

## ARTE SOSTENIBILE

In linea con l’evoluzione del concetto di sostenibilità nel corso dei secoli, soprattutto nel Novecento e nei primi decenni del Duemila, la nozione di *arte sostenibile* assume connotazioni differenti in relazione ai linguaggi creativi e ai *new media* emersi con l’avvento dell’era digitale, e alla funzione per così dire sociale della produzione artistica contemporanea, sempre più est-etica tanto nei processi creativi quanto in quelli di fruizione in termini di edificazione sociale.

L’approccio originario si focalizza sull’*ambiente*, individuato in tutto ciò che circonda e con cui interagisce un essere umano nel corso della sua esistenza, tanto di natura biotica (mondo vegetale e animale), comprese le relazioni con gli altri esseri umani (in termini di competizione, relazioni sociali, familiari, sessuali, etc.), quanto di natura abiotica, vale a dire non vivente, come il suolo, il clima, etc.

L’ambiente, che assorbe gli aspetti storici, sociali, politici e antropologici, è il comune denominatore di esperienze artistiche eterogenee (*land art*, *process art*, *minimal art*, arte concettuale, etc.), che diventano sintesi estetica di mezzo espressivo, luogo (sito) e tempo, con una multimedialità sempre più accentuata favorita dal progressivo sviluppo delle nuove tecnologie.

Nella seconda metà del Novecento la coscienza ambientalista permea la produzione artistica, diventa quasi il timone obbligatorio per artisti sempre più *player* della promozione di un necessario nuovo approccio dell’uomo al pianeta.

La *land art*, *Earthworks*<sup>1</sup>, o *Earth art* è un movimento artistico, che si sviluppa negli USA tra la fine degli anni '60 e l’inizio degli anni '70, in cui il paesaggio e l’opera d’arte sono indissolubilmente legati. Sono utilizzati materiali naturali, organici e inorganici, come terra, pietra, tronchi, rami, foglie, e acqua unita a cemento, metallo, asfalto, pigmenti minerali. Il paesaggio diventa *medium* creativo delle sculture, non semplicemente il luogo della loro esposizione.

Le opere spesso sono collocate in luoghi all’aperto, ben lontane dai centri urbani, lasciate al loro destino di cambiamento a causa delle condizioni naturali. Le prime opere, create nei deserti del Nevada, del New Mexico, dello Utah o dell’Arizona, sono di natura effimera, oggi sopravvissute solo grazie alla documentazione video e fotografica.

La *land art* nasce come protesta artistica contro il sistema dell’arte contemporanea americana alla fine degli anni Sessanta, caratterizzato da una commercializzazione sfrenata e da canonici linguaggi espressivi (pittura e scultura) e modalità espositive. Si rifiuta il museo o la galleria come scenario di contatto con il fruitore e il paesaggio diventa strumento creativo di opere spesso intrasportabili e “naturalmente” esterne al sistema di mercato.

La *land art* risente delle influenze della *minimal art* e dell’arte concettuale, così come di movimenti come De Stijl, il cubismo, il minimalismo e l’opera di Constantin Brâncuși e Joseph Beuys. Molti degli artisti associati alla *land art* provengono dalla *minimal art* e dall’arte concettuale. Il progetto di Isamu Noguchi del 1941 per il Contoured Playground di New York è spesso indicato come antesignano della *land art*, anche se tale definizione non è stata mai utilizzata dall’artista.

Alan Sonfist è pioniere di un approccio alternativo alla produzione artistica con la *natura* e la *cultura*; arte, scienza e tecnologia sono relazionati con gli aspetti storici, sociali ed economici di un luogo.

Con l’opera *Time Landscape*, situata all’angolo tra West Houston Street e LaGuardia Place nel Greenwich Village di New York, reintroduce la flora indigena presente 300 anni prima (epoca precoloniale) in ambiente urbano (Manhattan), suddivisa in area boscata, area con arbusti e prato incolto. A differenza dei *landartists* suoi contemporanei, Sonfist non agisce in incontaminati ambienti naturali, ma all’interno del paesaggio urbano.

Tralasciamo in questa sede l’analisi delle molteplici declinazioni che assume la cosiddetta arte ambientale fino ai giorni nostri<sup>2</sup>, la quale costituisce un importante *driver* del più complesso

---

<sup>1</sup> *Earth Works* è il titolo di una mostra collettiva organizzata nel 1968 a New York da Robert Smithson, ispirata ad un romanzo di fantascienza di Brian W. Aldiss. Sono esposte per lo più opere di artisti emergenti, spesso attraverso fotografie a causa delle loro dimensioni che ne rendono difficoltoso, se non impossibile, il trasporto. Il *leitmotiv* creativo è uno sguardo pessimistico al futuro dell’America e del suo patrimonio ambientale.

<sup>2</sup> Si pensi, ad esempio, a *Over the river project* e a *The Mastaba project*, entrambi di Christo e Jeanne-Claude, il primo concepito per il fiume Arkansas, nello Stato del Colorado-US, mai realizzato e abbandonato dagli artisti nel 2017 dopo

fenomeno dell’arte sostenibile, soprattutto in termini di orizzonte concettuale est-etico dell’opera d’arte, in una ideale divisione dell’estetica dall’etica, laddove la prima si muove verso la seconda, alla ricerca del senso e della ricaduta del prodotto artistico nel sociale, a partire dai processi che l’hanno preceduto a quelli che si producono a seguito della sua esistenza.

La sostenibilità dell’arte contemporanea non può prescindere dall’analisi del rapporto tra ambiente e comportamento umano, la quale assume importanti consapevolezze soprattutto con l’avvento dell’era digitale. Si tratta di un ambito di studio della psicologia ambientale che appunto si occupa di comprendere i processi comportamentali dell’individuo in rapporto all’ambiente circostante, inteso non solo quale contesto fisico, naturale o costruito, ma anche sociale.

La psicologia ambientale<sup>3</sup> si concentra sulle qualità affettive dell’ambiente, in termini del suo supporto per il raggiungimento dei propri obiettivi da parte dell’essere umano, sull’interazione tra le azioni dell’individuo nell’ambiente e le informazioni che vengono offerte dall’ambiente stesso, sui processi di acquisizione e utilizzo delle conoscenze spaziali nella vita quotidiana, sullo stress ambientale, sui comportamenti relativi allo spazio personale, alla territorialità e alla privacy.

I paradigmi che spiegano la relazione uomo-ambiente possono riassumersi nei seguenti:

- 1) il paradigma dell’“adattamento”, che individua nella sopravvivenza fisica e psicologica la finalità costitutiva del comportamento umano nell’ambiente;
- 2) il paradigma dell’ambiente inteso come “struttura di opportunità” per azioni dirette verso uno scopo, che assume come le risposte biologiche dell’individuo abbiano minore importanza rispetto al ruolo centrale dei suoi piani razionali, i quali lo portano a compiere delle scelte tra tutte le opportunità comportamentali offerte dall’ambiente, in presenza di alcune costrizioni fisiche e sociali;
- 3) il paradigma “socioculturale”, che vede la persona come un agente sociale protagonista di una serie di interrelazioni; assume come la sopravvivenza del gruppo acquisti a sua volta un valore evolutivistico in relazione all’ambiente.

Intrinseca alla nozione di sostenibilità è la condizione di uso consapevole (umanamente attento e gestito) di una risorsa naturale, il che implica necessariamente una responsabilità dell’azione umana a livello locale, nei luoghi di vita quotidiana delle persone. Molti problemi ambientali radicati nel comportamento umano possono quindi essere affrontati cercando di comprendere e cambiare le pratiche quotidiane e gli stili di vita individuali<sup>4</sup>.

Gli elementi che possono incidere sul comportamento ecologico sono: l’esperienza infantile; la conoscenza e l’istruzione; la personalità; il controllo comportamentale percepito; i valori, gli atteggiamenti e le opinioni di vario tipo sul mondo; la responsabilità e l’impegno morale; l’attaccamento al luogo; le norme e le abitudini; gli obiettivi; le emozioni; i fattori demografici. Si tratta di variabili che interagiscono tra loro al fine di determinare un particolare comportamento dell’individuo<sup>5</sup>.

D’altro canto, i cosiddetti comportamenti ecologici attengono sia alla sfera pubblica (donazione di somme di denaro ad associazioni ambientaliste, manifestazioni, petizioni pubbliche a favore dell’ambiente, voto politico, attività di volontariato in campo ecologico), sia alla sfera privata (acquisto e trattamento finale di prodotti personali e di uso quotidiano in grado di avere un qualche impatto ambientale), sia soprattutto a tutta una serie di fattispecie caratterizzate da comportamenti

---

vent’anni a causa delle controversie legali che ne hanno osteggiato l’esecuzione, il secondo per Abu Dhabi, concepito nel 1977 quale la più grande scultura contemporanea permanente in termini di volume, alta 150 metri, lunga 300 metri con le pareti verticali e larga 225 metri con le pareti inclinate di 60 gradi, in fase di auspicabile prossima realizzazione. Si pensi anche al *Roden Crater project* di James Turrell, concepito intorno alla metà degli anni Settanta e ancora in fase di definitiva realizzazione.

<sup>3</sup> Cfr.: MARIA ROSA BARONI, *Psicologia ambientale*, Bologna, Il Mulino Editore, 2008; TOMMY CARLSTEIN, *Time Resources, Society and Ecology: On the Capacity for Human Interaction in Space and Time (v. 1)*, Unwin Hyman Editore, 1983.

<sup>4</sup> Cfr.: ROBERT GIFFORD, *Environmental Psychology and Sustainable Development: Expansion, Maturation, and Challenges*, in *Journal of Social Issues*, 63(1), 2007, pp. 199-212; ROBERT GIFFORD, *Environmental psychology matters*, in *Annual Review of Psychology*, 65, 2014, pp. 541-579.

<sup>5</sup> Ibidem.

“ambientalmente” rilevanti, in quanto capaci di avere un certo impatto ambientale, individualmente adottati in vari ambiti, tra i quali le organizzazioni lavorative, pubbliche e private<sup>6</sup>.

L’insostenibilità ambientale dei comportamenti umani è legata ad altre tipologie di insostenibilità (ad esempio, economiche, sociali, culturali).

Al centro della riflessione psicologica ambientalista c’è il concetto di stile di vita sostenibile, quale risultato di diverse decisioni e comportamenti che, insieme, sono in grado di determinare un certo impatto ambientale, riferendosi non solo al modo di vivere effettivo delle persone (gli aspetti osservabili), ma anche a tutti quei significati simbolici, individuali e le interpretazioni sociali ad essi collegate.

Lo stile di vita è frutto della scelta della modalità di impiego di tempo da parte degli individui, i quali investono le proprie risorse personali e psicologiche in varie attività; è l’insieme dei comportamenti adottati in funzione di fattori, personali, sociali e legati alle strutture materiali in cui gli individui sono incorporati. Le persone sviluppano abitudini di consumo associate alle loro attività quotidiane, dando vita a un particolare stile di vita, che a sua volta si lega ai valori personali collegati all’identità e alla definizione del sé, inteso come membro di determinati gruppi sociali e come prodotto di significati socialmente condivisi.

Alla luce di tali riflessioni il concetto di arte sostenibile ha un’intrinseca natura dinamica e comprende differenti prospettive.

*In primis* c’è la prospettiva dell’artista, del *creator*, che si avvale della tecnica per ottenere l’opera d’arte. La sua creatività è frutto del suo *link* con l’Altro ultramondano, che sia la divinità (dei greci, Dio cristiano, dio di altre confessioni religiose) ovvero il motore anonimo di un’armonia naturale *a priori*; è partecipe di una Bellezza che lo trascende, la quale cerca di trovare nei mezzi terreni la migliore espressione, così che questa ne divenga *medium* privilegiato. Di qui nasce una problematica su cui la filosofia si focalizza da migliaia di anni<sup>7</sup>: se il prodotto artistico è l’espressione mondana di una Bellezza universale, può essere “non buono”? Può indurre comportamenti diminutivi della perfezione del Creato? Può innescare meccanismi di depauperamento delle risorse naturali, economiche e sociali del pianeta e inficiare lo stile di vita delle generazioni future? Insomma, può esistere un’estetica avulsa dall’etica, o, meglio, è possibile pensare a un’est-etica che non abbia in sé l’etica?

In tale prospettiva un ruolo via via crescente assume lo sviluppo delle nuove tecnologie, le quali, oltre a rimodulare continuamente i linguaggi creativi e a farne nascere di nuovi, sovvertono il tradizionale rapporto tra artista, opera d’arte e osservatore, trasformando quest’ultimo da ricettore passivo del messaggio estetico a *actor* della produzione artistica, ottenendosi una sorta di “opera aperta”, come afferma Umberto Eco.

In tale contesto, se la creatività è per così dire un *fluxus*, la cui matrice è fuori dal tempo, come può dare vita a un’opera anti-etica? Un’opera d’arte “bella” può essere in se stessa insostenibile?

Rifacendoci allo schema cattolico, la creatività è la “voce” dello Spirito di cui l’uomo può fare esperienza, e lo Spirito, come afferma l’evangelista San Giovanni, «*soffia dove vuole, ne puoi udire la voce, ma non sai né da dove viene né dove va*»<sup>8</sup>.

In tale prospettiva è inammissibile una in-sostenibilità dell’arte, è una contraddizione *a priori*, qualunque esperienza della Bellezza partecipa l’uomo all’essenza spirituale del suo esistere, la quale è incontaminata da ogni manifestazione della mondanità.

Tuttavia, se è teoreticamente inammissibile una creatività di per se stessa in-sostenibile, differente è la questione di come tale creatività venga esperita dall’artista, che prima di essere tale è appunto un essere umano con i suoi meccanismi cognitivi, volitivi ed emozionali.

Assumono, pertanto, rilevanza le deviazioni psicologiche e tutte le problematiche relative allo sviluppo equilibrato della persona, soprattutto con riferimento ai “distaccamenti” (leggi “lutti”), quali la morte di persone care ovvero l’interruzione traumatica di rapporti affettivi di qualsivoglia natura

---

<sup>6</sup> Cfr. MIRILIA BONNES - GIUSEPPE CARRUS - PAOLA PASSAFARO, *Psicologia ambientale, sostenibilità e comportamenti ecologici*, Roma, Carocci Editore, 2006.

<sup>7</sup> Cfr. Capitolo I del presente libro.

<sup>8</sup> Giovanni, 3, 8.

(abbandono di un luogo, fine di un’amicizia, etc.), che naturalmente fanno parte dell’esistenza di ogni essere umano.

L’artista è semplicemente un mero scrivano di un dettato “divino”, oppure rimodula gli impulsi della creatività in chiave mondana, mettendoci del suo, per cui l’*output* artistico può in ultima analisi anche contraddire i dettami del libero *fluxus* dello “Spirito” ovvero delle categorie aprioristiche naturali?

E’ condivisibile pensare che gli impulsi creativi sono in vario modo “digeriti” dall’artista, che è affetto da una sorta di “resistenza” connaturata (per usare un termine caro a molti filosofi) e che quindi opera un’attività di una loro rimodulazione in chiave mondana, dove entrano in ballo da un lato tutte le declinazioni della sua sfera psicologica, dall’altro le abilità possedute e le cognizioni acquisite (soprattutto con riferimento alla tecnica utilizzata), per cui l’opera d’arte ottenuta assume una connotazione autonoma, che non gode in via automatica del “lascia passare” della creatività originaria in termini di sostenibilità.

A differenza di quanto sostengono alcuni, per cui la sostenibilità di un’opera d’arte va valutata *a posteriori*, come dato di fatto, e non *a priori*, con riferimento ai meccanismi espressivi dell’artista, a parere di chi scrive l’intento per così dire “sostenibile”, più o meno espressivamente riuscito, rappresenta un *item* fondamentale dell’attività ermeneutica. Ha senso, pertanto, la sensibilizzazione o, meglio, l’educazione del *creator* alle problematiche della sostenibilità, in quanto nel suo operare mondano può tradurle in termini espressivi, senza in ciò contraddire i dettami creativi, bensì rimodulandoli in tal senso.

Di qui assume rilevanza la seconda prospettiva di analisi dell’arte sostenibile, vale a dire quella che concerne l’opera d’arte e la sua fruizione estetica.

Tornando alla nozione generale di sostenibilità, così come evolutesi soprattutto negli ultimi decenni, l’opera d’arte può essere sostenibile sotto vari aspetti:

- di per sé è *medium* di un messaggio di sostenibilità, al di là degli intenti dell’artista (recuperando, quindi, l’azione assiomatica “buona” della creatività originaria) oppure sulla base di una precisa volitività in tal senso;
- è prodotta in maniera sostenibile, sia in termini di risorse fisiche utilizzate (tecnica), sia in termini di trasmissibilità dell’*output* alle future generazioni, assumendo rilevanza, in tal senso, tutte le questioni relative all’arte digitale, che si estrinseca tramite applicazioni informatiche (*software*) di per sé effimere in quanto soggette alle scelte produttive e commerciali delle *software house* e alle possibilità utilizzative dettate dagli *hardware*;
- permette una fruizione estetica sostenibile, avendo riguardo, a tal proposito, a tutte le tipologie di processo fruitivo, diretto o indiretto, con intermediazioni promozionali più o meno di matrice pubblica (musei, gallerie, etc.).

In linea con lo sviluppo incessante delle nuove tecnologie, soprattutto nell’ultimo ventennio, l’arte è soggetta a una transmedialità dilagante, su cui occorre effettuare taluni approfondimenti<sup>9</sup>.

Come efficacemente afferma Gundolf S. Freyermuth «*The desire for transmedia and transmedia storytelling is centuries-old and stems first from the mechanical, and then industrial, separation of media*»<sup>10</sup>.

Henry Jenkins mutua il termine “transmedia” da Marsha Kinder, che nel 1991, nel suo studio “*Playing with Power in Movies, Television and Video Games*”, individua «*an ever-expanding supersystem of entertainment, one marked by transmedia intertextuality*»<sup>11</sup>.

In linea generale, la transmedialità è una pratica creativa che utilizza più tecnologie e piattaforme mediali, nonché vari ambienti di espressione, per trasmettere/divulgare contenuti e informazioni relativi a un dato mondo finzionale attraverso differenti forme testuali.

---

<sup>9</sup> Cfr. MARCO EUGENIO DI GIANDOMENICO, *Arte sostenibile*, Milano, Silvana Editoriale, 2022.

<sup>10</sup> Il desiderio di transmedialità e di narrazione transmediale è molto antico e deriva dalla separazione prima meccanica e poi industriale dei *media*. Cfr. GUNDOLF S. FREYERMUTH, *Transmedia Storytelling. Twelve Postulates*, in Atti dei Convegni *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology, and Theory of Digital Games* (VI e VII Conferenza Internazionale), 2017, pp. 97-126.

<sup>11</sup> MARSHA KINDER, *Playing With Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991.

L’intertestualità, insieme alla designazione di una pluralità di *media* per veicolare un dato contenuto, costituiscono elementi fondanti del *transmedia storytelling*. Il composto testuale creato, pertanto, discende dalla somma di singole testualità, sviluppate e distribuite sulla base di una strategia organica, ed è frutto di un processo creativo, che deriva da una precisa volontà<sup>12</sup>.

«Una storia transmediale si sviluppa attraverso piattaforme mediali multiple, in cui ogni nuovo testo fornisce un contributo peculiare e prezioso per l’intero sistema. Nella forma ideale di narrazione transmediale ciascun mezzo fa quello che sa fare meglio - così una storia potrebbe essere introdotta in un film, ampliata attraverso la televisione, i romanzi e i fumetti [...] Ogni porta d’ingresso del franchising deve essere autosufficiente in modo che non sia necessario aver visto il film per godersi il gioco, e viceversa»<sup>13</sup>.

Anche la narrazione biblica, ad esempio, è senz’altro transmediale, in quanto il testo scritto, il racconto orale, l’arte visiva e la ritualità sinergicamente sono «utilizzate per comporre un’esperienza profondamente immersiva e diffusa per il fruitore», realizzando una intertestualità e inter-medialità di ampio raggio<sup>14</sup>.

L’intrinseca natura polisemica del termine “*media*”<sup>15</sup>, insieme alle “ri-mediazioni” (vedasi il concetto di *remediation*<sup>16</sup>) innescate dal mondo digitale, creano qualche ambiguità, che impedisce la condivisione di una definizione univoca di *transmedia storytelling*. Infatti, il *medium* può essere declinato sia in chiave tecnologica, quale strumento per la codifica, trasmissione e decodifica di informazioni e contenuti, ovvero come mero canale di trasmissione, sia in chiave culturale, legata da sempre alla nozione di *media* di massa, laddove i mezzi di comunicazione diventano costrutti o sistemi finalizzati alla trasmissione/divulgazione di contenuti con una valenza culturale, considerando, oltre allo strumento e al contenuto, anche la valenza sociologica e culturale annessa. Il *medium*, infine, ha anche una connotazione semiotica, esprimendo una costruzione testuale veicolatrice di un significato attraverso un linguaggio specifico, ricomprendendosi in tal senso tra i *media* anche la musica, la pittura, la scrittura, il linguaggio verbale, etc.

Pertanto, la *trans-medialità* legata allo *storytelling* può riferirsi sia un processo distributivo del contenuto narrativo attraverso una molteplicità di tecnologie di divulgazione e di assetti culturali già noti (televisione, cinema, e così via), sia a una forma discorsiva e/o testuale, costituita al suo interno da testualità singole, autonome a livello narrativo, ma integrate in modo tale da originare un macro-testo, che sia superiore alla somma delle testualità che lo compongono.

In ogni caso il *transmedia storytelling* qualifica un processo narrativo e non dovrebbe, quindi, generare una forma testuale codificata, con proprie specifiche formali ed estetiche. Se, tuttavia, la narrazione si configura di fatto come “distribuita”, ovvero se avviene attraverso una composizione di più oggetti testuali, la linearità diminuisce a vantaggio di un’ipertestualità non solo distributiva (e quindi fruitiva), ma anche narrativa<sup>17</sup>.

In italiano, il termine “narrazione” indica sia l’atto del narrare sia il risultato di tale atto, a differenza dell’inglese, in cui le due fattispecie sono espresse con parole differenti, vale a dire “*storytelling*” per la prima e “*narrative*” per la seconda. Il *transmedia storytelling* è una pratica applicabile ai più svariati ambiti: narrazioni cinematografiche e televisive, opere teatrali, campagne sociali, letteratura, etc.

---

<sup>12</sup> Cfr. HENRY JENKINS, *The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part one)*, su *Confessions of an Aca Fan*, 10 settembre 2009.

<sup>13</sup> HENRY JENKINS, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York (USA), New York University Press, 2006.

<sup>14</sup> Cfr. tra gli altri, ROBERTA PEARSON, *Transmedia storytelling in historical and theoretical perspective*, presentazione alla conferenza *Ends of Television*, Università di Amsterdam, 29 giugno – 1 luglio 2009.

<sup>15</sup> Cfr. MARIE-LAURE RYAN, *Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?*, in *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, Lincoln (USA), University of Nebraska Press, Vol. 7, Num. 2, Winter 2015, pp. 1-19. Cfr., anche, MARIE-LAURE RYAN, *Transmedia Storytelling: Myth or Reality?*, intervento al convegno *Rethinking intermediality in the digital age*, Cluj-Napoca (Romania), Sapientia Hungarian University of Transylvania, 24-26 ottobre 2013.

<sup>16</sup> Cfr. JAY DAVID BOLTER - RICHARD GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press, 1998.

<sup>17</sup> Cfr. JILL WALKER, *Distributed Narrative: Telling Stories Across Networks*, paper presentato al AoIR 5.0, Brighton, 21 settembre 2004.

Circa la possibilità di un *transmedia narrative* lo stesso Henry Jenkins, pur riconoscendo l’autonomia dei contenuti e dei mezzi rispetto al progetto narrativo transmediale, ammette, almeno in linea teorica, che la pratica transmediale alla fine ottenga un oggetto testuale, che abbia una sua identità e che configuri un “tutto” «*maggiore della somma delle parti*»<sup>18</sup>.

La questione ha una sua complessità e attiene essenzialmente alla possibilità di riconoscere una estetica propria delle narrazioni transmediali.

Sul tema interviene efficacemente Christy Dena<sup>19</sup>, che distingue due ipotesi:

- *single-story, multi-channel (transfiction)*: più piattaforme (canali) coordinate tra di loro per costruire un’unica storia;
- *single-storyworld, multiple story, multi-channel*: ogni piattaforma (canale) racconta una storia differente, anche se appartenente al medesimo mondo narrativo.

Circa il ruolo di ciascun testo (canale) e la tipologia di rapporto con gli altri testi (canali) nell’ambito della narrazione generale, occorre principalmente distinguere i testi (canali) necessari allo sviluppo della trama della macrostoria (*story channels*) da quelli che non sono necessari a tale sviluppo, ma che relazionandosi fra di loro, contribuiscono ad espandere la reciproca esperienza (*storyworld channels*).

Le estensioni testuali (*textual extensions*)<sup>20</sup> - che si distinguono in narrative e diegetiche - sono, invece, forme testuali secondarie che “estendono” il nucleo centrale di una *property* (film, serie TV, romanzo, etc.), fornendo sviluppi narrativi ulteriori attraverso i quali lo spettatore/fruitori può accedere a un livello più approfondito o più esteso di conoscenza del mondo e dei personaggi.

Da tali considerazioni emerge con evidenza una problematica di sostenibilità della transmedialità dell’arte contemporanea, laddove le nuove tecnologie sono sintetizzate da tecniche artistiche sempre più invasive nel processo creativo, le quali si trasformano progressivamente da *medium* espressivo in *target*, contenuto espressivo, in linea con quella società della iper-comunicazione e della trasparenza caldeggiata da Byung-Chul Han<sup>21</sup>.

Altra questione rilevante è la sostenibilità dell’offerta museale contemporanea nel mondo digitale, la quale presenta varie problematiche, che esulano dalla presente trattazione.

Tuttavia, va segnalato in questa sede che il *link* sempre più stretto tra musei e nuove tecnologie porta progressivamente a un ripensamento delle varie professioni museali alla luce dell’alfabetizzazione tecnologica generalizzata.

Il personale museale risulta sempre più formato in termini di costruzione di un solido senso di inclusione fra i vari pubblici e, per il museo, di essere luogo sempre più “inclusivo”.

Le IT (*information technology*) permettono di conservare una grande, globale memoria, che costituisce il «*materiale grezzo della saggezza*»<sup>22</sup> e di operare la trasformazione di quello che era un “circolo istituzionale chiuso”, producendo aperture significative non solo nell’ambito della vita interna di alcuni musei, ma anche perorando produttive alleanze e competizioni a livello internazionale fra svariate istituzioni museali. L’ambiente museale raggiunge una sorta di quarta dimensione grazie al web, la quale prescinde dal luogo e dal tempo della fisicità delle collezioni.

I nuovi strumenti informatici, tuttavia, sono ancora abbastanza spesso utilizzati dai professionisti del settore con obsoleti *modus operandi*, a discapito dell’enorme potenziale che possono aggiungere alle *performance* delle singole istituzioni, i mezzi tecnologici sono abusati, utilizzati solo per una falsa dimostrazione di dinamicità da parte delle istituzioni, che così danno (ed hanno) l’illusione di essere

---

<sup>18</sup> HENRY JENKINS, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, cit.

<sup>19</sup> CHRISTY DENA, *Towards a poetics of multi-channel storytelling*, relazione presentata alla conferenza postlaurea *Critical Animals* al *This Is Not Art Festival*, Newcastle (Australia), 1° ottobre 2004.

<sup>20</sup> Da non confondere con le estensioni extratestuali (*extra-textual extensions*), collocandosi a un livello extra-narrativo, provvedendo informazioni contestuali o paratestuali del contenuto principale, ma di tipo non narrativo (ad es. video di *backstage*, interviste con gli attori, etc.). Cfr. IVAN D. ASKWITH, *Television 2.0: reconceptualizing TV as an engagement medium*, Master’s degree thesis, MIT, Cambridge (MA) 2009.

<sup>21</sup> Cfr. Capitolo III.1 del presente libro.

<sup>22</sup> Cfr. T. SOLA, *Making the total museum possible*, in ROSS PARRY (a cura di), *Museum in digital age*, Londra, Routledge Editore, 2010.

Tratto da “L’esperienza artistica di Tiziano Calcarì. Creatività e lutto nell’arte sostenibile”  
(Marco Eugenio Di Giandomenico, Milano, Silvana Editoriale, 2023)

---

“moderne”, senza invece essere stati adeguatamente integrati nel tessuto funzionale, etico ed identitario del museo.

Anche in tal caso la tecnologia da strumento, rischia di trasformarsi in contenuto.

In conclusione, dalle su esposte riflessioni emerge l’ampissimo *range* della sostenibilità dell’arte contemporanea, che coinvolge tematiche afferenti a molteplici discipline (artistiche, filosofiche, pedagogiche, teologiche, sociologiche, antropologiche, tecnologico-scientifiche) e che superano l’impostazione teorica del secolo scorso che riduce la sostenibilità alla coscienza ambientalista della produzione artistica, nei suoi risvolti creativi e fruitivi.

**Marco Eugenio Di Giandomenico**  
*(critico d’arte contemporanea)*