto Mies van der Rohe, *less is more*, "meno è di più": la creatività propria al progetto e al disegno industriale predilige la capacità di togliere piuttosto che quella di aggiungere. È nel semplificare l'oggetto che se ne incrementa il potenziale d'impiego: il modernismo novecentesco anticipa concetti come *user-friendly* e *multitasking*. È una linea di pensiero pronta a sacrificare l'estetica del prodotto all'etica di un agire creativo che ha una significativa ricaduta sociale. Riprendendo ed esplicitando questo concetto, Massimiliano e Doriana Fuksas intitolano non a caso la Biennale dell'Architettura di Venezia, da loro diretta nel 2000, *Less Aesthetics, More Ethics*. Al polo opposto, un'altra tradizione di pensiero, in cui possiamo far rientrare sia l'artista e teorico inglese William Morris (2009), fondatore del movimento Arts and Crafts, sia il filosofo pragmatista e pedagogista americano John Dewey (2014), privilegia il fatto che il prodotto di design comunichi valori estetici rispetto alla valorizzazione del gesto creativo in quanto tale. Scopo del design è quello di offrire un prodotto industriale capace di rivaleggiare con la bellezza del prodotto artigianale, in modo da arricchire, in una società ormai industrializzata, l'esperienza delle masse di percezioni estetiche che la serializzazione delle merci e la routinizzazione dei ritmi di vita rischiano di eliminare dal tessuto della quotidianità. Qui etica ed estetica devono necessariamente procedere di pari passo. A poter, e forse dover, retrocedere è il concetto di un'arte intesa come gesto creativo unico. Il design può essere benissimo concepito come una forma di artigianato avanzato, il quale, invece di riprodurre schemi e modelli estetici ereditati dalla tradizione, si sforza di rinnovare la sensibilità dei consumatori.

In anni più recenti e con una prospettiva meno interessata alle immediate ricadute estetiche e artistiche del loro discorso filosofico, due pensatori sono tornati in modo originale sul tema del design: Vilém Flusser (2003) e Peter Sloterdijk (2006). Entrambe le riflessioni si collocano tra gli anni novanta e gli anni duemila. Va tenuto conto che nel frattempo il concetto di design ha conosciuto una notevole espansione. Si è diffuso in particolare il personal computer, e con esso il concetto di *computer graphics*, che ha introdotto il design nel mondo dell'informatica. Di fronte a questa rivoluzione culturale Flusser reagisce concependo il design come un'azione creativa che mira alla trasformazione di ciò che è oggettivo, ossia la "cosa" (*das Ding*), in pure informazione, cioè in "non-cosa" (*das Unding*). Va aggiunto che, negli stessi anni in cui si occupa di design, Flusser sta elaborando un'originale teoria dell'informazione, che

vede in quest'ultima una delega dell'immaginazione dal soggetto al medium tecnologico.<sup>4</sup> L'immaginazione va qui intesa kantianamente sia come facoltà "produttiva" che come facoltà "riproduttiva". L'analogia tra i due processi, quello dell'immaginazione e quello dell'informazione, sta nel fatto che entrambi tendono a dare forma al molteplice contenuto dell'esperienza. Nel caso dell'immaginazione la forma è data dall'immagine, mentre nel caso dell'informazione l'agente formativo è il medium stesso. D'altronde immaginazione si può dire in tedesco *Einbildungskraft*, ed è esattamente il termine usato da Kant: se lo scomponiamo nei suoi elementi di base – il prefisso *ein* (in) e i sostantivi *Bildung* (formazione) e *Kraft* (facoltà) – risulta che l'immaginazione può essere intesa come una "facoltà dell'informazione".<sup>5</sup> In altre parole, il design contribuisce al processo di radicale trasformazione dell'interazione con il mondo da esperienza di cose dotate di una concretezza materiale e strutturale in flussi di informazioni che si riferiscono a stati di cose sempre più virtuali: si pensi all'importanza che la simulazione digitale ha avuto nella sperimentazione dei vaccini contro il Sars-Cov2. A fronte dell'enorme vantaggio pratico Flusser paventa tuttavia il rischio di una perdita di presa sul mondo nel caso in cui l'esperienza fosse interamente sostituita dall'informazione. In questo senso egli denuncia il rischio di derive etiche o politiche inaccettabili nello sviluppo contemporaneo del design.

Seguendo una linea di pensiero analoga a quella di Flusser, Sloterdijk compie una sorta di rilettura trasversale della storia del XX secolo e fa un insolito collegamento tra lo sviluppo del design e l'uso dei gas a scopo bellico e nei campi di sterminio. Entrambe le 'invenzioni' individuano una possibilità di controllo sulle masse – inteso come pianificazione urbana e progettazione di ambienti abitativi nel primo caso, come sottomissione o eliminazione nel secondo caso – che sposta l'attenzione dal controllo fisico diretto a un controllo ambientale indiretto. Per dominare masse di milioni di individui si deve rinunciare all'idea di poterne colpire o sorve-

<sup>4</sup> Per un'introduzione al pensiero di Flusser si veda Restuccia 2021.

<sup>5</sup> La traduzione italiana, e quindi l'interpretazione, del gioco di parole svolto da Flusser intorno al termine *Einbildungskraft* non è unanime. Salvatore Patriarca intende la *Einbildung* contenuta nel termine come "uniformazione" (cf. Flusser 2009). Seguo invece l'interpretazione di Silvia Artoni e Andrea Borsari (cf. Flusser 2003; 2006), che mi sembra più vicina al senso e alla lettera del tedesco. Non bisogna tra l'altro dimenticare che Flusser, pensatore apolide e cosmopolita, era un ebreo praghese di madrelingua tedesca. La traduzione di *Einbildung* come "uniformazione" sottintende una preferenza per il polo negativo della concezione flusseriana della *Einbildungskraft* intesa come immaginazione-informazione. È curioso il fatto che il traduttore che fa questa scelta di traduzione abbia tradotto il libro in cui l'autore si esprime in maniera meno pessimista rispetto all'avvento delle nuove tecnologie nelle società contemporanee.

gliare i corpi. Occorre piuttosto intervenire su una funzione vitale necessaria come il respiro e intervenire sull'elemento naturale che garantisce tale funzione: l'aria. Secondo uno schema consolidato a partire dalla teorizzazione foucaultiana della biopolitica, che può sempre rovesciarsi in tanatopolitica, Sloterdijk sostiene perciò che l'ottimizzazione della vita, che sta dietro al concetto moderno di design, rischia di trasformarsi in un progetto di controllo totalitario o peggio di eliminazione totale. Gli *action movies* hollywoodiani, dalla saga di James Bond in avanti, presentano a usura l'eventualità di un rischio mortale nel caso in cui il controllo della delega tecnologica del globo, realizzata dalla moderna civiltà industriale, finisse in mano a una mente criminale. Le tesi apocalittiche di Flusser e Sloterdijk presentano insomma un esito catastrofico dei progressi della creatività umana, la quale finirebbe per minare le condizioni stesse d'esistenza del genere umano. Accanto agli eccessi apocalittici delle loro tesi, è interessante notare come i due pensatori introducano nel dibattito sul design e sulla creatività concetti come ambiente, informazione e controllo, a cui le pratiche artistiche contemporanee sembrano particolarmente sensibili (cf. Velotti 2017). Essi anticipano inoltre la consapevolezza di come la cultura digitale riproponga, dato il suo carattere immersivo (Diodato 2005; Pinotti 2018), un atteggiamento creativo fortemente orientato all'interattività e all'esplorazione di un ambiente (Montani 2014).

## 2. La creatività degli ambienti artificiali

### 2.1. L'immagine come spazio creativo

Le considerazioni svolte nel paragrafo precedente hanno fatto emergere tre concetti chiave di una riflessione contemporanea sulla creatività: ambiente, controllo e informazione. Alcune osservazioni su questi concetti possono essere utili per mettere a fuoco la dinamica estetica che li tiene insieme. Ambiente è una nozione presa in prestito dalla biologia, ma che non necessariamente indica il tentativo di vincolare l'esperienza estetica alle sue radici biologiche.<sup>6</sup> Dalle architetture di vetro di Scheerbart (1982) fino all'ipotesi di Iser (2013, p. 228), secondo cui i testi letterari sono "habitat artificiali", l'estetica e la teoria delle arti sono tornate più volte in tutto l'arco del XX secolo sull'idea per cui l'uomo, essere vivente

<sup>6</sup> Per un'interessante proposta in tal senso si veda Portera 2020, che incentra la sua argomentazione intorno al rapporto degli *habitus* percettivi, affettivi e comportamentali con il costituirsi dell'estetico.

dotato come gli altri di un proprio ambiente, tenderebbe a costruire nicchie ambientali culturali, in cui riconfigura le sue condizioni di vita.<sup>7</sup> Queste nicchie artificiali sono i luoghi dell'esperienza umana. Essa non è interamente riconducibile in via esclusiva né ai suoi vincoli biologici né alle sue forme culturali. In tali nicchie avviene piuttosto la negoziazione tra la dimensione biologica e la dimensione culturale dell'esperienza. Certo è che né un paradigma che vedesse nell'estetico un'emanazione diretta degli *habitus* per mezzo dei quali l'uomo stabilizza le proprie *affordances* ambientali, né un paradigma che vedesse in esso al contrario una sostituzione dello sfondo biologico dell'esperienza con uno sfondo integralmente acculturato, sarebbe in grado di cogliere la complessità dell'esperienza estetica e del fenomeno della creatività che in essa si manifesta.<sup>8</sup>

Gli altri due concetti presi qui in considerazione, controllo e informazione, possono essere l'oggetto di una riflessione comune. Del secondo si è detto che, sulla scorta di Flusser, è possibile ripensare l'informazione come il rovescio dell'immaginazione. Se la seconda non può che essere concepita come parte dell'attività mentale di un soggetto, la prima fa invece riferimento alla delega tecnologica dell'elaborazione dei dati dell'esperienza a favore di un qualche medium, che rende il momento della condivisione dell'esperienza comprimario di quello della sua elaborazione. Non è un caso se gli operatori dei moderni sistemi di comunicazione, di cui non è chiaro se si tratti di attori sociali umani o di puri agenti tecnici, siano chiamati da Flusser *Einbildner*, termine che potremmo tradurre sia con "informatori" sia con "immaginatori". È importante sottolineare come, in un contesto ad alta mediazione tecnologica come quello descritto da Flusser, non è possibile per il soggetto stabilire se i dati sensibili di cui viene in possesso non siano stati già precedentemente elaborati da altri agenti/attori del sistema.<sup>9</sup>

Tale stato di cose non comporta un'impossibilità di fare esperienza, bensì il delinarsi di nuove condizioni dell'esperienza. Ciò risulta vero anche nel caso dell'esperienza estetica e del potenziale

<sup>7</sup> Questa idea trova un'eco in una svolta antropologica di una parte del pensiero filosofico italiano, che negli ultimi decenni ha teso a superare la dicotomia tra ambiente e mondo a favore di una maggiore attenzione verso la capacità umana di creare dimensioni ambientali artificiali. Si veda su questo punto l'importante contributo di De Carolis (2008). Per la dimensione creativa di questo movimento di istituzione di nicchie di vita si veda Esposito (2004).

<sup>8</sup> Per due autorevoli proposte interpretative dei rapporti tra piano culturale e piano biologico nell'esperienza estetica si vedano Desideri (2018), che assume una prospettiva trascendentale ampiamente rivista, e Matteucci (2019), che propone invece una forma di naturalismo non riduzionista.

<sup>9</sup> Attraverso i concetti di "ipomnesi" e di "ritenzione terziaria" Bernard Stiegler (2018) giunge a conclusioni simili, passando attraverso un approccio fenomenologico fortemente influenzato da Derrida. Sul concetto di ipomnesi si veda Feyles (2013).

creativo che essa porta con sé. Prendendo in considerazione la produzione dell'immagine attraverso i mass media, dalla fotografia in avanti, possiamo anzi dire di assistere, ormai da due secoli, a notevoli fenomeni di sperimentazione creativa a partire dalla condizione differita dell'esperienza delle immagini.

Un film come *La doppia vita di Veronica* del maestro polacco Krzysztof Kieślowski non sarebbe comprensibile al di fuori di un regime in cui l'immagine può sempre in linea di principio contenere elementi di senso che sfuggono all'intenzione dell'autore e che tuttavia hanno il potere di orientare il significato stesso che l'autore dà all'immagine. Qualsiasi immagine prodotta da un medium che prevede un qualche tipo di presa diretta sul reale, non solo la fotografia, sembra essere soggetta a una dialettica tra *studium* e *punctum* (cf. Barthes 1981), tra preparazione dell'immagine come rappresentazione intenzionata dall'autore ed emergenza nell'immagine di un elemento di senso imposto dal reale. Al di fuori di un simile regime non avrebbe senso che Véronique, la protagonista francese del film, scoprisse casualmente, solo perché il suo nuovo compagno gliel'ha fatto notare, un dettaglio di una fotografia che lei ha scattato qualche anno prima durante un viaggio in Polonia: una ragazza del tutto identica a lei, tanto che l'uomo ha creduto che si trattasse di una fotografia scattata a (e non da) Véronique. Quella ragazza è Weronika, la protagonista polacca del film, che ha vissuto una vita parallela e insieme divergente da quella di Véronique. Come quest'ultima, era dotata per il canto. Ma a differenza di lei è morta improvvisamente per questo motivo, soffrendo di cuore. Véronique invece, avvisata dal medico del rischio, ha deciso di smettere con il canto e ha intrapreso una nuova vita, non priva di difficoltà e di un diffuso senso di malinconica oppressione, che Véronique attribuisce al sentimento di aver perso qualcosa di sé. Il film non chiarisce, né è tenuto a chiarire, se questa mancanza vada magicamente riferita alla morte di Weronika, o se la scoperta *après-coup* di questa sosia non illumini piuttosto la decisione di Véronique sulla sua vita. Non lo deve fare perché questa ambiguità, questo differimento di un senso ultimo della storia è reso possibile dallo scarto tra lo *studium* e il *punctum* dell'immagine.

Ciò basti a segnalare fino a che punto la *mimesis* contemporanea<sup>10</sup>, sempre in bilico tra immaginazione e informazione, riveli possibilità creative prima impensabili. È interessante notare come questa creatività stia in uno stretto rapporto con le dinamiche del

<sup>10</sup> Uso il concetto di *mimesis* nell'accezione datane da Paul Ricoeur (1983, pp. 91-117): essa è "prefigurazione" del mondo della vita, "configurazione" della trama di un racconto e "rifigurazione" del senso dell'esperienza del lettore (o dello spettatore).

controllo. Elster porta il cinema come caso di una creatività felicemente condizionata da vincoli: a rendere la mente di un regista geniale nel trovare soluzioni narrative di successo è spesso il fatto che il processo produttivo è molto costoso e la realizzazione di un film dipende da regole di una vera e propria industria, che condiziona il regista con la sua logica di profitto commerciale. Elster considera tuttavia solo i vincoli economici dell'industria cinematografica nel quadro di un'interpretazione della creatività fortemente orientata in senso sociologico. Ma, come abbiamo appena visto, i vincoli dati alla creatività del cinema riguardano innanzi tutto la produzione dell'immagine stessa e il fatto che essa dipende da un particolare tipo di tecnologia mediale. Secondo una consolidata tradizione di pensiero, che va da Walter Benjamin (2019) fino a Susan Sontag (1978; 2018) e a Friedrich Kittler (2013), il medium ha la capacità di modificare la percezione dello spettatore, oltre a quella sorta di protospettatori che sono l'operatore della macchina da presa, il montatore e il regista stesso. Il medium agisce sulla sensibilità, la canalizza, la sottopone a choc, la esalta o la deprime (cf. Montani 2007). A un livello superiore il medium interviene nelle dinamiche dell'attenzione in opera nella percezione: non a caso Benjamin parla di "distrazione nella percezione" a proposito dell'esperienza filmica.<sup>11</sup> Ora possiamo aggiungere che il medium ha la capacità di influenzare l'atteggiamento immaginativo del soggetto e quindi il tipo di intenzionalità che questi rivolge all'immagine.

Diversi elementi del peculiare atteggiamento immaginativo indotto dai mass media devono essere ancora indagati e analizzati. Gli elementi che sono stati menzionati o evocati fin qui e che connotano sul piano pragmatico l'esistenza e il funzionamento di questi media possono essere così riassunti: essi funzionano secondo una logica circolare, orizzontale e di rete. In altre parole, l'immagine non è 'finita' fintantoché non è passata non solo attraverso una serie di passaggi produttivi, com'è vero per ogni forma di produzione dell'immagine, ma anche attraverso una serie di distinte agentività produttive. Nel caso del cinema esse sono, tra le altre, la regia, la ripresa e il montaggio. Ciò fa dire a Jean-Louis Baudry (2017) che l'intero processo di produzione dell'immagine cinematografica funziona come un dispositivo.<sup>12</sup> Baudry ha evidentemente in mente il duplice significato che il termine ha in francese: esso sta sia per un

<sup>11</sup> Sul ruolo dell'attenzione nell'esperienza estetica si vedano Desideri (2004), che ha, come si è detto, una prospettiva trascendentale, e Nanay (2016), che ha una prospettiva cognitivista.

<sup>12</sup> Non posso entrare qui nel merito della questione, ma segnalo l'innovativa proposta che fa Matteucci (2019) di ripensare la riflessione estetica sull'arte, sostituendo la categoria di opera con quella di dispositivo.

apparecchio tecnico che per una determinata disposizione di ruoli o di funzioni. I media successivi hanno rinegoziato i rapporti tra le diverse caratteristiche già presenti nel cinema: il carattere di rete diventa ad esempio molto più forte nella televisione e ancora più forte in internet, che non a caso è anche chiamato semplicemente “rete”.

Dal punto di vista che mi interessa qui evidenziare, cioè la modificazione dell’atteggiamento immaginativo mediato da queste tecnologie, è importante ribadire che questa modificazione comporta una disarticolazione della relazione tra controllo e condivisione dell’informazione. Riprendendo una distinzione fatta da Flusser, in una società in cui la scrittura è egemone come medium della conoscenza, la condivisione dell’informazione è subordinata al suo controllo. Chi pubblica un’informazione ha preventivamente consultato delle fonti. Chi legge ha il diritto-dovere di verificare le fonti usate. Il rapporto è circolare, ma secondo una logica verticale, in cui è sempre, almeno virtualmente necessario risalire a una fonte primaria per attestare l’affidabilità di un’informazione. È d’altra parte la stessa logica che consente di concepire il sapere come un’accumulazione indefinita di conoscenze, in cui è possibile la specializzazione e la dipendenza reciproca tra le diverse branche del sapere, secondo il principio dell’affidabilità delle fonti e dei metodi di analisi di queste ultime. L’immagine prodotta dai mass media è portatrice di un’intenzionalità affatto diversa.<sup>13</sup> Questa intenzionalità, che sul piano pragmatico vede una rinegoziazione tra immagine e linguaggio nella costituzione del sapere prodotto da una cultura, pone sullo stesso piano gerarchico controllo e condivisione dell’informazione. Come Véronique non può sapere se è stata la registrazione inconscia della presenza di Weronika nella fotografia scattata a Cracovia a determinare le decisioni che ha preso in seguito, così l’utente di internet non potrà mai determinare con certezza fino a che punto le immagini che vede in rete sono autentiche o manipolate (cf. Montani 2010). Si apre al contrario uno spazio in cui egli può avvertire come produttiva questa soglia d’indeterminazione. Può darsi il caso che l’impossibilità di stabilire un controllo *a priori* sull’immagine si riveli una condizione proficua per chi lavora sull’immagine.

<sup>13</sup> Mi distacco qui da Flusser, le cui tesi oscillano tra un eccesso di pessimismo apocalittico e un eccesso di ottimismo integrato. In sostanza Flusser (2006a) concepisce a volte l’egemonia dell’immagine, iniziata con la fotografia, come il segno di una generale regressione del sapere, oltre che dei modi della sua formulazione e divulgazione, a uno stadio ‘pittografico’, letteralmente “pre-storico”, cioè antecedente alla comparsa della scrittura. In altre occasioni Flusser (2009) pensa invece l’avvento dell’epoca “post-storica”, l’età inaugurata dalla fotografia e portata a compimento dall’informatica, come una fase di trapasso verso nuove modalità ludiche di elaborazione del sapere.

È il caso esemplare del film di montaggio *Un'ora sola ti vorrei* di Alina Marazzi. Il film è integralmente costruito a partire dai filmati di famiglia girati prima dal nonno materno, il noto editore Hoepli, poi dal padre della regista. È un archivio ideale di memorie attraverso cui la regista intende ricostruire la vicenda biografica della madre, morta suicida a causa di una depressione quando lei era ancora bambina. Alla maggior parte dei filmati, specie quelli più antichi, manca l'audio. Sono immagini mute del passato, il cui significato va indovinato nei gesti e negli sguardi: esse mantengono pertanto un elevato grado di ambiguità. Le uniche parole cui la regista può fare appello sono quelle del diario della madre, che, seguendo un'etica molto rigorosa della ricostruzione documentaria, costituiscono l'unica fonte della 'sceneggiatura' del film. Ma è impossibile ritrovare corrispondenze certe tra le immagini e le parole: non c'è congiunzione possibile da cui possa scaturire una risposta certa alla domanda sulle ragioni del suicidio. Se una congiunzione del genere ci fosse, essa reintrodurrebbe la logica della subordinazione della condivisione dell'immagine al controllo della parola: l'immagine varrebbe infatti solo come evidenza visiva di una testimonianza scritta; la sua natura regredirebbe allo stadio di prova documentaria o peggio di illustrazione didascalica. Una simile congiunzione non è tuttavia possibile e la regista assume l'impossibilità di stabilire un controllo *a priori* sul significato delle immagini come punto di partenza del suo lavoro. Ella è pertanto libera di giocare liberamente il testo del diario, letto da una voce narrante che è anche il personaggio della madre. Così una frase d'amore, che nel diario la madre rivolge al padre, può tornare due volte nel film, come se fosse pronunciata in un'occasione dalla madre stessa e in un'altra (precedente) dalla nonna rivolgendosi al nonno. L'evidente anacronismo segnala un aspetto. Poiché nel film è in gioco l'elaborazione di un lutto (cf. Freud 1989) nel quadro di una complessa triangolazione tra le donne di tre generazioni della stessa famiglia (nonna, madre e nipote), la pretesa di stabilire un controllo *a priori* sul significato da attribuire alle immagini avrebbe potuto benissimo portare la regista al fallimento dell'impresa di affidare una parte della rielaborazione del proprio lutto a questo lavoro sulle immagini d'archivio. Il lavoro sarebbe stato schiacciato dal prevalere di una tra le diverse identità in gioco: quella volitiva della nonna, quella sofferente della madre o quella in lutto di se stessa. Al contrario il lavoro sulle immagini può riuscire, e forse l'elaborazione del lutto può avere luogo, solo accettando che il controllo può avvenire solo *a posteriori* (*après-coup* o *nachträglich*), dopo che le immagini sono state condivise e hanno condiviso tra loro l'ambiguità semantica di cui sono portatrici.

## 2.2. Conclusioni

*Un'ora sola ti vorrei*, il documentario che Alina Marazzi dedica alla ricostruzione della storia di sua madre, è esemplare di come il cinema riesca a far lavorare l'immagine come uno spazio creativo, entro il quale è possibile fare un'esperienza che sia l'elaborazione di un vissuto, in parte rimosso, che tuttavia sopravvive in un archivio filmico privato. Questo archivio costituisce un analogo di quegli archivi allargati di memoria visuale che sono oggi i media digitali e prima di loro, in misura minore, le cineteche e le teche delle emittenti televisive. Ciò consente alla regista di lavorare su un corpus definito, da cui può ricavare ancora il materiale per la produzione di un'opera. Emerge però, come fattore determinante del lavoro dell'autrice, la creazione di un dispositivo che, stabilendo una precisa agentività creativa nel riuso delle immagini, conia un modello d'esperienza, nella fattispecie un'esperienza di rielaborazione del lutto, indefinitamente ripetibile dalla stessa autrice. Avendo scelto di anteporre la condivisione fedele delle immagini al loro controllo attraverso un'interpretazione autoriale data *a priori*, la regista si rende allo stesso tempo autrice e spettatrice. Come autrice, ella privilegia il momento della postproduzione a quello della produzione di un'immagine ideata da lei stessa, che sarebbe stata indice di un'interpretazione inserita nel racconto. In questo modo conserva ed esibisce al pubblico la sua condizione di destinataria del suo stesso film: la sua visione, e conseguente rielaborazione dell'esperienza, potrebbe prolungarsi oltre la chiusura dell'opera, secondo il modello di Freud (1999) dell'analisi interminabile di un vissuto già sottoposto a un trattamento terapeutico.

Ciò che interessa qui è che, dal lavoro di disarticolazione e nuova articolazione secondo un ordine inedito dell'usuale rapporto vigente nell'opera d'arte tra controllo e condivisione del materiale, prende forma una concezione originale del lavoro creativo sulle immagini. Il materiale (le immagini) non ha più semplicemente il valore di un'occasione offerta al genio dell'artista. Esso funziona piuttosto come un ambiente vivente, o immediatamente collegato alla vita dell'artista, da cui quest'ultima fa dipendere la fioritura o il collasso della sua forma di vita. Si tratta del paradigma dell'autenticità riflessiva, che Alessandro Ferrara (1999) formula nel campo dell'etica e della filosofia politica a partire da un'originale rilettura della *Critica della facoltà di giudizio* di Kant, in particolare della prima parte dedicata al giudizio estetico. Questo paradigma può essere nuovamente applicato al campo tradizionalmente collegato al giudizio estetico, il campo dell'arte, allo scopo di formulare un'ipotesi sulle trasformazioni della creatività dopo la rivoluzione digitale.

La creatività digitale, in particolare la creatività artistica, può essere ora svincolata dal concetto di autonomia. Esito di un'opera riuscita non è tanto l'esibizione dell'autonomia di cui la creatività sarebbe la rappresentante esemplare. Esito di un'opera riuscita è l'attivazione di un processo attraverso cui una serie di immagini, opportunamente selezionate e montate, entra in contatto con una o più forme di vita, offrendo loro la possibilità di un'esperienza di verifica della propria autenticità. Questa forma di verifica rimette in gioco nel processo creativo la centralità del suo momento mimetico, che non va inteso nel senso corrente di una mera copia della realtà, bensì nel senso proposto da Ricoeur: una rfigurazione dell'esperienza dello spettatore, che lo mette in condizione di ristrutturare e perfino di riabilitare la sua partecipazione al mondo secondo nuove direttrici di senso. È un'istanza di ripensamento del concetto di creatività che va oltre l'esigenza, ripetutamente espressa dalle politiche comunitarie europee, di rilanciare l'azione delle industrie culturali. Questo paradigma di creatività, se sviluppato in direzione dell'intersoggettività in esso inscritta, intende preparare il terreno per la formazione di una cultura digitale critica e consapevole nella cittadinanza.

Una cultura digitale così ripensata usufruirà dell'originale riformulazione qui proposta dei concetti di controllo e condivisione delle immagini. In altre parole, il lavoro del cinema sulle immagini digitali può essere visto come l'esibizione di una creatività che è il rovescio della creatività propria al design, la quale si rivolge alla progettazione e alla costruzione di ambienti di vita (fisica o virtuale). La prima creatività problematizza il controllo sull'immagine, avendo la condivisione di quest'ultima come vincolo dato dal medium digitale. La seconda, lavorando al contrario sulle condizioni di condivisione di uno spazio reale o virtuale, può assumere il primo tipo di creatività come il referente esemplare di com'è possibile immaginare un'esperienza di vita riuscita a partire in una cultura immersa in una dimensione di flusso come quella digitale.

### *Bibliografia*

- Antinucci F., *Parola e immagine*, Laterza, Roma-Bari 2011.  
Barthes R., *La chambre claire* (1981); tr. it. *La camera chiara*, Einaudi, Torino 1981.  
Baudry J.L., *Il dispositivo* (1975); tr. it. Morcelliana, Brescia 2017.  
Benjamin W., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), tr. it. a cura di F. Desideri e M. Montanelli,

- L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Donzelli, Roma 2019.
- De Carolis M., *Il paradosso antropologico*, Quodlibet, Macerata 2008.
- Desideri F., *Forme dell'estetica*, Laterza, Roma-Bari 2004.
- Desideri F., *Origine dell'estetico*, Carocci, Roma 2018.
- Dewey J., *Experience, Nature and Art* (1927); tr. it., *Esperienza, natura e arte*, Mimesis, Milano 2014.
- Diodato R., *Estetica del virtuale*, Bruno Mondadori, Milano 2005.
- Elster J., *Ulysses Unbound* (2000); tr. it. *Ulisse liberato*, il Mulino, Bologna 2004.
- Esposito R., *Bios*, Einaudi, Torino 2004.
- Ferrara A., *L'autenticità riflessiva*, Feltrinelli, Milano 1999.
- Feyles M., *Ipomnesi*, Rubbettino, Soveria, Mannelli 2013.
- Flusser V., *Filosofia del design*, a cura di A. Borsari, tr. it. Bruno Mondadori, Milano 2003.
- Flusser V., *Medienkultur* (1997); trad. it. *La cultura dei media*, Bruno Mondadori, Milano 2006.
- Flusser V., *Für eine Philosophie der Photographie* (2002); tr. it. *Per una filosofia della fotografia*, Bruno Mondadori, Milano 2006a.
- Flusser V., *Ins Universum der technischen Bilder* (1985); tr. it. *Immagini*, Fazi, Roma 2009.
- Freud S., *Trauer und Melancholie* (1917); tr. it. *Lutto e melanconia*, in *Opere*, vol. 8, Bollati Boringhieri, Torino 1989, pp. 103-118.
- Freud S., *Die endliche und die unendliche Analyse* (1937); tr. it. *Analisi terminabile e interminabile*, in *Opere*, vol. 11, Bollati Boringhieri, Torino 1999, pp. 499-535.
- Garroni E., *Creatività*, Quodlibet, Macerata 2010.
- Heidegger M., *Die Frage nach der Technik* (1957); tr. it. *La questione della tecnica*, in *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 1991, pp. 5-27.
- Iser W., *Emergenz*, a cura di Schmitz A., Konstanz University Press, Konstanz 2013.
- Jakobson R., *Linguistique et poétique* (1963); tr. it. *Linguistica e poetica*, in *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 2010, pp. 181-218.
- Kant I., *Kritik der Urteilkraft* (1790), a cura di E. Garroni e H. Hohenegger, tr. it. *Critica della facoltà di giudizio*, Einaudi, Torino 1999.
- Kittler F., *Das Naben der Götter vorbereiten* (2011); tr. it. *Preparare la venuta degli dei*, L'Orma, Roma 2013.
- Loos A., *Ins Leere gesprochen* (1921); tr. it. *Parole nel vuoto*, Adelphi, Milano 1992.
- Matteucci G., *Estetica e natura umana*, Carocci, Roma 2019.

- Montani P., *Bioestetica*, Carocci, Roma 2007.
- Montani P., *L'immaginazione intermediale*, Laterza, Roma-Bari 2010.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità*, Cortina, Milano 2014.
- Morris W., *Lavoro utile, fatica inutile*, tr. it. Donzelli, Roma 2009.
- Nanay B., *Aesthetics as Philosophy of Perception*, Oxford University Press 2016.
- Portera M., *La bellezza è un'abitudine*, Carocci, Roma 2020.
- Pinotti A., 'Immagini che negano se stesse. Verso un'an-iconologia', in Montani P., Cecchi D., Feyles M. (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, pp. 231-243.
- Restuccia F., *Il contrattacco delle immagini*, Meltemi, Milano 2021.
- Ricoeur P., *Temps et récit* (1983); tr. it. *Tempo e racconto*, vol. 1, Jaca Book, Milano 1986.
- Scheerbart P., *Glasarchitektur* (1914); tr. it. *Architettura di vetro*, Adelphi, Milano 1982.
- Sloterdijk P., *Luftbeben* (2002); tr. it. *Terrore nell'aria*, Meltemi, Roma 2006.
- Sontag S., *On Photography* (1977); tr. it., *Sulla fotografia*, Einaudi, Torino 1978.
- Sontag S., *One Culture and the New Sensibility*, in *Notes in 'Camp'*, Penguin, London 2018, pp. 34-55.
- Stiegler B., *La technique et le temps*, Fayard, Paris 2011.
- Tatarkiewicz W., *Creatività*, in *Storia di sei idee*, tr. it. Aesthetica, Palermo 2011.
- Velotti S., *Dialettica del controllo*, Castelvechi, Roma 2017.

# *Estetica e politiche culturali europee. La specificità del lavoro artistico fra poiesis e téchne*

Dario Evola\*

## ABSTRACT

The aim of European cultural policies is to build a cultural identity in a common training path. Artistic practices, training and research constitute one of the best practices for social relations. Knowledge of the artistic function has a fundamental role in the knowledge of cultural heritage such as social growth, inclusion, ethical participation. The Academies, Universities, Museums collaborate in the training and knowledge of art mediated by artistic operations. Aesthetics is characterized as a discipline of training and Art as a gaze mediated by the artist, as learning by doing. A European project between the Academies of Budapest, Dresden, Riga and Rome works for the construction of a Lexicon for artistic techniques and poetics as a tool for teaching and research.

## KEYWORDS

Aesthetics, Arts teaching, Arts research

Le politiche culturali europee, negli assunti indicati come orientamento e guida per la progettualità comunitaria, attribuiscono alla cultura e, nello specifico all'arte, una centralità nelle funzioni di educazione e soprattutto di pratiche indispensabili per favorire le relazioni sociali, le politiche inclusive, le relazioni interpersonali. A fronte delle nuove sfide che si pongono, in modo inedito, sul piano di una conflittualità globale, unitamente a problemi legati alla salute, alla risorse, ai diritti, si pongono riflessioni profonde su concetti quali identità, creatività, libertà di pensiero, in cui l'arte gioca un ruolo significativo, almeno come espressione sensibile.

Le politiche culturali sono ritenute particolarmente utili alla acquisizione in senso democratico di concetti quali identità, cittadinanza sociale e cultura, pensati come crescita personale e comunitaria, in un senso etico. Le indicazioni delle politiche europee rilevano una consapevolezza della cultura e della funzione artistica che, a partire dalle pratiche che essa stessa genera, contribuisca a un orizzonte di benessere sociale. La funzione del patrimonio

\* Accademia di Belle Arti di Roma, [darioevola.de@gmail.com](mailto:darioevola.de@gmail.com)

culturale non è più esclusivamente demandata alla tutela conservativa dei singoli governi, ma ripensa i musei e i siti come luoghi di esperienza culturale patrimonio dell'umanità, da gestire all'insegna di inclusività, da ripensare come laboratori culturali, luoghi e ambiti di comunicazione e di relazione, senza ovviamente rinunciare alle vocazioni di tutela e di conoscenza. L'ultimo congresso a Praga nell'agosto 2022 dell'International Council of Museums ICOM ha aggiornato la definizione del museo nel senso della inclusività sociale e del servizio pubblico:

*Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze.*

La nuova definizione non modifica sostanzialmente quella originaria, ma aggiunge l'aspetto della funzione sociale, della missione educativa, come risposta alle istanze e ai problemi della società attuale e delle profonde mutazioni geopolitiche in atto. Tuttavia per quanto riguarda la progettualità dei processi culturali, e, in particolare modo per quelli artistici, non si può prescindere della messa in campo di elementi teoretici che conferiscano sostanza alle dichiarazioni di intenzioni etiche. Entrare nel campo della teoresi artistica significa prendere in considerazione gli aspetti riflessivi. Significa mettere in campo il ruolo dell'estetica come disciplina della formatività e della capacità di costruire punti di vista, sguardi, capaci cioè di sostanziare il processo formale. Non si tratta di un ritorno a una estetica di tipo prescrittivo, di fatto anacronistica, quanto piuttosto di porre l'attenzione sui valori teoretici che la prassi artistica e le poetiche attuano nel loro porsi *in opera*. Non sono sufficienti dunque le dichiarazioni di intenti etici se non accompagnati da linee guida capaci di affrontare la riflessione sulla operatività. In un progetto culturale è necessario individuare non solo il *che cosa*, ma anche il *come* e il *perché*.

L'arte, nei processi culturali in cui agisce, attraverso la specifica funzione di tipo operativo e cognitivo, è uno degli elementi fondamentali della identità occidentale. La fenomenologia delle tecnica artistica, già individuata da Dino Formaggio nei primi anni Cinquanta come risposta alla estetica idealistica, è al centro della valutazione dei processi operativi, come la dualità fra estetica e poetica individuata da Luciano Anceschi nell'esercizio della critica in ambito fenomenologico. Essa è saldamente radicata nelle origini

classiche e acquisita come essenziale componente della identità e della crescita dei popoli, grazie alla sua funzione di tipo operativo e conoscitivo. Almeno dal XVIII secolo, dalla istituzione di Musei Nazionali, delle Accademie di Belle Arti e della nascita dell'Estetica, come disciplina filosofica legata alla processualità conoscitiva e formativa dell'arte, la funzione dell'arte in Europa ha agito da ricordo, da strumento capace di generare e di scambiare conoscenza, attraverso la mobilità fisica e di pensiero, nel solco della grande esperienza medievale delle prime *Universitas studiorum* come mobilità di pensiero, di conoscenze, saperi, persone e manufatti o dispositivi. La nozione di *semioforo* introdotta da K. Pomian per definire l'oggetto culturologico è abbastanza esplicativa in questo senso. La libera produzione e la libera fruizione dell'arte sono condizione di libertà e di cittadinanza sociale.

La fruizione dei beni culturali e della conoscenza sono fra i fondamenti della comunità. Dalla lettera di Raffaello e Baldassarre Castiglione al papa Leone X nel 1519, sulla necessità della tutela del patrimonio storico di Roma, dal progetto dell'*Encyclopédie* con le formulazioni di Diderot, a Canova a Quatrèmere de Quincy, nel XIX secolo, la nozione di *bene culturale* è connessa ai principi di *tutela* e di *valorizzazione* come *conoscenza* e come possibilità di produzione culturale strettamente connessa al benessere comunitario.

Apprendere, praticare, produrre è il principio operativo delle Accademie riformate. Le Accademie diventano sedi di importanti collezioni di opere d'arte intese come materiale di lavoro per la operatività conoscitiva e creativa dell'artista. La creatività non è infatti un feticcio al servizio del *marketing*, ma un processo combinatorio che non prescinde da regole, operando fra aspetti invariati e aspetti mutevoli dell'esperienza umana, dove interviene il principio individuato da Kant del Giudizio riflettente. Grazie al giudizio riflettente si possono cogliere molteplicità di fenomeni sensibili mediante il libero gioco dell'immaginazione. In questo senso Arte è "Tutto ciò che gli uomini chiamano arte", secondo la felice definizione di Dino Formaggio. L'esercizio dell'arte, della sua prassi, è prerogativa di un esercizio di libertà che possiamo ascrivere fra i fondamenti della identità europea insieme al Diritto e alla Scienza. Dalla civiltà greca alle Università medievali, con la libera circolazione del pensiero, dalla cultura rinascimentale che vede nell'arte il momento più significativo, unitamente alla articolazione della tecnica nel mercato (Gutenberg), all'Illuminismo, alla scienza e alla filosofia della Modernità, al libero mercato, si articola il percorso che possiamo definire di identità europea, in cui l'arte, i suoi statuti e le sue istituzioni rappresentano la sua manifestazione sensibile.

Le Accademie di Belle Arti storicamente sono anche sedi di importanti collezioni d'arte concepite come bene comune e come materiale di conoscenza, di studio, di ricerca e di produzione artistica. Nelle Accademie si forma il *Gusto* e si produce il *Bello*. Nelle istituzioni regolamentate come *Reali*, a partire dal XVIII secolo, che hanno origine nelle due prime Accademie, la prima del *Disegno* fondata da Vasari a Firenze nel 1563 e l'Accademia di San Luca fondata a Roma da Zuccari e da Muziano nel 1593, l'artista opera nell'esercizio libero e intellettuale dell'arte, affrancato dalla condizione della *Bottega*, nel rango sociale più elevato.

Nelle accademie si esercita il *Genio* produttivo secondo l'intuizione kantiana e si esercita la consapevolezza di *un esercizio metaoperativo* come parte integrante del processo di conoscenza. Processo che riguarda l'artista e i nuovi attori del neonato "sistema dell'arte": Pubblico e Critica. I *Salon* sono istituzioni espositive e di libero esercizio della critica, da Diderot a Baudelaire. Intellettuali come Cavalcaselle e Morelli sono fervidi studiosi del patrimonio culturale, così come ferventi cittadini europei, impegnati a censire e a tutelare il bene comune come identità culturale, non separando l'impegno culturale da quello politico patriottico. Le Università del XIX secolo promuovono lo studio dell'arte come storia dello *Spirito* nel senso Hegeliano, le Accademie esercitano il sapere artistico nella originale modalità della prassi artistica, dell'apprendere operando. L'arte si produce negli *Ateliers*, praticando le discipline artistiche specifiche, disegno, prospettiva, ornato, architettura, insieme alle competenze scientifiche, anatomia, geometria, matematica, scienze naturali e chimiche, e a quelle umanistiche tra le quali anche l'estetica.

La modernità ha visto modificare lo statuto dell'immagine e, con essa, i linguaggi stessi dell'arte si sono diversificati come pratiche artistiche soggettive, evolvendosi anche al di fuori delle istituzioni ufficiali, aprendosi al gusto del pubblico e al mercato. Nel Novecento i movimenti artistici hanno talvolta incrociato le istanze etiche e politiche di riforma sociale a partire dalle nuove consapevolezze della funzione artistica, come per esempio il Bauhaus e il Black Mountain College, così come per l'istituzione di scuole d'arte pensate per riqualificare la produzione industriale, attraverso la pratica e lo studio dei processi artistici, capaci di generare gusto e bellezza accessibili.

È dunque un ottimo segnale quanto proposto dalle indicazioni della Comunità europea sulla attenzione alla cultura e, nello specifico, all'insegnamento e alla produzione e alla ricerca artistiche, insieme a una nuova consapevolezza del patrimonio culturale come

risorsa e come bene comune. Tuttavia, come spesso accade, alle buone intenzioni si affianca una interpretazione riduttiva e generica di alcuni concetti chiave come quelli di inclusività, creatività, identità, cultura. Sono concetti sostanzialmente *aperti* ma che necessitano di declinazioni specifiche per evitare fraintendimenti e generiche interpretazioni che conducono verso processi di appiattimento e di omologazione alle logiche della comunicazione e del mercato, come avviene per buona parte della produzione e del circuito dell'arte attuale. Nelle rassegne internazionali spesso all'insegna di questi temi si propongono banalizzazioni riduttive centrate piuttosto sulle intenzionalità più o meno rilevanti dei *curatori* che rispondono alle esigenze della comunicazione.

Si assiste infatti negli ultimi anni a un processo di conformismo e di omologazione segnato dal prevalere di funzioni ideologiche a scapito della consapevolezza della processualità linguistica e formale della funzione artistica, aspetto che marca la specificità e il valore artistico rispetto ad altre funzioni di tipo *ordinario*. Si identifica nel concetto di *Opera* come processo formativo, come relazione operativa e come consapevolezza metaoperativa. Un processo certamente 'aperto' alle interpretazioni e alle istanze ermeneutiche, ma a condizione di una prassi speciale, quella artistica, che conduce a quello "sguardo – attraverso", identificato da Garroni, che appartiene alla specifica operatività dell'artista.

Nella progettualità artistica è indispensabile l'attenzione alla processualità, alla valutazione degli elementi di ricerca linguistici e operativi attraverso i quali raggiungere gli obiettivi dichiarati ai fini della reale inclusività, del conseguimento delle istanze di progresso, di crescita culturale. Il rischio sarebbe piuttosto quello di omologare standard qualitativi ed effettivamente efficaci, sul piano della processualità artistica, a livello di enunciati o di sensazionalismo provocatorio fine a se stesso, in una pratica di cui si sostanzia buona parte dell'arte attuale appiattita sui criteri della comunicazione imposti dal mercato o dalla stanca liturgia del *politicamente corretto*, *cancel culture*, *gender*, *post colonial* e insomma di tutto il repertorio del conformismo etichettato dalle 'buone pratiche', che nasconde l'irrilevanza di buona parte dell'arte attuale, l'autoreferenzialità dei curatori, e la preoccupazione esclusivamente mediatica del prodotto da esibire.

La consapevolezza della processualità, del carattere formativo dei percorsi estetici e linguistici, è centrale per l'efficacia di incidenza sull'immaginario e sui processi cognitivi che l'arte, non ridotta a mero sensazionalismo, a mera vetrina di artefatti, può e deve mettere in campo nella sua funzione di processo cognitivo.

In questo senso è indicativo il progetto europeo EU4ART, una alleanza fra le Accademie di Belle Arti di Budapest, Dresda, Riga e Roma, con l'obiettivo di costruire un lessico comune, declinato in lingua inglese, ma contenente le indicazioni dei rispettivi ambiti linguistici, comprese efficaci documentazioni visive, per poter mettere in campo una comune operatività artistica. Alla ricerca linguistica si accompagnano simposi, laboratori, seminari didattici, finalmente in presenza dopo due anni di emergenza pandemica nei quali la maggior parte del lavoro è stato svolto in modalità telematica.

Gli obiettivi del progetto sono centrati sulla realizzazione di un *Dizionario multilinguistico* come strumento didattico e operativo per la cooperazione fra le istituzioni in un periodo di tempo compreso fra il 2019 e il 2025. Il curriculum comune è stato identificato per uno specifico ambito disciplinare, quello dei dipartimenti di pittura, scultura, grafica. Naturalmente, nell'ambito della programmazione Erasmus, è prevista la mobilità di docenti e studenti per una interoperabilità fra le strutture, in collaborazione con altre istituzioni culturali (musei, gallerie ecc.).

La condivisione delle conoscenze e delle esperienze è garantita dall'uso comune della lingua inglese. A questo proposito è prevista la formazione e l'aggiornamento delle competenze linguistiche specifici per personale docente, amministrativo e studenti. Nel corso del progetto si organizzano mostre, seminari, workshop, pubblicazioni caratterizzati dalla compartecipazione e dalla mobilità internazionale.

Le singole voci del dizionario sono declinate nei rispettivi ambiti linguistici e culturali e quindi tradotti in inglese, in due grandi insiemi uno relativo alla *poetica* e un secondo alla *tecnica*, in cui si riassumono sinteticamente le riflessioni teoretiche declinate nella poetica come prodotto della prassi artistica, delle operatività messe in atto dai singoli artisti che hanno costituito la storia dell'arte come storia di processi e di riflessioni. Questo aspetto della ricerca è particolarmente importante perché di fatto obbliga a una riflessione teoretica sulla operatività artistica ricercando nella storia e nello sviluppo delle tecniche, anche l'individuazione di poetiche e di stili di riferimento che costituiscono le specificità culturali europee a partire dalla modernità. La consapevolezza di una elaborazione dei linguaggi dell'arte è imprescindibile dalla conoscenza delle modalità operative, dalle prassi identificate come opzioni teoretiche determinate dalle poetiche degli artisti.

La *homepage* del progetto garantisce informazioni in continuo aggiornamento sulla mobilità e sui progetti artistici. In questo modo il sistema dei valori locali per l'istruzione vigente nelle sin-

gole Accademie viene garantito e valorizzato. I risultati prodotti dai workshop divengono visibili e utilizzabili, condivisi nel contesto delle accademie.

Il progetto, ricercando gli ambiti linguistici, operativi, culturali e storici in cui si declina la terminologia artistica di ogni istituzione, valorizza il ruolo culturale e linguistico delle singole istituzioni basandosi sulle conoscenze locali e su quelle internazionali per poter valutare con maggiore consapevolezza il ruolo delle culture locali nel contesto europeo, declinandone al contempo *poiesis* e *operatività tecnica* anche nel percorso storico. Il fine è quello di costruire insomma una *langue* dell'arte attraverso le *parole* della operatività artistica, in una continua verifica fra *parole* e cose.

Nella consapevolezza della prassi artistica come opzione fra diverse modalità sostanzia il carattere selettivo di opzione, di *scelta*, che caratterizza l'oggetto artistico, nella sua qualità *veritativa*, distinta da altre formulazioni pertinenti l'ambito della comunicazione prodotta dai *social* e dalle catene di immaginario e di consumo definite e omologate dagli algoritmi della produzione commerciale, dell'estetica del *glamour* e delle mode imposte dalle esigenze commerciali. Una identità articolata fra *poiesis* e *praxis* che distingue l'*opera* come *forma del possibile*.

Il progetto ha come finalità la divulgazione delle culture e dei saperi artistici locali, la acquisizione di una consapevolezza della diversificazione europea e la formazione (anche permanente, aperta alla cittadinanza) fornita dal lavoro e della ricerca prodotta dai singoli Dipartimenti di pittura, scultura e grafica.

Altro obiettivo è quello della costituzione di una Università virtuale europea delle arti concepita sulla base di un programma strutturato su un progetto pilota, in previsione dell'obiettivo del 2025, quando saranno distribuite le risorse, *know how*, e infrastrutture sviluppate e condivise nel corso della realizzazione del progetto, rendendo disponibile una rete di risorse e di percorsi di collaborazione, durante il quale è previsto l'aggiornamento delle competenze del personale docente, tecnico amministrativo, e la possibilità da parte degli studenti di poter operare su un terreno europeo in modo paritario con l'acquisizione di pratiche artistiche e di teoresi derivanti dalle stesse. Come ha evidenziato Yves Michaud la ragione del lavoro in Accademia consiste nella triade *apprendere, praticare, produrre*, il tutto a contatto diretto, 'corpo a corpo' con il docente, nello spazio laboratorio dell'*Atelier*. In questo senso è fondamentale nel processo di formazione artistica la presenza e l'interazione fisica nello spazio del laboratorio.

La *homepage* del progetto raccoglie e comunica il *background* di conoscenza. L'obiettivo operativo è quello della formazione di nuove figure di artisti professionali capaci di operare su campo internazionale, di agire con le conoscenze e le competenze delle tradizioni e di linguaggi operativi messi in campo a livello europeo, e la creazione di figure non necessariamente di artisti, ma di *problem solver* nei settori della cultura, dell'istruzione, delle industrie creative, della progettualità sociale, del patrimonio artistico, anche con l'introduzione di dottorati specifici.

Il progetto EU4Art si inserisce nella generale progettualità della mobilità Erasmus. Sono fondamentali la realizzazione di progetti artistici definiti che esprimano il senso comune europeo, con gruppi di lavoro capaci di interagire a livello europeo coinvolgendo anche altre istituzioni culturali non finalizzate alla didattica.

Per quanto riguarda la competenza dell'Accademia di Belle arti di Roma, relativa al coordinamento per lo sviluppo del dizionario multilinguistico, si sono individuati due macroinsiemi, quello della *tecnica* e quello della *poetica*, identificando in questa dualità la caratteristica dell'operare artistico, quello del *learning by doing* e, nello stesso tempo, quello della capacità di evidenziare aspetti riflessivi della esperienza operativa.

Il lavoro artistico nelle Accademie si fonda sulla competenza di diversi ambiti linguistici non solo tecnico-applicativi, ma anche progettuali, combinatori e interdisciplinari. Le arti si declinano al plurale e non solo come 'Belle Arti', ma come ambiti che coinvolgono il design, la tecnologia informatica, la moda, aspetti della comunicazione, e naturalmente l'ambito umanistico estetico, *curricula* ampiamente rappresentati ormai nella offerta formativa delle Accademie e Università Artistiche europee.

I termini della *Poiesis* e della *Téchne* sono finalizzati a ricercare percorsi qualitativi, progettuali e operativi, intenzionalità autonome e saperi tradizionali in una varietà di mezzi espressivi incrociati nei percorsi, intermediali più che multimediali. La ricerca e l'individuazione dei termini definiscono "catene operative" (Bruno Munari) necessariamente aperte alla interpretazione e alla sperimentazione intenzionale. In questo senso rimane ancora utile l'individuazione di classi di concetti a partire da termini storicamente consolidati come, per esempio nel campo dell'Estetica, nei sei concetti individuati da Wladyslaw Tatarkiewicz di *Arte, Bello, Forma, Creatività, Imitazione, Esperienza Estetica*, declinati nel loro significarsi storico e fenomenologico.

Come ha già dimostrato Martin Heidegger "L'essenza della tecnica non è nulla di tecnico", e l'arte è l'ambito del disvelamento di

una Verità che spesso il linguaggio che “ospita l’uomo” nasconde come immagine del mondo. La prassi dell’arte, il suo linguaggio, indicano la possibilità di “abitare poeticamente” il mondo. Funzione di una ricerca linguistica dell’arte è quella di scoprire le possibilità del possibile, la capacità cioè di riconfigurare l’esistente in “forme del possibile” e di poter quindi operare non per imitare il visibile ma, come ha detto Paul Klee, per “rendere visibile”.

### *Riferimenti bibliografici*

- AA.VV., *International Lexicon of Aesthetics*, vol. 1 Mimesis, Milano 2022.
- Carchia G., D’Angelo P. (a cura di), *Dizionario di Estetica*, Laterza, Roma 1999.
- Dewey J., *Arte come esperienza*, Aesthetica, Palermo 2010.
- Di Giacomo G., *Arte e modernità. Una guida filosofica*, Carocci, Roma 2016.
- Diodato R., De Caro E. Boffi, (a cura di), *Percorsi di estetica*, Morcelliana, Brescia 2021.
- Dorflès G., *Discorso tecnico delle arti*, Mariotti, Milano 2003.
- Dufrenne, M., Formaggio D. (a cura di), *Trattato di estetica. 2 – Teorie*, Mondadori, Milano 1981.
- Eco U., *La definizione dell’arte*, Mursia, Milano, 1990.
- Eu4art: Alliance for common fine arts curriculum*, available at <https://eu4art.eu/>.
- Evola D., *La funzione moderna dell’arte. Estetica delle arti visive nella modernità*, Mimesis. Milano 2018.
- Formaggio D., *Fenomenologia della tecnica artistica*, Nuvoletti, Milano 1953.
- Garroni E., *Estetica uno sguardo attraverso*, Garzanti, Milano 1992.
- Garroni E., *Creatività*, Quodlibet, Macerata 2010.
- Heidegger M., *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 1976.
- Messori R., *La descrizione animata. Arte, poetica e materiale sensibile in Diderot*, ETS, Pisa 2017.
- Michaud Y., *Insegnare l’arte? Analisi e riflessioni sull’importanza dell’arte nell’epoca postmoderna e contemporanea*, Idea, Roma 2010.
- Munari B., ‘La progettualità Tecnico artistica’ in Dufrenne M., Formaggio, D. (a cura di), *Trattato di estetica. 2 – Teorie*, cit., pp. 317-335.
- Pareyson L., *Estetica. Teoria della formatività*, Bompiani, Milano 1988.

- Peria B., Rinaldi M. (a cura di), *Explaining art with words. A multilingual dictionary as a didactic tool*, Gangemi, Roma 2022.
- Pevsner N., *Le Accademie d'arte*, Einaudi, Torino 1982.
- Pomian K., 'Collezione' in *Enciclopedia Einaudi*, vol. III., Einaudi, Torino 1978.
- Tatarkiewicz W., *Storia di sei idee*, Aesthetica, Palermo 1993.

# *European Policies and Arts Management seen from Aristotle's Theatrical Culture Perspective*

Virginia M. Giouli, Ph.D

## ABSTRACT

Cultural policies and arts management in modern Europe prove that solely politics can substantiate attempts to defuse power through Aristotle's idea of theatrical culture. Aristotle, a forerunner of an industrial cultural policy in Europe states that theatrical art ceases to be merely an incantatory procedure aiming to console us for the evils of our time and becomes a cognitive process. Aristotle's idea of staged myths used in this way stresses how little can be done as regards the realisation of some such policies and management, if we ignore the importance of theatre as a political institution.

## KEYWORDS

Key Terms: Aristotle; Digital Culture; Politics

## *Introduction*

Cultural policies and arts management in modern Europe prove that solely politics can substantiate attempts to defuse power. Specific politics as regards the European Union *Creative Europe 2020* programme, that favour the support to the theatre sector with the tools of “digital theatre” should be further developed in modern Europe (De Caro 2020c). This specific programme is aesthetically and theoretically rooted in Aristotle (*Poet.* 1448b5-23), so far as Man, the most imitative creature in the world, learns initially by imitation. It is also natural for all to delight in works of imitation. Without the help of art, we are unable to grasp what reality is, despite objective efforts to capture the features we seek in it (Charles 2000, p. 74, 260). The deeper meaning of objects is gathered solely from poetics and art.

Aristotle believes (Nussbaum 1986, p. 97), that principles that can be taught and explanations of how desired results are produced can only be found in theatrical communication and teaching. However, all who have dramatised the fall of Ilium in its entirety, and not part by part, like Euripides, or the whole of the Niobe story, instead

of a portion, like Aeschylus, either fail utterly or have little success on the stage (*Poet.* 1456a10-15). Still, all the parts of an epic are included in tragedy, he avers; whereas those of tragedy are not all to be found in the epic (*Poet.* 1449b18-20). For example, the way we experience time in a tragic plot is parallel with the ordinary experience of time. Fragmentation of time pertains to historical narration; whereas continuity qualifies common public experience of time.

This failure and lack of interest is shown in people who are not used to participating for reasons of style, lack of opportunities or financial resources.<sup>1</sup> This also concerns people hard to reach/indifferent/hostile, who do not participate in any cultural activity for a complex range of reasons, related to social exclusion factors, education and accessibility. To engage them an international, long-term and targeted approach is often needed with Aristotle's time making and time remodelling tools. It is only poetry that refers to the universal; not any historical narration (De Caro 2013). The historical is determined by the particular.

### 1. *The case of Plato: Cybernetics and Artistic networks*

In the *Laws*, Plato coined the term "cybernetics" as applicable to a study of self-governance. Plato clearly states that the role of governor can be reduced to the idea of the person steering, i.e. the sea captain, who is the almighty commander in power over anything under his captancy. This has bearings on an interdisciplinary modern inquiry about control theory and communication procedures. Following Plato (*Leg.* 641a ff.), cybernetics is applicable to language-based systems, which constitute artistic networks.

Unlike Plato's authoritarian control as regards centralised administration, in modern Europe practitioners in theatre, dance, opera and music have been co-operating across frontiers for many years.<sup>2</sup> Networks that bring together artistic directors, choreographers, festival directors, presenters and venue managers, such as the Informal European Theatre Meeting have operated since the early 1990s. The International Network for Contemporary Performing Arts (IETM) is now transmitted via satellite. This example further clarifies how operations management as regards artistic networks functions in modern Europe, totally different from Plato's ideas concerning totalitarian control of art and artistic products.

<sup>1</sup> Cf. *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*.

<sup>2</sup> Cf., "Engaging the World: Towards Global Cultural Citizenship", p. 92.

But why does Plato deport artists and poets from his Ideal Society? A brief comment on this (Moutsopoulos 1977) suggests that his decision refers solely to contemporaries of his who do not fulfil his postulates for authenticity and values, especially in the realm of theatrical education. This refers, according to Rancière (2014, pp. 30, 36, 39, 64), to the division of labour in Plato's Society – not to the essence of the labourers. Plato, he adds, considers the political ideal of historical truth to be an ideal which degenerates when handled simplistically: it only concerns a select group that is superior in terms of power to the rest of society. This example, Rancière continues, illustrates the subversive power (Rancière 2017 and 2004, pp. xviii, 6. Giouli 2019a) of the democratic ideal, the aim of which can be realisable *in concreto* – not *ab extra*, in Plato's City. We here see, however, his authoritarian idea of centralised administration as relates to artistic networks. Plato, nevertheless, stresses the need for equal distribution of power. But would he have been in favour of the current power of the huge global industry<sup>3</sup> of publishing? We do not wish to take him as our contemporaries. But we must stress the authoritarian quality of his Work.

We can see a parallel with the idea of Plato's "closed society", in Popper's sense, if we examine police intervention related with artistic practices and theories. The police, according to UNESCO,<sup>4</sup> have been caught between ensuring law and order while protecting artists' right to freedom of expression, often advising or enforcing the cancellation of performances or removal of artworks when groups taking offence against controversial works of art and performances have staged protests outside, or threatened, venues, targeting performers, theatre workers and audiences. Index on Censorship, based in the United Kingdom, has addressed this fraught area through a series of guides on "Art and the Law", giving advice to arts institutions on legal rights and responsibilities when staging events on contentious issues, including counter-terrorism, obscenity and public order. Importantly, the guidelines have also been provided for the police, along with a training programme for senior police officers.

Returning to our example of publishing, which links with artistic networks and their management, Plato would most probably have regarded it as a primarily private sector domain, with its principal form of state assistance functioning through copyright legislation. However, modern direct government assistance has enabled pub-

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Cf., *ReShaping Cultural Policies* (2018), *2005 Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions*, p. 222.

lishers to exhibit at, or authors to attend, international book fairs. Cultural diplomacy was certainly not the way Plato envisaged proceeding. However, these modern trade events are especially associated to cases focusing on a specific country, e.g., Arts Council Korea promoted a Korean focus at the meeting organised by London in Asia.

Federica Mogherini (2016), besides, contributes to European modern policies as regards the phenomenon of Cultural Diplomacy.

It must also be noted<sup>5</sup> that Cultural activities that seek to support the integration of refugees in Europe by giving the opportunity to EU citizens and refugees to work together, discover, learn from and understand the values and cultures of both populations, and this in collaboration with social structures already working with refugee populations. Delivering social and economic benefits relates to the depiction of facts and reality using the language of myth and attempting to defuse authoritarianism and authoritarian political control.

Again, this specific European policy is aesthetically and theoretically rooted in Aristotle. Aristotle together with Plato, cherishes the nature of myth which is not restricted to a particular date or time. Myth takes hold of us with a sort of authority, so that we cannot see things 'otherwise'. In a very interesting passage in his *Poetics* (1454b31-34) Aristotle makes a point regarding this. It is the poet who realises the values a myth contains in order to discover order as expressed through mythological language. As we lack the notion of the ideal, we cannot perceive order at the outset of the plot of the myth. Old poets, Aristotle argues (1453b25-30), devise the right way of treating myths. This is the only thing left, not only for poetry but also for humanity, despite the fact that it may not change tradition and customs in the course of time and history. The deed of horror, he avers, is done by the doer *knowingly* and *consciously*. This is elucidated by Euripides' *Medea* murdering her children.

## 2. *The case of Aristotle: cultural access and participation strategies*

Aristotle's idea of the importance of theatrical culture refers to the production of truth and values in the realm of art and politics. The plot being an imaginary body is 'invented' in the Aristotelian sense of the term *mimesis* (De Caro 2013, p. 111). Thus, it is the body (not the mind) that activates the social imagery; but this undermines the ability to interpret the world (Giouli 2019b, p.

<sup>5</sup> Cf., *Call for Proposals EACEA 32/2019 Guidelines*, pp. 8-9.

134). Can we thus gain access to the real essences (Giouli 2022) of aesthetic and political things?

Aristotle's idea of possible access and strategies as regards culture is clearly manifested in a European Theatre Convention document.<sup>6</sup> He presents a revolutionary approach as regards this access being solely possible with the tools of mimesis (De Caro 2013, p. 112). What mimesis offers may be analogous to the real; however, it is an alternative to the real (*Ibid.*). An important step for the European theatre sector, the dialogue between the ETC and the European Commission has led to efforts in the past years for a strong theatre sector in Europe. The European Theatre Forum is to be a place for debates, visionary thinking, exchange of artistic development and information resource for the theatre sector in Europe, and aims to strengthen its role as a vital art form in Europe. An important Aristotelian question here to envisage such matters; what point of view we should adopt in order to achieve the best possible results as regards the above mentioned policies. If we approach (Giouli 2012b, pp. 32-33 and n. 24) our subject-matter with an entirely open mind, with no preconceptions about its elements or structure, there is nothing to tell us what to focus on, what to look for, or what questions to ask. Aristotle emphasises the specific socio-political conditions within which truth values are meaningfully realised in myth and its language on stage. This means that he would certainly have approved of the metrics and scope provided by the modern European practices of conducting surveys and asking people's opinions on political and aesthetic matters. Aristotle, a moderate as regards political convictions and ideas, would certainly have made use of the information provided by these surveys.<sup>7</sup>

With Aristotle's tools these surveys<sup>8</sup> link with equal access and equal participation to artistic procedures and artistic productivity. Here the joining of the Aristotle part with the modern seems to be very strange. We are speaking of equality of sexes, while Aristotle is surely not thinking of this. However, our only chance for expanding ourselves towards the unknown suggests a "feminine" angle of vision; the angle of human vulnerability. This "feminine" aspect of the vulnerability of humankind, we understand from the work of Aristotle (Giouli 2012c), lies beyond an artificial division of genders. Hence, Aristotle's strategies concern a theatrical culture perspective defined as follows.

<sup>6</sup> Cf., *Sectorial Support for Theatre Included in the EU Creative Europe Work Programme 2020*.

<sup>7</sup> Cf., *Cultural Access and Participation*, p. 21.

<sup>8</sup> Cf., *Cultural Access and Participation*, p. 59.

On the question, Aristotle states (*Poet.* 1461a5-8) of whether something said or done in a poem is morally acceptable or not, one must consider plainly the intrinsic quality of the actual word or deed. Euripides postulates in *Medea* (*Poet.* 1454a37-b6), what the present writer would call an invisible, soundless ghost, a *Deus ex Machina*. This stage-artifice has no manifestations beyond the puzzling phenomenon of the manipulation of time thus leading to worthless tautological explanations of Medea's behaviour and acceptance that time's tragedy accounts for features of the world and our experience (Burke 2000, pp. 87-88). That is why, Aristotle states, this artifice must be reserved for matters outside the play: for past events beyond human knowledge, or events yet to come.

Aristotle wishes to prove myth to be the indispensable tool to defuse authoritarian power. That we have here an involuntary aberration (Moutsopoulos 1975, pp. 104-105) from the formulation of syllogistic thought is evident. What we note is, according to Aristotle, a use of paralogism (*Poet.* 1460a20) in myth. Commenting on the Bath-Story in the *Odyssey*, as referred to by Aristotle (*Poet.* 1460a26), Sykoutris (Aristotle 1936, p. 224 and n. 3) avers that Odysseus appears to Penelope as Aethon, the son of Deucalion, king of Crete and as the brother of Idomeneus. He tells her that Aethon offered hospitality to Odysseus in Knossos. She asks for evidence and he describes to her in detail the garments he wore when starting out on the expedition towards Troy. As she, herself, had prepared them, she has no difficulty in finding his claim about the said hospitality true. The paralogism, Sykoutris states, consists here in the fact that if one who offers hospitality to another is in a position to produce evidence regarding the clothes of the latter, the truth regarding these clothes does not prove that the former had, indeed, offered the latter hospitality. Aristotle, himself, comments on this as follows (*Poet.* 1460a20-26): whenever one thing is true or happens, another is true or happens. People believe that if the latter is true, so is the former. But this is a false conclusion. If, then, he states, the first thing is untrue, but there is something else that follows on from the assumption of its truth, normally the right thing is to consider the latter, too, as true. Sykoutris explains this, stating that granted that A exists, B also is; or, when A occurs, then B also happens. Then if B is true, A also happens. However, just because we know the truth of the following statement, Aristotle maintains, we are in our minds led on to the erroneous inference of the truth of the antecedent. We again see here how deduction (from the general

to the particular) is proved useless: we do not prove; we can only assume what is true by means of myths. Myths, being the tools of generalisations, can open up the way towards the taming of arbitrary political power. The framework of myth takes us in the right direction, according to Aristotle (*Poet.* 1460a19-20). Myth affords an opening for the improbable which is the chief factor in the marvellous, which is a cause of pleasure (*Poet.* 1460a12-13; 17-18). The unknown, the logically impossible, is thus opened up to us through the commonplace: as Aristotle states, a likely impossibility is always preferable to an unconvincing possibility (*Poet.* 1460a27).

Let us now continue to examine cultural access and strategies in modern Europe as they undoubtedly link to Aristotle's *enthymeme*. It is those rules dictated by Aristotle's idea of tragedy that express the universality of human condition (De Caro 2013, pp. 130-131). Two modes of thought, examples and enthymemes, i.e., correspond to induction and deduction. The real objects of truth can be grasped solely poetically in these two ways. An *enthymeme*, Aristotle states (*An. pr.* 70 a10-11), is a deduction starting from probabilities and signs – a probability is a reputable proposition (*An. pr.* 70 a4) and a sign is meant to be a demonstrative proposition either necessary or reputable (*An. pr.* 70 a6-7). Hence, this absurd use of deduction only shows that in fact we are assuming what we are trying to prove following Aristotle's logic; *Cogito*, in fact is an example of *enthymeme* (Moutsopoulos 2009, pp. 23-24 and n. 31). So long as one is thinking, one must exist, Descartes states (Cottingham 1993, pp. 34-35). However, there is nothing necessary about one's existence (Cottingham 1993, pp. 34). And the same is certainly true as regards probabilities and signs in Aristotle's sense of these terms.

The *sui generis* use of deduction in Aristotle's *Rhetoric* (1394a20-b15) has also been commented on: a deduction known as *enthymeme* concerns practical questions of conduct, i.e., courses of conduct to be chosen or avoided. All premises or conclusions of enthymemes are maxims that deal with the same practical subjects. Maxims are generalised statements; nor are they about any and every subject, though they are of a general kind. Aristotle offers Euripides' *Medea* (294-7) to show his idea of what a maxim is: A man with sound wits should never have his sons taught more wisdom than their fellows. Euripides adds here the explanation of this warning: this teaching will make them idle; and therewith they earn ill-will and jealousy throughout the city. This explanation here serves to create an enthymeme from the maxim. The same is true

of *Hecuba's* maxim (864-865) that there is no free man among us all. The reason provided by Euripides (that "for all are slaves of money or of chance") turns this maxim into an enthymeme. Another example of a maxim can be found in *Troades* (1051): No love is true save that which loves for ever. This defines enthymeme as an argument in which one premise is not explicitly stated.

What we have here is a genus contained in a species (i.e. the whole is contained in the part) because in fact predicates are contained in the logical subject. Aristotle's objectivity, however, is the common ground for all these differences between, on the one hand, facts which are provided with an explanation and, on the other, facts which are provided without an explanation. They share the same "supervenience" physicalism (Caston 1993, pp. 122-126). as a basis beyond mere facts. However, there is no need to advance beyond these facts in Aristotle.

This materialist understanding further stresses the basis of "supervenience" physicalism, which can be found in Aristotle, which abolishes all differences between maxims and enthymemes. Indeed there is no "supervenience" of the mental over the physical. He, himself, admits that we should restate our enthymemes in the form of maxims: wise men will come to terms in the hour of success; for they will gain most if they do. Expressed, however, as an enthymeme, this would be weaker in sense: if we ought to come to terms when doing so would enable us to gain the greatest advantage, then we ought to come to terms in the hour of success. This restatement, however, pursues success in knowledge rather than truth in it.

Proper nouns (Charles 2000, pp. 107 and n. 53) applied to the characters in the text of the play do not guarantee meaningfully fixed predicates for these characters. The following statement is certainly true; however, it is indetermined, i.e. unnecessary. *Hecuba* (*Rb.* 1400b22-23) says of Aphrodite that her name and Folly's begin with the same letter. This might have been otherwise. The contingent then and the necessary share the same "supervenience" physicalism as a basis.

What is of importance here is to determine necessary truth as unconditional truth (with the sole exception of the truth conceived under compulsion). Hence, he declares that these arbitrarily forceful conditions to qualify the good, on the one hand, and life linked to being, on the other, are possible. To attempt to arrive at the logically impossible, i.e., the eternal and unmovable, to which nothing compulsory is attached (1015b11-15), is completely out of the question; hence we need not attempt to do so.

To sum up, Aristotle states (*Mund.* 400b6-26), that as is the person steering the ship, the charioteer in the chariot, the leader in the chorus, the lawgiver in the city, the general in the army, even so is God in the Universe. This is a parallel drawn between God and any man in charge in any city of Aristotle's time and place and leads to his "craftsmanship" model of the world from which the ideal is lacking.

The mystery of the human being, which this model serves, has been alluded to, besides, in relation with audience development and cultural participation in modern European policies.<sup>9</sup> It is stated that the essence of a theatre's relationship with its audience is a mystery that excites both sides, bringing a special chemistry to this relationship. Therefore, the tools explored are primarily management and communication tools, not so much data collection. There is a need to search for solutions with Aristotle's tools that have a direct impact on the audience: reaching out to new audiences and trying to speak a language understood not only by élites.<sup>10</sup> Theatre audiences, thus, must reflect the variety of the local inhabitants.<sup>11</sup> Through creative residencies and artist scheme, these policies support artists to develop new work and reach new audiences.<sup>12</sup> The Opgang Theatre (Aarhus, Denmark), e.g., wants to develop drama productions and related productions and platforms (digital and other) that meet the demands, hopes and dreams of the audience through the engagement of local talents and the building up of long lasting, trustful relationships with young people locally and nationally.<sup>13</sup> These procedures also showcase collaborating with different art forms<sup>14</sup> such as theatre and dance.

To better achieve this, Aristotle warns us (*Poet.* 1458b1-25) not to render the diction on stage unclear and prose-like. Whether (*Rb.* 404b25-30) using epithets or diminutives, we should be wary and observe the mean. A sentence is a composite significant sound, Aristotle maintains (*Poet.* 1457a10-30), some parts

<sup>9</sup> Cf., *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*, pp. 63-65.

<sup>10</sup> Cf., *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*, p. 5.

<sup>11</sup> Cf., *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*, p. 8.

<sup>12</sup> Cf., *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*, p.7.

<sup>13</sup> Cf., *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*, p. 6.

<sup>14</sup> Cf., *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*, p. 20.

of which have a certain significance by themselves. A sentence, however, is not always made up of noun and verb; it may be without a verb. Now what does this statement “without a verb” mean? Some part of it will have a certain significance by itself. The definition of man, for example, is one sentence through its signifying one thing. This definition does not involve the idea of time; i.e., it is not further analysable. This is the core of Aristotle’s philosophy of the world: what it is to be real cannot be expressed in words. We can only define facts, but cannot ascribe any meaning to them. The *Iliad* is one speech by conjunction of several speeches. This is a meaningful sentence. Still, the other way of the logically impossible (being not further analysable in time), also determines a sentence, for example, a text defining man is a sentence (through signifying one thing).

These issues can only be seen through theatrical culture, i.e., through myths, and *a fortiori* through Tragedy and Comedy in ancient Greek classical theatre, in which language and its logic are used in order to depict facts and reality. The complexity of any linguistic phenomenon enters of necessity the domain of biology. Indeed, Aristotle sees the sensible solely representing truth in the intersection of pathos and poetic reason. We can establish his idea *in concreto*, once we carefully analyse his Poetics, his Rhetoric and his Politics (De Caro 2013, p. 125). This idea, related as it is to modern ideas on the shortcomings of coercive steering (Heidegger & Fink 1979, pp. 12-13) through genetically conditioned language functions, can be traced in Aristotle’s philosophy and his ideas on theatrical culture. His idea of staged myths used in this way stresses the realm of the unknown in which the mechanisms of this function of language lie (Chomsky 1986, pp. 10-11).

Aristotle’s statements hold good in that he clearly wishes us to attempt to reach what is higher: an impasse, plainly. This impasse is shown in Aristotle’s famous definition of tragedy (*Poet.* 1449 b25-30): through incidents arousing pity and fear, catharsis of these emotions is achieved. Catharsis is clearly a biological procedure. The baseness of characters shows this clearly: for example, when they inflict unnecessary suffering. Here we can see that reason is absent. We cannot fall back on the excuse of the frailty of, or lack of, reasoning-power. What might a rationalist say regarding such cases? Aristotle has no answer, probably except that catharsis is not characterized by otherworldly practices, the way Plato believed. There is not any such occult sense in the term “catharsis” in Aristotle; though an “homeopathic” sense of the term can be certainly stressed (De Caro 2013, p. 119 and n. 22).

Awe provided by the fear of the “other”, the “stranger”, hinders us from attempting to attain knowledge and realise political values in the realm of the unknown. This affects policies and industries in modern Europe: Racism and prejudices constitute a barrier, as they affect practices and theories of theatrical culture, and they should be tackled by steps and policies conducted by modern Europe. A remarkable contribution has been made by recent publications and events (Dragičević Šešić 2017, p. 15), for example, a festival, the 50<sup>th</sup> one realised in 2016, under the slogan “On the back of a raging bull”. This clearly relates with present-day turbulences and conflicts, which are destroying Europe “of hope” and its values. Within Europe, on this enraged bull, theatre artists keep formulating their visions of the world, sharing them among each other and creating new frameworks for cultural dialogues and encounters in spite of new frontiers.

Angles and viewpoints, however, are of little importance, since they are provided empirically by the course of time. At least this is what Aristotle’s *Poetics* teach us. Is it, however, possible to realise an ideal plot on stage? This seems most unlikely, as Aristotle himself would agree. It cannot be partially, even subjectively, realised. Can we penetrate the world of sentience (Moutsopoulos 1998, p. 185, nn. 15 ff.), to extend our intellectual grasp into the ideal on stage? There is no clear answer in Aristotle, unfortunately. This is highlighted (*Metaph.*, 982b17 ff.) in Aristotle’s very words “For the more I love solitude the more fond of stories I become”; even “for the more I love of solitude and with a great deal of philosophical insight, the more fond of stories I become”. This shows Aristotle’s distribution of power in a more democratic way than that of Plato.

### *3. The case of Modern Drama: Enhancing Aristotle’s View of entrepreneurial and innovation potential*

The common, public and institutional character of drama must be stressed from an Aristotelian perspective.<sup>15</sup> The development of its potential can be seen in, say, the Apulia Region of Italy, as regards cultural and creative sections. This network is also composed of universities, public and private institutions active in education, research and vocational training, institutions and public companies, trade associations and regional trade unions. What follows as a

<sup>15</sup> Cf., “The Role of Public Policies in Developing Entrepreneurial and Innovation Potential of the Cultural and Creative Sectors”, p. 57.

mission of this cluster is: to create a network with and for cultural and creative industries; to raise awareness of the economic and social value of the sector; to support associates through exchanges of best practice; to provide and share expertise; to provide services for cultural and creative industries; to keep associates updated with information on dedicated calls for tenders, EU programmes, financing instruments, etc.

Governments today also recognise that international engagement related to such networks is often indispensable for the flourishing of small- and medium scale theatre and dance companies. Cultural dialogue is considered to be a decisive factor in good relations between nations.<sup>16</sup> Hence, networking between galleries or theatres in Mexico and Europe could be initiated and coordinated on an EU-wide level in order to strengthen the partnership between institutions and the civil societies in Mexico and Europe.<sup>17</sup>

The Aristotelian “craftsmanship” of time and values must be in the lead here. Certainly, time *in abstracto* cannot be captured purely through the intellect. It is nonetheless the succession of events that substantiates the cause-chain. Angles and viewpoints are not of much importance, since they are provided empirically by the course of time. At least this is what Aristotle’s *Poetics* teach us. This incessant assigning of causes to facts is excellently shown by Michael Marmarinos, a modern neurobiologist, theatre director, founder of the *Theseum Ensemble* theatre company. Marmarinos says that in drama we should not look for one interpretation nor for one central plot. Thus, we see in Faust’s text of Goethe on stage directed by him in Onassis Cultural Centre (15<sup>th</sup> January-9<sup>th</sup> February 2014) an absolutely personal descent into the gloom of human desire. For Marmarinos, the text itself constitutes an attempt, if we understand him correctly. Descent is a feature of the text/attempt, he states, that travels inside ourselves at every crucial moment of human history, i.e., a succession of facts which conditions it. Only when our bodies abandon that attempt will some imperfect answers regarding philosophical anthropology be drawn up in order to smooth our lives. Thus, we are bodies, not minds, and all the above-mentioned baseness concerns not only the mental level but the physical as well.

We do not wish to close this piece on a negative note: Marmarinos adds that our civilization is impure. Bodies are patient. But guilt and bad faith are transferred in eternity through the

<sup>16</sup> Cf., “Engaging the World: Towards Global Cultural Citizenship”, p. 37.

<sup>17</sup> Cf., “Engaging the World: Towards Global Cultural Citizenship”, p. 67.

body. Reason, which is inseparable from body and breath, in the end will obey body, in order to make a better world: still, reason alone, he adds, *can change nothing*. Is this the end of fragility and weakness of the body, as Marmarinos calls it? This is wildly optimistic. Is it, though, possible to make a better world by realising an ideal plot on stage? This question indeed interested Aristotle. Partially, even subjectively, an ideal plot cannot be created. We must always bear in mind that our bodies betray us and our strivings, in a treacherous manner, due to non-identifiable factors. Can we penetrate the world of sentience, as Marmarinos wishes, in the above mentioned text/document, to extend our armament into the ideal on stage? There is no clear answer in Aristotle, unfortunately (*Pol.* 1254 a29-35).

However, Euripides, in Aristotle's eyes, contributes most of all the tragic poets to stressing the fatally unsuccessful (Giouli 2012a, p. 15 and n. 1) attempts towards attaining the good. His plays demonstrate what men are in their purely tragic nature (*Poet.* 1453a17-30): agents or sufferers, Aristotle states, all involved in some deed of horror. Euripides, he adds, taking this line in his tragedies and giving many of them an unhappy ending has been wrongly blamed by his critics. This *is*, Aristotle avers, the right line to take. Certainly, the best proof for this, as demonstrated by Aristotle, regards the concrete fact, i.e., the conditions outside which every attempt for realising the values of tragedy is meaningless. Hence, properly worked out plays are considered the most truly tragic on the stage and in the public performances. Euripides, he adds, however faulty his execution in every other point may be, is to be considered by far the most tragic of the dramatists. Euripides' keen interest in keeping to this line of thought is also demonstrated in his attempt to prevent the Chorus from taking the usual type of share in the action of the drama in the way it does in the works of Sophocles. The Chorus is simply the most important actor or tragic hero in Euripides. Aristotle's discussion of Euripides as a dramatist stresses his dramatic power (*Poet.* 1456a25-27).

Our ways of experiencing the corresponding phenomena involve Aristotle's "craftsmanship" model of the world. And this implies the essential spatial structures of the theatrical art and improvisation with and through our spatial environment with a focus (De Caro 2020a) on new digital technologies. This focal point is stressed as regards the European Council Conclusions on the Work Plan for Culture (2019-2022), thus stressing the necessity of digitalisation for audience development.

## *Concluding Remarks: Policies and Cultural Industries*

The examples below showcase the enhancement of Aristotle's view of entrepreneurial and innovational potential as regards modern Europe. Member States are called on to support cooperation between schools, with a view to exchanging the most effective methods and practices as regards stimulating creativity and innovation, suggest thus helping people to value creative industries products and services.<sup>18</sup>

What must be noted at this point, as it is also highlighted by various European stakeholders, implies the necessity to address the gap between the needs of the industry and the availability of highly skilled workforce at EU level.<sup>19</sup> Mention is made, in a report<sup>20</sup> of how to combat decreased funding for cultural policy. Another focal point as regards funding is referred to by the European Commission.<sup>21</sup> As announced in the New European Agenda for Culture, and symmetrically to the mobility scheme for artists and culture professionals, this action aims to facilitate cross-border circulation of performing arts performances (theatre plays, dance productions, circus, street art etc. excluding music). All issues raised in the realm of CCIs are of value also for the visual arts (De Caro, 2020b). Needless to add that this is also true as regards the policies that favour the digitalisation of culture.

As has been seen, the direction being taken by numerous cultural groups both in Europe and beyond is following a line taken in Ancient Greece by Aristotle. While Plato was pessimistic about the social, public and institutional character of the theatre, Aristotle's rationalism stresses how little can be done if we ignore the importance of theatre as an institution, a lesson which modern Europe is learning fast and putting into practice in a variety of innovative and forward-looking ways. Theatrical art is ceasing to be merely a necessary incantatory procedure that aims to console us for the evils of our time and is finally becoming a necessary cognitive and didactic process.

<sup>18</sup> Cf., *Report on a coherent EU policy for cultural and creative industries*, pp.15-16.

<sup>19</sup> Cf., *Report on a coherent EU policy for cultural and creative industries*, p. 23.

<sup>20</sup> Cf., *ReShaping Cultural Policies* (2018), p.121.

<sup>21</sup> Cf., "European Commission 2020 annual work programme for the implementation of the Creative Europe Programme", p.138.

## Bibliography

- Alexander of Aphrodisias, *On Aristotle Metaphysics 2&3*, translated by Dooley & Madigan, in Richard Sorabji, Founding Editor, *Ancient Commentators on Aristotle*, Bloomsbury, London 2014.
- Aristotle, *On the Universe*, vol. 1; *Prior Analytics; Metaphysics; Politics; Rhetoric; Poetics*, vol. 2, in *The Complete Works of Aristotle*, edited by Jonathan Barnes, Princeton University Press, Princeton, New Jersey and Chichester, West Sussex 1984.
- Aristotle, *Poetics*, Introduction, Text and Interpretation by J. Sykoutris, in Greek, Academy of Athens, Greek Library Series, 2, Kollaros, Athens 1936.
- Burke T.E., *The Philosophy of Whitehead*, London: Greenwich Exchange, London 2000.
- Caston V., *Aristotle and Supervenience*, in “Southern Journal of Philosophy”, 31/S1 (1993), pp. 107-135.
- Charles D., *Aristotle on Meaning and Essence*, Oxford University Press, Oxford 2000.
- Chomsky N., *Knowledge of Language: Its Nature, Origin, and Use*, Greenwood Publishing Group, Westport (CT) 1986.
- Cottingham, J., *A Descartes Dictionary*, Blackwell Publishers, Oxford, Cambridge (MA) 1993.
- Cybernetics*, available at: <https://www.newworldencyclopedia.org/>. (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- Dragičević Šešić, M., *Cultural Diplomacy in Practice: Mira Trai- lović, BITEF and Geopolitics*, in “Cultural Diplomacy: Arts, Festivals and Geopolitics”, edited by Milena Dragičević Šešić with Ljiljana Rogač Mijatović Nina Mihaljinac, published by Creative Europe Desk Serbia, Ministry of Culture and Media of Republic of Serbia, Faculty of Dramatic Arts in Belgrade, Institute for Theatre Film Radio and Television; Special series editor Dimitrije Tadić, *Head of Creative Europe Desk Serbia*, 2017, pp. 11-28.
- Preparatory Action*, in “Culture in EU External Relations”, in “Engaging the World: Towards Global Cultural Citizenship”, European Union, 2014. Available at: [www.cultureinexternalrelations.eu](http://www.cultureinexternalrelations.eu). (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- De Caro E., *Forme della mimesis. Momenti del sapere estetico nella cultura classica*, Mimesis, Milano-Udine 2013.
- De Caro E., *Introduzione ai documenti sulle Digital Humanities*, in “1 – Digital Humanities”, 2020a. Available at: [SIE\\_decaro\\_politiche\\_europee\\_CCI\\_documenti\\_base](http://SIE_decaro_politiche_europee_CCI_documenti_base) (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).

- De Caro E., *Visual Arts*, in “2 – Visual Arts”, 2020b. Available at: SIE\_decaro\_politiche\_europee\_CCI\_documenti\_base (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- De Caro, E., *Performing Arts*, in “3 – Performing Arts”, 2020c. Available at: In SIE\_decaro\_politiche\_europee\_CCI\_documenti\_base (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- Cultural Access and Participation*, Special Eurobarometer 399 / Wave EB79.2 – TNS Opinion & Social, 2-6 (November 2013), Available at: [http://ec.europa.eu/public\\_opinion/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/public_opinion/index_en.htm). (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- Euripides, *Medea and Other Plays*, translated by Philip Vellacott, Penguin Classics, Harmondsworth 1963.
- Euripides, *Troades*, edited by David Kovacs, Bristol Classical Press, Bristol 1998.
- European Agenda for Culture, Work Plan for Culture (2015-2018)*, in “The Role of Public Policies in Developing Entrepreneurial and Innovation Potential of the Cultural and Creative Sectors”. Report of the OMC (Open Method of Coordination) Working Group of Member States’ Experts, in “Conclusions establishing a Work Plan for Culture (2015-2018)”. Available at: <https://resources.riches-project.eu> (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- “European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture Directorate D – Culture and Creativity. Unit D2 – Creative Europe, Catalogue – Case studies”: *Study on Audience Development – How to place audiences at the centre of cultural organisations*, by Alessandro Bollo, Luisella Carnelli, Macarena Cuenca, Cristina Da Milano, Alessandra Gariboldi, Jonathan Goodacre, Lars Göran Karlsson, Marcin Poprawski, Niels Righolt, Antonia Silvaggi, Iker Tolosa, Chris Torch, Anne Torreggiani, Dea Vidovic (January – 2017).
- “European Commission, Creative Europe, Culture Sub-programme, Support for Europea Cooperation Projects 2020”, *Call for Proposals EACEA 32/2019 Guidelines*.
- “European Commission 2020 annual work programme for the implementation of the Creative Europe Programme”, *C(2019) 6151 of 23 August 2019*.
- “European Parliament 2014-2019 (30.11.2016)”, *Report on a coherent EU policy for cultural and creative industries (2016/2072(INI))*.
- “European Theatre Convention (ETC)”, *Sectorial Support for Theatre Included in the EU Creative Europe Work Programme 2020*.
- Giouli, V., *The Taming of Power: A Christian Critique of Theories of Historical Development*, with a Preface by E. Moutsopoulos,

- Alpha Bank, sponsor, Publications of The Hellenic Society for Philosophical Studies, Athens 2012a.
- Giouli, V., *How is Social Science Possible? An Aristotelian Critique of Normativism in Sociological Methodology*, D. Daskalopoulos, sponsor, Livani Publishing, Athens 2012b.
- Giouli, V., *Aristotle on Political Feminism*, in French, III, pp. 129-130, in her *Psychoanalysis as the Route in the Social Sciences, the Example of the Middle East seen from an Aristotelian Angle*, in Greek, sponsored by Dimitris Daskalopoulos, Livani Publishing, Athens 2012c.
- Giouli, V., *Relativity of Freedom in Plato's Republic*, in "Quaestio", 19 (2019a), pp. 327-340.
- Giouli, V., *How is Science Possible? An Aristotelian Critique of Popper's and Wittgenstein's Theory of Knowledge*, in "Shift-International Journal of Philosophical Studies", 2, *Transcendence* (2019b), pp. 134-144.
- Giouli, V., *Aristotle's Non-realistic Account of the World*, *Chôra χώρα* • REAM, 20 (2022), pp. 267-290.
- Heidegger, M. and Fink, E., *Heraclitus Seminar 1966/67*, translated by C. H. Seibert, Alabama University Press, Alabama 1979.
- Homer, *The Odyssey*, edited by H. Rieu, Penguin Classics, Harmondsworth 2003.
- Homer, *The Iliad*, translated by Robert Fagles, Penguin Classics, Harmondsworth 1998.
- Marmarinos, Michael, Available at: <http://www.theseum.gr/fa.html> (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- Marmarinos, M., *Michael Marmarinos in Faust's Workshop*, Documentary Film, in Greek, Color, DCP, 87', 2015, Greece.
- Mogherini F., "Introduction in Cultural Diplomacy" (20/04/2016). Available at: <http://ec.europa.eu/avservices/video/player.cfm?ref=I11979>, in: [https://eeas.europa.eu/headquarters/headquarters-homepage/5164\\_en.In](https://eeas.europa.eu/headquarters/headquarters-homepage/5164_en.In). (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- Moutsopoulos, E., *The Ideas*, in Greek, Hermes, Athens 1975.
- Moutsopoulos, E., *Art and Artistic Myths*, in French, in "Diotima", 5/I (1977), pp. 137-145.
- Moutsopoulos, E., *Musical Culture, Moral Culture in Aristotle*, in French, in "Philosophy of Greek Culture", edited by E. Moutsopoulos, Academy of Athens, Research Centre on Greek Philosophy, 1998, pp. 182-194.
- Moutsopoulos, E. *Aesthetics of Morals*, in Greek, Academy of Athens, Centre for Research of Greek Philosophy, 2009.
- Nussbaum, M., *The fragility of goodness*, Cambridge University Press, Cambridge 1986.

- Plato, *The Laws*, trans. by Trevor Saunders, Penguin, Harmondsworth 2005.
- Rancière J., *The Philosopher and His Poor*, translated by Andrew Parker, Duke University Press, Durham (NC) 2004.
- Rancière J., *Hatred of Democracy*, translated by Steve Corcoran, Verso, London 2014.
- Rancière J., *Democracy, Equality, Emancipation in a Changing World*, in “International Antiauthoritarian Festival of Babylonia Journal”, 27/7/2017. Available at: B-FEST Athens (Accessed 31<sup>st</sup> March 2023).
- “Unesco Global Report”, *ReShaping Cultural Policies (2018)*, 2005 *Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions*.