

antropologia e teatro

Algoritmo Corea: performing arts ai tempi dell'intelligenza artificiale

A cura di

Matteo Casari

Redazione

Davide Nicola Carnevale, Emanuele Regi, Giuseppe Luca Roncone,
Giulia Sala, Matteo Valoncini

ANTROPOLOGIA E TEATRO | RIVISTA DI STUDI

Numero speciale 18 (2024)

ISSN: 2039-2281 | CC BY 4.0

Iscrizione al tribunale di Bologna n. 8185 del 1/10/2010

Direttore responsabile: Matteo Paoletti

Direttore scientifico: Matteo Casari



Algoritmo Corea: performing arts ai tempi dell'intelligenza artificiale

a cura di Matteo Casari

Indice:

Algoritmo Corea: una premessa

Matteo Casari.....p. 1

Lo sviluppo storico-politico della Corea e la sua influenza sulla produzione artistica e culturale

Marco Milani.....p. 7

Teatro folk e sciamanesimo in Corea

Giovanni Azzaroni.....p. 24

South Korea at the Crossroads: Tradition, Technology, and the Impact of AI on the Society

Giuseppina De Nicolap. 45

Arte e tecnologia in Corea del Sud: tre mostre per una prospettiva occidentale

Francesco Spampinatop. 62

La performance virtuale del sé nelle arti digitali dal vivo. Prospettive millennials fra Italia e Corea

Federica Patti.....p. 73

*Co-evoluzione nel rapporto tra creazione artistica e intelligenza artificiale. Sull'utilizzo specifico di "I Question",
"MADI" e "SIA"*

Kim JaeMin.....p. 86

Artificially Enhanced Performing Arts. Experiment on the Creative use of AI in Performing Arts

Andrea Paciotto

With the special contribution of Director Duncan (ChatGPT)p. 103

antropologia e teatro

PREMESSA

Algoritmo Corea: una premessa

Matteo Casari

Abstract – ITA

Il numero speciale *Algoritmo Corea: performing arts ai tempi dell'intelligenza artificiale* esplora l'intreccio tra arti performative, tecnologie e intelligenza artificiale nel contesto della Corea del Sud, un Paese che si distingue per il suo ruolo di spicco nei settori tecnologici e delle industrie culturali e creative. Attraverso un'ampia analisi il lavoro si propone di fornire una panoramica, in una cornice storico-antropologica, delle relazioni tra arte e tecnologia, evidenziando come le arti performative coreane riflettano e problematizzino il progresso tecnologico e i suoi impatti culturali. Il numero speciale rappresenta un punto di ingresso alla cultura e al teatro coreani e una riflessione attenta sull'uso delle tecnologie più avanzate nelle arti, suggerendo chiavi di lettura per interpretare un presente in rapida evoluzione, in cui la Corea del Sud si configura come protagonista globale.

Abstract – ENG

The special issue *Algoritmo Corea: performing arts ai tempi dell'intelligenza artificiale* [*Algorithm Korea: Performing Arts in the Age of Artificial Intelligence*] explores the intersection of performing arts, technology, and artificial intelligence within the context of South Korea, a country renowned for its prominent role in technological advancements and cultural industries. Through an extensive analysis, the work aims to provide a historical and anthropological overview of the relationships between art and technology, highlighting how Korean performing arts reflect and critically engage with technological progress and its cultural impacts. The special issue serves as an entry point into Korean culture and theater, offering a thoughtful reflection on the use of advanced technologies in the arts and suggesting interpretive frameworks to understand a rapidly evolving present, where South Korea emerges as a global leader.

PREMESSA

Algoritmo Corea: una premessa

Matteo Casari

L'immaginario tecnologico e futuribile, associato primariamente a Paesi quali il Giappone o gli USA, si è da qualche anno ampliato includendo nel suo orizzonte altri protagonisti asiatici tra i quali la Corea del Sud. I grandi successi delle industrie culturali e creative conseguiti dalla Corea del Sud, nonché l'affermazione dei suoi importanti brand propriamente attivi nell'hi-tech, hanno conquistato i mercati e il favore di molte persone in tutto il mondo. L'arte coreana si è posta e si pone a specchio di fronte a questo poliedrico scenario suggerendo quesiti e immaginando risposte fondate su suggestioni estetiche e dispositivi emotivamente coinvolgenti. Il teatro – più estesamente le performing arts – partecipa a questa dinamica tesa tra indagine scientifica e creazione artistica in dialogo con le tecnologie più avanzate circoscrivendo un orizzonte di estremo interesse che questo numero speciale intende mappare e inquadrare in una cornice storico-antropologica.

Lo studio si configura come deposito e punto terminale di un biennio di lavoro progettuale e di curatela condiviso tra chi scrive e Andrea Paciotta, docente del Seoul Institute of the Arts, e le rispettive istituzioni di afferenza: nel 2023 e nel 2024 la Soffitta – Centro del Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna che accoglie, produce e elabora pratiche e forme della ricerca artistica in relazione allo studio e all'attività accademica – ha ospitato i progetti *Corea in scena*¹ e *Algoritmo Corea. Performing arts ai tempi dell'intelligenza artificiale*.² Il primo era cadenzato in tre tempi: un workshop per studenti e studentesse – tenuto da Andrea Paciotta e dal regista coreano Ahn Byung Koo – a partire dall'allora recentissima uscita del volume *Teatro coreano contemporaneo* (Editoria&Spettacolo, 2023) che per la prima volta traduceva in italiano tre autori fondamentali per la drammaturgia coreana degli ultimi cento anni – Chi-jin Yoo (1905-1974), In-hoon Choi (1936-2018) e Ha-ryong Baek (1974) –; la restituzione pubblica del workshop; la tavola rotonda *Corea oggi, uno sguardo dalla scena*. Le modalità di conduzione del workshop, aperte alle creazioni audiovisive dei partecipanti, e gli argomenti primariamente toccati durante la tavola rotonda, fortemente incentrati sull'uso di tecnologie

¹ Il programma completo è disponibile su: <https://site.unibo.it/damslab/it/eventi/corea-in-scena> (ultimo accesso 9 dicembre 2024).

² Il programma completo è disponibile su: <https://site.unibo.it/damslab/it/eventi/algoritmo-corea-performing-arts-ai-tempi-dell-intelligenza-artificiale> (ultimo accesso 9 dicembre 2024).

nella creazione artistica coreana contemporanea, hanno posto le basi per il secondo progetto. Nel gennaio 2024 un gruppo di sedici studenti e studentesse, di cui sei arrivati dal Seoul Institute of the Arts, guidati da Andrea Paciotta e dal *media artist* Kim JaeMin, hanno esplorato durante un workshop la possibilità di essere letteralmente diretti, tanto nella fasi di lavoro quanto nella restituzione pubblica dello stesso, da una intelligenza artificiale (per maggiori dettagli si veda, qui, l'articolo di Andrea Paciotta). Il progetto prevedeva inoltre due installazioni interattive firmate da Kim JaeMin e dal collettivo artistico di cui è stato fondatore, Stilscope, e ancora una tavola rotonda che recava il medesimo titolo di questo numero speciale.

Obiettivi di questo lavoro editoriale collettaneo, e dei due progetti che lo hanno stimolato, sono offrire una prima porta di ingresso alla cultura e al teatro coreani – in effetti più noti che conosciuti – e, ovviamente, riflettere tramite l'uso che le arti, quelle performative *in primis*, ne fanno, sugli impatti dell'intelligenza artificiale e delle tecnologie più avanzate. In tal senso non si adotta una preventiva posizione entusiastica o demonizzante preferendo una più libera osservazione tesa a cogliere il ruolo di questi dispositivi nell'innescare pensiero e processi collaborativi di creazione.

La storia e la cultura coreane, come la variegata galassia dei generi performativi e teatrali che la esprimono, sono spesso oggetto di una conoscenza epidermica, limitata il più delle volte ai fenomeni di successo che hanno prodotto l'ormai nota *hallyu*, l'onda coreana, sotto il cui nome sta il poderoso fermento culturale del Paese asiatico degli ultimi anni frutto, e al contempo innesco, della trasformazione del Paese sotto il profilo economico, politico e sociale. L'immagine di un'onda crescente ben simboleggia l'energia necessaria per affrontare il percorso che ha portato la Corea del Sud alla posizione attuale. Dopo il duro periodo di colonizzazione giapponese (1910-1945) la penisola coreana ha subito un ulteriore colpo alla sua integrità territoriale e culturale venendo di fatto divisa in due aree di influenza, quella sovietica a Nord, quella statunitense a Sud. Qui le premesse alla Guerra di Corea (1950) in seguito all'invasione del Sud a opera del Nord appoggiato da Cina e Unione Sovietica: la guerra sul campo si è protratta fino al 1953, anno di un armistizio che ha visto tracciare lungo il 38° parallelo il confine che da allora separa la Corea del Sud, ufficialmente Repubblica di Corea e la Corea del Nord, o più precisamente Repubblica Popolare Democratica di Corea: un confine artificiale, doloroso e lacerante. Un armistizio, è bene sottolinearlo, non è un trattato di pace, la Guerra di Corea è formalmente ancora in corso. Quello della Corea del Sud, insomma, non è stato un cammino semplice,

caratterizzato dal susseguirsi di dittature militari fino alle prime elezioni democratiche del 1987 – a pochi mesi dalle olimpiadi di Seoul – e all’adesione all’ONU avvenuta solo nel 1991.³

Per comprendere l’ascesa della Corea del Sud, oggi quarta economia asiatica e undicesima mondiale, è fondamentale richiamare il concetto di *soft power*. Si tratta di una strategia sottile per influenzare, persuadere, attrarre e coinvolgere attraverso l’immateriale linguaggio delle arti e della cultura. Non è la forza ad essere usata per costruire relazioni o negoziare posizioni, ma la creazione di un contesto in cui queste interazioni siano percepite come naturali e desiderabili, spingendo individui e comunità a parteciparvi attivamente, favorendo gli scambi e gli incontri (e gli acquisti). La Corea del Sud, infatti, da tempo cattura l’attenzione internazionale grazie alla sua eccezionale vivacità in diversi settori, distinguendosi sia nel campo tecnologico – *automotive*, robotica e telefonia –, sia nell’industria culturale, viatico ancor più potente del suo stile di vita e dei suoi paradigmi culturali. Si pensi al successo globale del *k-pop*, dei fumetti *manhwa* – ormai validi concorrenti dei *manga* giapponesi – o alle serie televisive come *Squid Game* che hanno saputo conquistare un pubblico sempre più ampio e non esclusivamente limitato alle fasce di età più giovani. E non è forse superfluo ricordare i quattro premi oscar di *Parasite* nel 2020 o il Premio Nobel per la letteratura 2024 andato a Han Kang per segnalare la piena maturazione di questa affermazione.

La pubblicazione si compone, oltre alla premessa, di sette contributi a disegnare un percorso attraverso i temi qui richiamati. Il primo articolo, *Lo sviluppo storico-politico della Corea e la sua influenza sulla produzione artistica e culturale* a firma di Marco Milani, offre una ricognizione della storia coreana dell’ultimo secolo funzionalmente strutturata sul ruolo, il peso e le trasformazioni della cultura in tale vicenda che, dal periodo coloniale giapponese alla divisione della penisola e ai regimi autoritari, fino alla democratizzazione del 1987 giunge ai giorni nostri. L’autore evidenzia come il cambiamento del ruolo del governo sudcoreano, passato da un controllo stringente della produzione culturale durante i regimi autoritari a un approccio di supporto e promozione con l’avvento della democrazia, abbia favorito l’industrializzazione e la globalizzazione delle industrie culturali che ha condotto alla *Korean Wave*. Si osserva, infine, l’ascesa della *Korean Wave* come fenomeno culturale globale, nato dalla combinazione di iniziativa privata, innovazione tecnologica e supporto

³ Mentre siamo in fase di pubblicazione la Corea del Sud sta affrontando un delicato e inatteso passaggio politico che ha portato il Paese, il 3 dicembre 2024, sotto la legge marziale per volontà del Presidente della Repubblica Yoon Suk-yeol. A seguito della subitanea bocciatura votata dal parlamento la legge marziale è stata ritirata dopo poche ore, grazie anche alla forte pressione popolare palesatasi in partecipate manifestazioni di piazza. L’incertezza prodotta da questo episodio, che ha fatto tornare indietro le lancette della storia di quarant’anni, getta un’ombra su quella che era considerata una delle più solide democrazie asiatiche. Gli anticorpi che il Paese sembra però aver subito messo in circolo lasciano ottimisticamente guardare alla soluzione e al superamento dell’impasse inopinatamente innescata da Yoon Suk-yeol.

statale, e come questo abbia trasformato la produzione artistica e culturale coreana in un potente strumento di *soft power* e crescita economica.

Giovanni Azzaroni, nel suo *Teatro folk e sciamanesimo in Corea*, restituisce uno sguardo d'insieme sul rapporto tra le arti teatrali tradizionali coreane e il sostrato sciamanico, che permea la cultura della penisola, concentrandosi sulle sue pratiche, come i riti di guarigione e i ruoli delle sciamane. Per mezzo di un approccio antropologico l'articolo osserva le connessioni tra sciamanesimo e teatro folklorico discutendo l'evoluzione delle performance sciamaniche verso forme teatrali più strutturate, come i drammi danzati mascherati, analizzando gli elementi comuni e distintivi di queste tradizioni. Non manca, inoltre, di affrontare il tema della tutela e della modernizzazione delle tradizioni riflettendo su come il patrimonio teatrale e rituale coreano sia stato preservato e reinterpretato nel contesto contemporaneo.

Ancora un approccio antropologico, questa volta più spiccatamente proiettato sulla Corea del Sud contemporanea, è quello di Giuseppina De Nicola nel suo *South Korea at the Crossroads: Tradition, Technology, and the Impact of AI on the Society*. L'autrice discute l'impatto dell'intelligenza artificiale sulla società coreana analizzandone il ruolo in diversi settori, tra cui tecnologia, sanità, istruzione e intrattenimento, evidenziando come la sua adozione stia trasformando le dinamiche sociali ed economiche del Paese. L'articolo esplora il contesto filosofico e culturale coreano, influenzato dal confucianesimo, che favorisce l'integrazione dell'intelligenza artificiale e altre tecnologie innovative, con particolare enfasi sulla convenienza e sulla velocità nella vita quotidiana per giungere all'uso di robot umanoidi e *influencer* virtuali nell'industria dell'intrattenimento coreano. Una analisi che mira a tratteggiare l'impatto di queste innovazioni sulla percezione pubblica e sulla narrazione culturale, guardando anche alla sua rappresentazione nei *K-drama*.

Una significativa apertura alla creazione artistica tecnologicamente orientata sviluppatasi in Corea in un territorio limitrofo a quello delle *performing arts* è offerta da Francesco Spampinato nel suo *Arte e tecnologia in Corea del Sud: tre mostre per una prospettiva occidentale*. Attraverso l'analisi di tre mostre di artisti sudcoreani (Nam June Paik, Lee Bul e Anicka Yi), tenutesi tra Europa e Stati Uniti, l'articolo esplora come l'arte coreana contribuisca al dialogo globale sull'impatto delle tecnologie, evidenziando connessioni e differenze tra pensiero tecnologico orientale e occidentale. L'articolo segue un percorso che parte dall'epoca dell'informazione e delle prime sperimentazioni tecnologiche, passando per il *post-human* e arrivando alla *bio-art* e all'arte post-Internet, illustrando come gli artisti sudcoreani abbiano influenzato e rispecchiato tali tendenze globali. Le opere analizzate sfidano i tradizionali stereotipi culturali e tecnologici e propongono una visione più complessa e inclusiva delle interazioni tra natura, tecnologia e società.

Federica Patti riconduce il discorso nell'alveo delle arti dal vivo segnatamente legate al digitale, anche lei in una cornice interculturale. Il suo *La performance virtuale del sé nelle arti digitali dal vivo. Prospettive millennials fra Italia e Corea* pone in questione le tecnologie digitali e i sistemi di intelligenza artificiale quali agenti di una ridefinizione del concetto di performance artistica, con particolare attenzione all'esperienza del 'sé' virtuale e all'interazione tra umano e non umano in ambienti digitali e nel metaverso. I casi di studio considerati approfondiscono le pratiche artistiche contemporanee che combinano tecnologia, estetica e nuove modalità di comunicazione, mettendo in dialogo opere che superano i confini tra reale e virtuale. La coalescenza tra macchine, esseri umani, animali e piante è al centro di una riflessione sulle possibilità di creazione di mondi virtuali e alternative post-umane in cui specie e generi si fondono e si reinventano.

Co-evoluzione nel rapporto tra creazione artistica e intelligenza artificiale: sull'utilizzo specifico di "I Question", "MADI" e "SIA" offre a Kim JaeMin l'opportunità di aprire un inedito spaccato, almeno per il pubblico italiano, su alcune produzioni artistiche che lo hanno direttamente coinvolto come artista. A partire da una ricognizione sull'intelligenza artificiale quale entità creativa autonoma in grado di collaborare con gli esseri umani nella produzione artistica, l'autore introduce modelli di intelligenza artificiale che si occupano di apprezzamento artistico, poesia e coreografia. Guardando a questi casi l'autore evidenzia come i confini tra uomo e macchina, in attività creative, si ridefiniscano mettendo in discussione nozioni come autorialità, intenzione e emozione vedendo nell'intelligenza artificiale una fonte di ispirazione e innovazione. Dimostrando come essa possa ampliare il territorio creativo con nuove modalità espressive e configurazioni relazionali l'articolo osserva e ne discute l'impatto sulla percezione e definizione stessa dell'arte.

Chiude il volume l'articolo *Artificially Enhanced Performing Arts. Experiment on the Creative use of AI in Performing Arts* di Andrea Paciotto il quale riecheggia alcune delle questioni poste da Kim JaeMin interrogandosi, ad esempio, su cosa definisca l'autenticità di un'opera creata con il contributo dell'intelligenza artificiale o, ancora, se tali creazioni possano essere considerate delle opere d'arte 'reali' oppure no. L'autore orienta lo sguardo sul confine tra un'intelligenza artificiale che coadiuva in subordine il processo creativo e una che lo dirige e sviluppa autonomamente esaminandone il potenziale nel generare narrazioni, guidare esercizi di improvvisazione e influenzare la coesione del gruppo di lavoro. Sulla scorta di un'esperienza diretta viene indagato il processo collaborativo tra un gruppo di artisti e un'intelligenza artificiale osservando il bilanciamento tra la guida strutturata di questa e la libertà creativa degli artisti. L'esperimento, afferma l'autore, ha evidenziato come l'intelligenza artificiale possa stimolare l'ispirazione senza soffocare l'espressione personale.

Il termine 'algoritmo' e il Paese asiatico al cuore di questo numero speciale, la Corea, stanno godendo di grande visibilità e lustro. Sebbene algoritmo indichi alla lettera qualcosa di ordinato, preciso, un procedimento che permetta, attraverso un numero finito di passaggi espletati secondo un ordine a sua volta dato, di giungere al risultato desiderato, la percezione che se ne ha è ammantata da un alone quasi magico a dispetto della sua meccanicità. La complessità tecnica che lo sottende, area del sapere di pochi, e la semplicità con la quale fornisce risultati convincenti, area dell'esperienza di molti, attiva un contrasto che, probabilmente, è all'origine dello stupore che nasce dal non riuscire a comprendere, almeno fino in fondo, il potere generativo dell'algoritmo e delle sue applicazioni. Così le culture altre, la Corea nel nostro caso, al netto di un esotismo dello sguardo forse mai del tutto eliminabile ci affascina per quanto possiamo cogliere in superficie rispetto a quanto rimane di incomprensibile e inoscuro al suo fondo. Percorrendo consapevolmente lo spazio di tensione tra queste polarità generatrici di interesse, le pagine di queste pagine ambiscono a fornire elementi di conoscenza, spunti, coordinate e chiavi di lettura per meglio interpretare il presente riflesso, e utilmente problematizzato, dalle arti performative guardando al caso di un Paese, la Corea, che di questo presente è un ineludibile protagonista.

antropologia e teatro

ARTICOLO

Lo sviluppo storico-politico della Corea e la sua influenza sulla produzione artistica e culturale

Marco Milani

Abstract – ITA

Il successo globale della produzione culturale e artistica della Corea del Sud rappresenta uno dei fenomeni più rilevanti degli ultimi anni, non solo per lo studio della penisola coreana ma anche per l'analisi più ampia delle dinamiche dei processi culturali e sociali a livello globale. Le ragioni che hanno portato a questo successo sono molteplici e affondano le loro radici nel percorso di sviluppo storico-politico, a tratti tragico, che il Paese ha dovuto affrontare nel corso del XX secolo. Per comprendere pienamente come si sono trasformate e sviluppate le produzioni artistiche e culturali coreane contemporanee è quindi necessaria una ricostruzione storica delle principali tappe che hanno caratterizzato la Corea del Sud a partire dall'inizio del Novecento e un'analisi approfondita di come tali dinamiche siano state cruciali nell'influenzare l'evoluzione artistica e culturale del Paese.

Abstract – ENG

The global success of South Korea's cultural and artistic production is one of the most significant phenomena of recent years, not only for the study of the Korean peninsula but also for the broader analysis of the dynamics of cultural and social processes at the global level. The reasons that have led to this success are several and have their roots in the historical and political development, at times tragic, that the country had to face during the Twentieth century. To fully understand and appreciate how contemporary Korean artistic and cultural production has transformed and developed, it is therefore necessary to present a historical reconstruction of the main stages that have characterized South Korea's contemporary history and an in-depth analysis of how these dynamics have been crucial in influencing the artistic and cultural evolution of the country.

ARTICOLO

Lo sviluppo storico-politico della Corea e la sua influenza sulla produzione artistica e culturale

Marco Milani

Introduzione

Il successo globale della produzione culturale e artistica della Corea del Sud rappresenta uno dei fenomeni più rilevanti degli ultimi anni, non solo per lo studio della penisola coreana e dell'Asia orientale, ma anche per l'analisi più ampia delle dinamiche dei processi culturali e sociali a livello globale. Le ragioni e i fattori che hanno portato a questo successo sono molteplici e affondano le loro radici nel percorso di sviluppo storico-politico, a tratti tragico, che il Paese ha dovuto affrontare nel corso del XX secolo. Per comprendere pienamente come si sono trasformate e sviluppate le produzioni artistiche e culturali coreane è quindi necessaria una ricostruzione storica delle principali tappe che hanno caratterizzato la Corea del Sud negli ultimi decenni e un'analisi dell'influenza delle principali vicende storico-politiche del secolo scorso.

In questo percorso risulta essere di fondamentale importanza porre l'attenzione sullo Stato e sull'intervento governativo nella produzione artistica e culturale, che sin dall'inizio è stato di cruciale importanza. Il ruolo che il governo sudcoreano ha svolto nel dare forma, sviluppare e promuovere le industrie culturali del Paese è cambiato radicalmente nel corso dei decenni, in alcuni casi riflettendo trasformazioni politiche più grandi, come nel caso del raggiungimento della democrazia nel 1987. Sebbene il ruolo delle istituzioni statali non sia scomparso dopo la democratizzazione, questo momento ha certamente segnato un chiaro cambiamento nell'atteggiamento del governo nei confronti della cultura e della produzione culturale, un vero e proprio cambiamento di paradigma: dal controllo al supporto.

L'obiettivo di questo contributo è quindi quello di analizzare l'evoluzione storico-politica della Corea del Sud, focalizzandosi sui passaggi fondamentali che ne hanno indirizzato lo sviluppo politico, sociale, economico e culturale, e sulle conseguenze che queste dinamiche hanno avuto sulla produzione artistica e culturale del Paese. In questo modo si potrà mettere in evidenza lo stretto legame esistente tra le vicende storico-politiche e gli aspetti culturali e, in particolare, sul ruolo fondamentale ricoperto dalle istituzioni statali.

Il presente contributo si articola in quattro parti, che seguono le principali tappe dell'evoluzione storica coreana. La prima parte è dedicata alla cosiddetta *tragedia nazionale* coreana, che inizia con la perdita

dell'indipendenza per mano dell'imperialismo giapponese nel 1910, prosegue poi con la divisione della penisola a opera di Stati Uniti e Unione Sovietica nel 1945 e termina con il tragico conflitto inter-coreano della Guerra di Corea (1950-1953). La seconda parte si concentra invece sui primi quattro decenni di storia della Corea del Sud come Stato separato e indipendente, caratterizzati dal susseguirsi di tre regimi autoritari che governano attraverso un controllo strettissimo della vita sociale e culturale del Paese; tale dinamica si riflette anche in un intervento diretto e molto pervasivo sulla produzione artistica e culturale nazionale. La terza parte prende in esame il fondamentale passaggio dall'autoritarismo alla democrazia, avvenuto nel 1987, e le caratteristiche del nuovo Stato sudcoreano democratico che si troverà ad agire nel contesto internazionale del post-Guerra fredda e dell'affermazione della globalizzazione. Infine, l'ultima parte si focalizza sull'analisi del fenomeno della *Korean Wave*, a partire dalla fine degli anni Novanta, sul suo ruolo cruciale per lo sviluppo della produzione artistica e culturale nel Paese e sul suo consolidamento come nuova industria con un forte potenziale di crescita economica. Anche in questo caso, l'analisi verrà svolta seguendo il percorso delle principali vicende storico-politiche che hanno caratterizzato tale periodo, mettendo in luce il ruolo delle istituzioni governative nel sostenere e promuovere questo fenomeno, ma anche nel tentativo di utilizzare la diffusione della cultura pop coreana per supportare e migliorare l'immagine internazionale del Paese.

La tragedia nazionale coreana: dalla colonizzazione alla guerra

Lo sviluppo storico-politico della Corea, a partire dalla fine del XIX secolo, è stato fortemente caratterizzato da una serie di eventi trasformativi che hanno indirizzato e influenzato in maniera significativa ogni aspetto della vita sociale, economica, politica e culturale della penisola nei decenni successivi e fino ai giorni nostri. Tali processi sono stati originati e veicolati a causa delle pressioni e dell'ingerenza delle grandi potenze esterne sulla Corea. Data la sua posizione strategica e geopolitica di grande rilevanza, il Paese si è spesso trovato al crocevia degli appetiti delle potenze che avevano la volontà e l'interesse di occupare una posizione centrale – quando non egemonica – sull'Asia orientale. Il susseguirsi di questi eventi fortemente traumatici, in un lasso piuttosto limitato di tempo, ha portato al configurarsi di una vera e propria *tragedia nazionale* coreana, con la perdita dell'indipendenza prima, dell'unità nazionale in seguito, e una guerra fratricida durata tre anni come conclusione di questo processo, le cui conseguenze rimangono ben visibili ancora oggi, come dimostrato dalla permanenza della divisione in due Stati separati e dalle continue tensioni lungo il confine del 38° parallelo.

La penisola coreana è stata per lungo tempo sotto l'influenza e l'egemonia dell'Impero cinese, all'interno di quel sistema delle relazioni internazionali fortemente gerarchico che è stato successivamente definito come

sinocentrico (Fairbank 1968; Kang 2010). L'arrivo delle potenze colonialiste e imperialiste occidentali in Asia orientale, nel XIX secolo, ha portato a un sovvertimento dell'ordine esistente che ha coinvolto tutti i Paesi della regione, con la perdita della propria posizione egemonica per quanto riguarda la Cina, e l'inizio di un processo di ristrutturazione del proprio sistema sociale, politico ed economico, fortemente influenzato dalle potenze occidentali, da parte del Giappone, che in breve tempo arriverà a sua volta a diventare una potenza imperialista con velleità colonialiste ed egemoniche sulla regione. In tale contesto, la Corea viene travolta da questi cambiamenti con conseguenze estremamente negative per il proprio assetto sociopolitico e culturale. La penisola diviene, infatti, ben presto l'obiettivo principale dell'espansionismo giapponese, in un percorso che, nel giro di pochi anni, dal termine della guerra sino-giapponese nel 1895 all'imposizione del Trattato di annessione nel 1910, la porterà a perdere la propria indipendenza e ad essere incorporata come colonia all'interno dell'Impero giapponese.

Durante i trentacinque anni di colonizzazione, terminata nel 1945, il governo coloniale cercò di attuare un durissimo processo di assimilazione sociale e culturale. Durante il primo decennio, definito dai coreani il *periodo oscuro*, i giapponesi cercarono di destrutturare la cultura coreana dalle fondamenta, attraverso una colonizzazione brutale e altamente centralizzata. In questo processo le necessità economiche e strategiche del Giappone risultavano assolutamente prioritarie, rispetto a quelli che erano i bisogni della popolazione coreana. Dal punto di vista del controllo sociale e politico, il governo coloniale si adoperò per una durissima repressione di qualsiasi forma di dissenso organizzato e di sostegno all'indipendenza del Paese. Tale repressione venne parzialmente ammorbidita nel secondo decennio della colonizzazione, dopo le proteste indipendentiste del cosiddetto *Movimento del primo marzo*, nel 1919 (Cumings 1981: 28-29). Se da un lato, quindi, gli anni Venti furono relativamente meno oppressivi per la popolazione, allo stesso tempo il governo coloniale giapponese continuò a mantenere uno stretto controllo sulla cultura e sulla produzione culturale nel Paese. A partire dagli anni Trenta, e ancora di più con lo scoppio della seconda guerra sino-giapponese nel 1937, il regime coloniale avviò una grande campagna per la mobilitazione di massa del popolo coreano, al fine di sostenere i costi della guerra, e irrigidì nuovamente la repressione politica e sociale e il controllo culturale. Il lungo periodo di colonizzazione ha portato con sé, oltre ad una brutale occupazione militare, il tentativo di eradicare completamente la cultura coreana in nome di un'operazione di assimilazionismo volta a incorporare la penisola coreana all'interno del sistema imperiale giapponese, chiaramente in una posizione subordinata, non solo a livello politico ma anche culturale e sociale (Cumings 2005: 174-178). Tali misure si riversarono anche sulla produzione artistica e culturale del Paese, strettamente controllata dalle autorità nipponiche e piegata in

maniera quasi totale verso il sostegno propagandistico al regime coloniale. Un caso particolarmente significativo in questo senso è rappresentato dalla nascente industria cinematografica, che venne fin da subito posta sotto uno strettissimo controllo da parte delle autorità coloniali (Yecies – Shim 2011).

La fine della colonizzazione, in seguito alla sconfitta del Giappone al termine della Seconda guerra mondiale, aprì un brevissimo periodo di speranza per la popolazione coreana, che ambiva ad acquisire nuovamente l'indipendenza e il pieno controllo della vita politica e sociale del Paese. I rapidi sviluppi che seguirono la liberazione – in particolare l'emergere e il consolidamento della contrapposizione fra Stati Uniti e Unione Sovietica, che avrebbe portato all'equilibrio bipolare della Guerra fredda – furono però forieri di ulteriori conseguenze negative per la Corea. Le due superpotenze, infatti, nell'agosto del 1945, decisero di suddividere la penisola in due zone di occupazione, seguendo la linea del 38° parallelo, con le forze sovietiche nella parte settentrionale e quelle statunitensi in quella meridionale; tale divisione era stata elaborata come una soluzione provvisoria per evitare che una delle due grandi potenze potesse estendere la propria influenza sull'intera penisola (Fiori 2010: 51-53). Nonostante diversi tentativi di negoziazione a livello diplomatico per giungere a una soluzione che garantisse la riunificazione rapida della Corea, sul terreno, sin da subito, tanto l'Unione Sovietica quanto gli Stati Uniti si attivarono per creare istituzioni statali che fossero affidabili e in linea con le loro priorità, selezionando anche i rispettivi leader – Kim Ilŏng al nord e I Sŏngman al sud – che avrebbero guidato questo processo di *state building* (Fiori 2010: 54-59).

Nel 1948, a tre anni dalla divisione e dopo il tentativo fallito da parte di una commissione speciale istituita dalle Nazioni Unite di portare a elezioni e alla formazione di un governo unitario su tutta la penisola, la separazione divenne ufficiale con la creazione di due Stati coreani separati: la Repubblica di Corea al sud e la Repubblica Democratica Popolare di Corea al nord (Buzo 2007: 55-62). La formalizzazione della divisione portò inevitabilmente a una fortissima tensione sulla penisola, dal momento che i due nuovi Stati avevano entrambi la pretesa di incarnare l'unico legittimo rappresentante della nazione coreana con giurisdizione su tutto il territorio. Questa tensione sfociò, dopo meno di due anni, in un tragico conflitto militare – la Guerra di Corea (1950-1953) – che coinvolse altri Paesi, in particolare gli Stati Uniti e la neonata Repubblica Popolare Cinese, e che rappresentò l'apice della *tragedia nazionale* coreana. Nonostante, dal punto di vista territoriale, la guerra non fece altro se non confermare la divisione del 1945, il suo significato per il Paese fu estremamente rilevante; oltre alla perdita di milioni di vite umane e alla distruzione del tessuto sociale ed economico delle due Coree, il conflitto – e soprattutto l'intervento diretto delle grandi potenze – sancì in maniera chiara come una riunificazione a breve termine attraverso lo strumento militare non fosse un'opzione possibile. Per questo

motivo, a partire dal 1953, entrambi i Paesi iniziarono a concentrarsi sul loro percorso di sviluppo interno e di consolidamento del potere politico, in una sorta di coesistenza forzata.

La *tragedia nazionale* coreana della prima metà del XX secolo colpì in maniera significativa anche l'identità culturale della penisola e, inevitabilmente, anche la sua produzione artistica e culturale. In primo luogo, infatti, l'occupazione coloniale giapponese impose una serie di restrizioni, controlli, censure e uso strumentale della cultura, con l'obiettivo di mettere in atto un progetto di assimilazione culturale vera e propria. In aggiunta, la divisione della penisola portò a una fortissima contrapposizione ideologica fra i due nuovi Stati coreani e a un conseguente spostamento di intellettuali e artisti da un Paese all'altro, a seconda della loro personale inclinazione politico-ideologica. Inoltre, in Corea del Sud, la costante minaccia nordcoreana venne utilizzata in maniera strumentale per i successivi quattro decenni, fino alla democratizzazione del 1987, per giustificare l'autoritarismo dei vari regimi che si susseguirono, la repressione dell'opposizione politica e sociale, il controllo e la censura sul mondo culturale e artistico. Infine, gli sconvolgimenti della prima metà del Novecento portarono a una vera e propria messa in discussione dell'identità culturale della Corea negli anni successivi, a un intervento forte da parte del governo in termini di politiche culturali e nazionalismo culturale, e a un influsso sempre maggiore di influenze esterne provenienti soprattutto dal mondo occidentale e dagli Stati Uniti in particolare (Yim 2002: 38-40).

L'epoca dell'autoritarismo in Corea del Sud

Al termine della guerra, la Corea del Sud si trovava in uno stato di enorme difficoltà a causa della distruzione e degli sconvolgimenti portati dai tre anni di conflitto. In questo contesto, il controllo delle istituzioni governative rimase in mano al Presidente I Sŭngman, che era stato eletto per la prima volta nel 1948, dall'Assemblea Nazionale formata dopo le prime elezioni tenute nel Paese, e poi riconfermato nelle successive elezioni dirette del 1952, 1956 e 1960. Tutte queste elezioni non furono però di carattere libero e democratico, a causa del crescente controllo autoritario imposto proprio dallo stesso I Sŭngman (Fiori 2010: 73-75). Il carattere autoritario dei regimi sudcoreani rimarrà una costante all'interno del panorama sociopolitico del Paese fino alla democratizzazione del 1987, nonostante i tentativi di raggiungere tale risultato portati avanti dalla popolazione, soprattutto a cavallo fra il 1960 e il 1961, dopo la cacciata dal potere di I Sŭngman a causa delle proteste popolari, e fra il 1979 e il 1980, in seguito all'uccisione del secondo leader autoritario della Corea del Sud, Pak Chŏnghŭi.

Il carattere autoritario dei regimi, nei primi quattro decenni di vita della Repubblica di Corea rappresenta quindi un aspetto fondamentale per l'analisi dello sviluppo storico del Paese, con fortissime ripercussioni anche per quanto riguarda la vita culturale e la produzione artistica. L'obiettivo principale del regime di Pak Chŏnghŭi (1961-1979) prima e di Chŏn Tuhwan (1980-1987) in seguito era quello di mantenere la loro posizione al vertice del potere politico all'interno del Paese, sopprimendo l'opposizione sociale e politica e promuovendo narrazioni legittimanti, basate molto spesso su un forte nazionalismo e sull'anticomunismo, in opposizione alla minaccia nordcoreana. Un secondo aspetto centrale di questa fase è costituito dalla grande spinta verso la crescita economica e industriale, messa in atto soprattutto a partire dalla metà degli anni Sessanta, durante il regime di Pak. Tale processo di sviluppo venne guidato e fortemente influenzato dall'intervento del governo, che, attraverso la creazione di organismi istituzionali ad hoc direttamente dipendenti dalla presidenza e a una stretta collaborazione con i gruppi finanziari e i nascenti grandi conglomerati industriali del Paese – i cosiddetti *chaebŏl* – riuscì a impostare un percorso di crescita economica di grande successo (Kim – Park 2011: 265-194). Il modello di sviluppo della Corea, così come di altri Paesi della regione come Giappone e Taiwan, fu quello del cosiddetto *Stato sviluppatista*, basato su una combinazione di elementi di pianificazione e intervento statale ed elementi di economia di mercato, libero scambio e integrazione con il sistema internazionale, con una forte enfasi sulla produzione manifatturiera, votata soprattutto alle esportazioni verso mercati più ricchi – *in primis* quello statunitense – e sul forte coordinamento fra i diversi attori, pubblici e privati coinvolti. Tale modello porterà la Corea a raggiungere tassi di crescita economica molto elevati a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta e a raggiungere un livello di sviluppo economico, industriale e tecnologico molto significativo già negli anni Ottanta (Amsden 1989: 55-113). Questi due obiettivi – consolidamento del potere e crescita economica – erano fortemente interconnessi, poiché da un lato il forte controllo del regime sulle strutture socioeconomiche facilitava il modello di sviluppo del Paese, ma anche perché lo sviluppo economico e il miglioramento delle condizioni di vita della popolazione erano utilizzati per sostenere la legittimità e il consenso verso il regime stesso.

In questo contesto, durante gli anni dell'autoritarismo (dal 1948 al 1987), la cultura e la produzione culturale vennero considerate principalmente come mezzi per la legittimazione interna del regime e per la promozione della sua narrazione e dei suoi obiettivi politici (Kwon – Kim 2013: 519-521). In questa situazione, tutte le attività e le produzioni culturali vennero strettamente controllate e regolamentate dal governo, con una libertà creativa molto limitata e la promozione attiva di prodotti che celebravano i valori e gli ideali sostenuti dal regime, come la lealtà alla nazione, il duro lavoro e il sacrificio per lo sviluppo del paese, il nazionalismo e l'anticomunismo

(Yim 2002). In questo contesto, la cultura e le forme artistiche tradizionali venivano incentivate, così come il patrimonio storico e culturale nazionale, con l'obiettivo di rafforzare l'identità nazionale e il nazionalismo (Park 2015: 79-85).

Contemporaneamente, nello stesso periodo, i prodotti di *pop culture* iniziarono a diffondersi tra ampie fasce della popolazione coreana e a diventare sempre più rilevanti, soprattutto attraverso le importazioni provenienti dagli Stati Uniti. Film, musica popolare, programmi TV venivano consumati a fini di intrattenimento in maniera crescente e rendevano quindi necessario un intervento di controllo da parte dello Stato. Da un lato, la cultura pop veniva rappresentata dal regime in termini negativi, soprattutto in rapporto alla cultura e alle arti tradizionali, considerate come la vera *cultura nazionale* (Lee 2013: 187); dall'altro lato, considerando che l'opzione di eliminare completamente queste forme di produzione culturale non era praticabile, la *pop culture* iniziò a essere fortemente controllata e regolamentata dallo Stato. La combinazione di questi fattori ebbe come conseguenza quella di mantenere le industrie culturali in una situazione di scarso sviluppo, e gli unici attori del settore che furono in grado di crescere – o almeno di sopravvivere – furono quelli che rimasero strettamente allineati con gli obiettivi e le prescrizioni del regime (Kwon-Kim 2014: 425). Un chiaro esempio di questo paradigma basato sul controllo politico delle produzioni artistiche e culturali fu rappresentato dalla nascente industria cinematografica che, a partire dagli anni Sessanta, iniziò a essere considerata dal regime come un importante strumento per utilizzare la cultura a fini politici. Già nel 1962, il regime autoritario di Pak Chŏnghŭi approvò la prima Legge sul Cinema (*Yŏnghwa bŏp*) che, seppur presentata come uno strumento di supporto alla produzione nazionale, era in realtà volta a controllarla, attraverso una forte censura dei contenuti, limiti al numero di film importati e una serie di prerequisiti che le società di produzione dovevano soddisfare per ottenere la licenza governativa per operare nel mercato (Milani 2022: 75-76). La legge fu poi rivista più volte negli anni successivi per rendere il controllo ancora più stringente. (Yecies – Shim 2016: 127-128). Una strategia simile venne seguita con altre industrie culturali emergenti, come la musica e la televisione, attraverso la censura dei contenuti e il controllo sugli attori operanti in questi settori da parte del governo. Nel settore televisivo, ad esempio, un processo di consolidamento forzato aveva portato all'incorporazione della maggior parte delle piccole aziende private nelle due principali emittenti pubbliche, *Korean Broadcasting System* (KBS) e *Munhwa Broadcasting Corporation* (MBC), garantendo al regime un controllo quasi completo su contenuti, programmi e notizie (Kwak 2018).

Nonostante lo strettissimo controllo del regime sulla vita sociale e culturale della Corea, durante gli anni del regime di Pak, soprattutto a partire dagli anni Settanta, si svilupparono importanti movimenti di protesta,

animati soprattutto – ma non solo – da giovani e studenti. Queste proteste portarono alla nascita del movimento pro-democrazia del *Minjung*, che iniziò a utilizzare, a riappropriarsi, e a reinterpretare le forme artistiche soprattutto performative, incluse quelle del teatro tradizionale coreano come il *t'alch'um*, il *nongak* e il *p'ansori*, oltre alla letteratura, alle arti visive e in misura minore al cinema, per esprimere dissenso verso il regime autoritario e incoraggiare i giovani a partecipare alle proteste antigovernative e alle manifestazioni di piazza (Lee 2007).

Dopo l'assassinio di Pak Chŏnghŭi, nel 1979, e un periodo di disordini interni durante il quale la popolazione cercò senza successo di raggiungere la democratizzazione, il potere fu ripreso dai militari attraverso un colpo di stato guidato dal generale Chŏn Tuhwan tra il 1979 e il 1980. Il regime di Chŏn continuò sulle orme del suo predecessore sotto molti aspetti, incluso il rigido controllo della cultura e delle produzioni artistiche e culturali. Allo stesso tempo, il nuovo governo autoritario aumentò il suo sostegno alle industrie dell'intrattenimento, in particolare lo sport (Kwon-Kim 2013: 520-521). Tuttavia, il paradigma del controllo politico rimase in gran parte invariato.

Nel corso degli anni Ottanta iniziarono a emergere le prime crepe in questo sistema. Per la prima volta, le industrie culturali iniziarono a essere considerate sempre più un potenziale fattore di crescita economica, in particolare in relazione ad altre industrie emergenti, come l'elettronica e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ITC), che il regime aveva promosso e sostenuto fin dagli anni Settanta. Inoltre, la pressione proveniente dagli Stati Uniti per aprire il mercato coreano alle importazioni americane e riequilibrare così la bilancia commerciale fra i due Paesi, spinse il regime di Chŏn Tuhwan verso aperture limitate ad attori esterni, in particolare dell'industria cinematografica e dei grandi *studios* hollywoodiani (Jin 2024: 50).

La democratizzazione interna e l'affermazione internazionale della Corea

Il principale punto di svolta nello sviluppo sociopolitico della Corea contemporanea arrivò nel 1987, quando la crescente pressione dell'opposizione sociale e politica, unita a un'aumentata attenzione da parte della comunità internazionale verso il Paese dovuta anche alle imminenti Olimpiadi previste a Seoul per il 1988, portò al crollo del regime di Chŏn Tuhwan, a una riforma costituzionale democratica e alle prime elezioni presidenziali libere. A causa della spaccatura all'interno del fronte dell'opposizione, che aveva guidato le proteste fino alla svolta democratica, e alla presentazione di due candidature contrapposte, il primo presidente eletto democraticamente fu No T'aeu, un ex generale e stretto alleato di Chŏn Tuhwan che aveva precedentemente ricoperto posizioni chiave nel regime autoritario, il quale riuscì a ottenere il 36,6% dei voti (Fiori 2010: 158-161).

Nonostante il suo passato controverso, dopo la sua elezione, No mantenne comunque intatte le conquiste democratiche appena raggiunte dal Paese.

Alle successive elezioni presidenziali, tenutesi nel 1992, venne eletto come presidente Kim Yöngsam, uno dei due leader storici dell'opposizione che aveva spaccato il fronte unitario nel 1987, e che cinque anni dopo aveva deciso di candidarsi con il partito conservatore di No T'aeu. Una volta arrivato alla guida del Paese, Kim si concentrò sia sul consolidamento delle istituzioni democratiche sia sul tentativo di sfruttare al massimo le possibilità offerte dalla fine della Guerra fredda e della rivalità fra i due blocchi. La nuova Corea del Sud democratica offriva ora, infatti, un'immagine più positiva e propositiva a livello internazionale. La strategia di Kim Yöngsam venne chiamata *Segyehwa* (globalizzazione) e si poneva come obiettivo proprio quello di rispondere e trarre vantaggio dalla nuova ondata di globalizzazione che si stava diffondendo in tutto il mondo a partire dagli anni Novanta, all'indomani della fine della Guerra fredda e con il trionfo del modello economico neoliberista.

La fine dell'era autoritaria ebbe effetti molto significativi anche sulla produzione culturale e artistica della Corea del Sud. In particolare, il paradigma del controllo politico, che aveva caratterizzato i decenni precedenti, iniziò a essere smantellato dal nuovo governo democratico, in conformità con le caratteristiche di uno stato democratico. Le restrizioni furono gradualmente revocate sull'industria dei media e sulla produzione artistica e culturale, ad esempio con l'abolizione della censura sul teatro (1988), sulla musica (1996) e sul cinema (1997) (Lee 2013: 189), con la liberalizzazione del sistema di registrazione delle case editrici e con l'approvazione della Legge sulla Promozione del Cinema (*Yöngghwa chinhüng böp*) nel 1995 (Paquet 2005: 44-45). Questo processo di liberalizzazione politica interna fu accompagnato anche da un ulteriore processo di espansione delle industrie culturali e dall'emergere del loro chiaro potenziale economico. Con il governo di Kim il processo di riduzione delle restrizioni continuò e si intensificò, insieme ai primi sforzi efficaci di promozione delle industrie culturali del Paese come possibile motore per la crescita economica. Il bilancio per il Ministero della Cultura e dello Sport, istituito come ministero separato nel 1990, aumentò in modo significativo nel corso della sua presidenza e venne promossa una legislazione specifica per la promozione delle industrie culturali; all'interno del ministero venne creata una nuova Divisione per le industrie culturali nel 1994, con l'obiettivo specifico di pianificarne e promuoverne lo sviluppo (Kwon-Kim 2014: 429). Oltre a queste iniziative, il governo di Kim Yöngsam portò avanti misure per liberalizzare e internazionalizzare le industrie culturali del Paese, in linea con la sua più ampia strategia verso la globalizzazione. Questo indirizzo portò all'espansione dei mercati per i prodotti culturali

coreani e pose le basi per il successivo processo di internazionalizzazione delle industrie culturali del paese (Park 2015: 94-95), che sarebbe stato cruciale per il successo della *Korean Wave*.

Le azioni del governo di Kim Yöngsam segnarono un netto allontanamento dal precedente paradigma di controllo statale sulla produzione artistica e culturale, verso un nuovo paradigma basato sul supporto e la promozione e sul riconoscimento del potenziale contributo allo sviluppo del Paese delle industrie culturali. L'idea di *industrializzazione* e di *internazionalizzazione* della cultura coreana diventarono così priorità politiche per il governo (Lee 2013: 189). Fu in questo nuovo contesto che, dalla seconda metà degli anni Novanta, la produzione culturale coreana, soprattutto per ciò che riguardava la *pop culture*, iniziò a emergere e svilupparsi, non solo all'interno del Paese ma ben presto anche a livello regionale.

Il successo regionale e globale della Korean Wave

Se l'amministrazione di Kim Yöngsam aveva guidato la prima fase di cambiamento, allentando o eliminando la censura e il controllo statale sulla cultura, promuovendo la produzione artistica e culturale, liberalizzando il mercato e l'industria, fu la successiva amministrazione del Presidente Kim Taejung, il primo presidente proveniente dal partito progressista all'opposizione, eletto nel 1997, ad avere il compito di affrontare la nuova prospettiva dell'affermazione internazionale della Corea e della sua produzione culturale. In realtà, Kim Taejung iniziò la sua presidenza nel mezzo della grave crisi finanziaria asiatica del 1997, che colpì duramente la Corea e altri paesi dell'Asia orientale. Per poter far fronte alle conseguenze della crisi, stabilizzare la situazione e cercare di far ripartire la crescita economica del Paese, nello stesso anno, il governo coreano fu costretto a chiedere l'intervento del Fondo Monetario Internazionale (FMI), attraverso un prestito pari a 57 miliardi di dollari, che impose però di promulgare una serie di riforme economiche in senso neoliberista (Buzo 2007: 172-174). Il pacchetto di riforme, elaborato nelle ultime settimane di presidenza di Kim Yöngsam e attuato dal suo successore, si concentrava su aspetti quali la deregolamentazione, la privatizzazione e la liberalizzazione dell'economia e delle strutture produttive del Paese. L'effetto benefico del prestito internazionale e delle riforme fu quasi immediato: già nel 1999 il Paese aveva ripreso a crescere in maniera molto rapida e nel 2001 fu in grado di ripagare interamente il prestito ricevuto (Gluck 2001). Il rovescio della medaglia fu però costituito dalle conseguenze strutturali che il pacchetto di riforme ebbe sul tessuto socioeconomico della Corea. Molto spesso, infatti, deregolamentazione e liberalizzazione si tradussero in una maggiore precarizzazione del lavoro, nell'aumento delle diseguaglianze economiche e sociali e nel rallentamento della mobilità sociale verso l'alto, soprattutto per le giovani generazioni (Shin 2011: 17-23); a partire dagli anni Duemila questi effetti rimarranno

in maniera stabile all'interno della struttura sociale del Paese e sempre di più verranno rappresentati, interpretati e criticati all'interno della produzione artistica e culturale.

In questo nuovo contesto, il governo di Kim Taejung non si era però ritirato completamente dal sostenere e intervenire nelle industrie nazionali. Nonostante la svolta neoliberalista, una coesistenza tra questa tendenza e l'approccio tradizionale dell'intervento statale rimase nel Paese, anche per quanto riguardava le industrie culturali (Jin 2024: 53-54). In questa prospettiva, ad esempio, l'amministrazione di Kim emanò nel 1999 una legge per la promozione delle industrie culturali, al fine di creare un quadro legislativo per tali industrie e per il loro sostegno da parte dello Stato (Lee 2013: 189); il Ministero inoltre mise in pratica politiche di supporto e aumentò i finanziamenti per i settori della produzione artistica e culturale.

Dopo Kim Taejung, il nuovo presidente eletto nel 2002 fu No Muhyŏn, anche lui proveniente dal partito progressista; No mantenne il sostegno statale ai settori artistici e culturali, designandoli settori strategici per lo sviluppo economico e promuovendo una nuova legislazione specifica di supporto alle singole industrie culturali (Kwon-Kim 2014). Inoltre, sotto la sua presidenza questi settori vennero sempre più collegati a un altro settore strategico, quello tecnologico. Sin dalla fine degli anni Novanta, infatti, queste industrie, nate già negli anni Ottanta con l'arrivo dell'elettronica di consumo, erano proliferate nel Paese, diventando un vero e proprio pilastro della produzione industriale e garantendo alla popolazione un accesso ampio e rapidissimo a informazioni e contenuti tramite connessioni a banda larga prima, e reti mobili in seguito (Kwon-Kim 2014: 428). Queste innovazioni tecnologiche coinvolsero quindi la maggioranza della popolazione e di conseguenza l'interconnessione tra tecnologia e produzione artistica e culturale divenne sempre più centrale e continuò ad aumentare nel corso degli anni successivi.

Il periodo che va dalla fine degli anni Novanta alla prima metà degli anni Duemila è cruciale per quanto riguarda la cultura coreana – e in particolare la cultura pop – poiché coincidono con l'emergere e con la prima fase del successo della cosiddetta *Korean Wave*, quel fenomeno – ancora vivo e attivo oggi – che porterà a una diffusione senza precedenti dei prodotti culturali coreani, prima all'interno della regione dell'Asia orientale e successivamente a livello globale. Le industrie culturali coreane avevano già iniziato a svilupparsi a partire dai primi anni Novanta, in seguito al processo di democratizzazione; tuttavia, nella seconda metà del decennio questi prodotti – in particolare legati alla musica pop e alle serie televisive – iniziarono a diventare popolari al di fuori della Corea, in particolare in alcuni paesi limitrofi come Cina, Taiwan, Singapore e Giappone. Questo processo di crescita venne guidato dal settore privato, coinvolto nella creazione dei contenuti artistici, ma con un ruolo importante anche da parte del governo coreano. Le ragioni dello sviluppo e della crescita di questo

fenomeno sono molteplici. La prossimità culturale tra i pubblici regionali in diversi paesi ha sicuramente giocato un ruolo chiave, così come la qualità dei contenuti stessi (Huang-Noh 2009; Cho 2011). Fra i fattori facilitanti ve ne furono anche di carattere economico, come ad esempio la maggiore competitività a livello di costi dei prodotti coreani nei mercati regionali, rispetto ad altre produzioni come quelle giapponesi o statunitensi, dopo la crisi del 1997 e la conseguente svalutazione della valuta nazionale (Song 2020: 128), oppure la diffusa liberalizzazione dei mercati dei media che, a partire dagli anni Novanta, aveva reso la circolazione dei prodotti culturali molto più facile, veloce ed economica. La *Korean Wave* fu quindi il risultato della complessa interazione tra una serie di attori diversi, in un ambiente caratterizzato da una serie di condizioni facilitanti. Già nei primi anni Duemila, quindi, la musica pop (*K-Pop*) e le serie televisive (*K-Drama*) avevano consolidato il loro successo in Asia orientale e avevano dato una nuova e più ampia prospettiva alla produzione artistica e culturale coreana. L'interazione virtuosa tra iniziativa privata e supporto governativo, insieme al ruolo sempre più importante dell'innovazione tecnologica, portarono negli anni successivi a uno straordinario aumento del successo della *Korean Wave*. In particolare, la diffusione capillare delle nuove tecnologie digitali ha contribuito all'espansione del fenomeno al di fuori del contesto regionale. I nuovi strumenti tecnologici, in particolare le piattaforme digitali e i social media, a partire dalla fine del primo decennio degli anni Duemila, hanno creato nuovi canali per la distribuzione dei prodotti culturali coreani su una scala mai vista prima (Song 2020: 130). Inoltre, questi nuovi strumenti hanno portato a cambiamenti nella tipologia dei contenuti esportati e ad un cambiamento del pubblico, che ha iniziato a includere in maniera preponderante le generazioni più giovani, sempre più attratte dalla cultura e dalla produzione artistica coreana (Jin 2024: 23). Inoltre, anche l'espansione geografica del successo del fenomeno è stata senza precedenti, con un progressivo allargamento, soprattutto dopo il 2010, in aree lontane dal tradizionale contesto regionale dell'Asia orientale, fino a diventare un vero e proprio fenomeno globale (Song 2020: 130).

Grazie anche al successo globale della *Korean Wave*, il supporto alla produzione culturale e artistica da parte del governo è andato avanti in maniera continuativa e crescente da parte di amministrazioni di entrambi gli schieramenti politici. La presidenza del conservatore I Myōngbak, eletto nel 2007 dopo un decennio di governo progressista, ha proseguito questa operazione di sostegno (Kwon-Kim 2014: 426), aggiungendo un ulteriore aspetto legato alla promozione dell'immagine della Corea a livello internazionale attraverso la produzione culturale. L'amministrazione di I Myōngbak ha iniziato a promuovere la cultura coreana contemporanea come una nuova forma di *brand* nazionale, puntando nella direzione di un *brand K* che include numerosi settori, quali cibo, moda, arti visive e performative, letteratura, cultura tradizionale, sport e molto altro; questo nuova

immagine incarna tutte le caratteristiche positive della *Korean Wave* e, sfruttandone il successo, punta a trasferirle anche agli altri settori (Lee 2013: 192).

Conclusioni

L'analisi dello sviluppo storico della Corea negli ultimi decenni mostra come le principali vicende politiche abbiano influenzato in maniera significativa la produzione artistica e culturale del Paese. La *tragedia nazionale* che ha colpito la Corea durante la prima metà del XX secolo ha avuto conseguenze estremamente negative su ogni aspetto dello sviluppo sociale, economico e culturale della penisola. Il tentativo di assimilazione forzata da parte del Giappone durante l'epoca coloniale, la divisione in due Stati separati, la forte contrapposizione ideologica e di legittimità che ne scaturisce e infine il conflitto militare sono tutti fattori che contribuiscono in maniera significativa alla destrutturazione della cultura coreana e a una vera e propria messa in discussione dell'identità culturale collettiva della Corea. Nella fase successiva, i regimi autoritari che si susseguono per quattro decenni si pongono fra i loro obiettivi anche quello di ricostruire in qualche modo una cultura e un'identità culturale nazionale; dato il loro carattere fortemente autoritario però questo processo viene impostato e portato avanti con una logica prettamente *top down*, attraverso strutture e istituzioni statali che controllano i contenuti e la produzione culturale e impongono una visione e una narrazione specifica, che sono in realtà strumentali a legittimare il ruolo del regime stesso al vertice del potere politico. Non vi è quindi un tentativo di incorporare le forze creative e le attività artistiche che animano la società civile dal basso, che anzi vengono considerate come potenzialmente destabilizzanti per il loro impegno politico verso la democratizzazione e quindi marginalizzate ed escluse, quando non perseguite.

L'epoca dell'autoritarismo si chiude con il raggiungimento della democrazia nel 1987 e con l'apertura di una fase nuova anche per quanto riguarda la produzione artistica e culturale del Paese. Il ruolo dello Stato ne esce ridimensionato, dopo aver abbandonato la volontà di controllo stringente che aveva caratterizzato il periodo precedente, e si concentra sul sostegno e la promozione di questi settori, valorizzando in quest'ottica l'iniziativa privata dei produttori di contenuti. Allo stesso tempo, in un'epoca caratterizzata dalla globalizzazione e dal trionfo del paradigma neoliberista, anche queste produzioni vengono viste sempre di più per il loro potenziale valore economico e di crescita del Paese; di conseguenza l'azione del governo si concentra proprio sul processo di *industrializzazione e internazionalizzazione* della cultura.

In questo contesto, emerge e si afferma sempre di più la *Korean Wave*, prima nella regione e poi a livello globale, come fenomeno di enorme diffusione della produzione artistica e culturale coreana contemporanea,

soprattutto legata alla cultura pop. La *Korean Wave* è quindi il risultato della complessa interazione di diversi fattori e di condizioni facilitanti, nell'ambito di una collaborazione virtuosa fra attori privati e supporto statale. Il successo del fenomeno apre poi la strada a nuove possibilità, non soltanto dal punto di vista economico, ma anche per la creazione e l'affermazione di una nuova immagine internazionale della Corea, con la possibilità che gli effetti positivi si diffondano a cascata su altri settori della vita culturale del Paese.

Bibliografia

AMSDEN, ALICE H.

1989 *Asia's Next Giant: South Korea and late industrialization*, Oxford University Press, Oxford.

BUZO, ADRIAN

2007 *The Making of Modern Korea*, Routledge, Abingdon.

CHO, YOUNGHAN

2011 *Desperately seeking East Asia amidst the popularity of South Korean pop culture in Asia*, in «Cultural Studies», n. 3, vol. 25, pp. 383-404.

CUMINGS, BRUCE

1981 *The Origins of the Korean War: Liberation and the Emergence of Separate Regimes, 1945-1947*, vol. I, Princeton University Press, Princeton.

CUMINGS, BRUCE

2005 *Korea's Place in the Sun*, W.W. Norton & Company, New York.

FAIRBANK, JOHN K. (ed.).

1968 *The Chinese World Order*, Harvard University Press, Cambridge.

FIORI, ANTONIO

2010 *L'Asia Orientale: Dal 1945 ai giorni nostri*, Il Mulino, Bologna.

GLUCK, CAROLINE

2001 *Seoul pays off its IMF debts*, BBC News, 23 agosto.

HUANG, Y. – NOH, K. W.

2009 *Cultural Proximity and Distance: The Reception of Korean Films in China: Through the Lens of My Sassy Girl*, in «Asian Cinema», n. 2, vol. 20, pp. 193-205.

JIN, DAL YONG

2024 *Understanding the Korean Wave: Transnational Korean pop culture and digital technologies*, Routledge, Abingdon.

KANG, DAVID C.

2010 *East Asia before the West: Five Centuries of Trade and Tributes*, Columbia University Press, New York.

KIM, E. M. – PARK, G.

2011 *The Chaebol*, in KIM, B.K. – VOGEL, E.F. (ed.), *The Park Chung-Hee Era: The transformation of South Korea*, Harvard University Press, Cambridge.

KWAK, KI-SUNG

2018 *Television in Transition in East Asia*, Routledge, Abingdon.

KWON, S. – KIM, J.

2013 *From censorship to active support: The Korean state and Korea's cultural industries*, in «The Economic and Labour Relations Review», n. 4, vol. 24, pp. 517-532.

KWON, S. – KIM, J.

2014 *The cultural industry policies of the Korean government and the Korean Wave*, in «International Journal of Cultural Policy», n. 4, vol. 20, pp. 422-439.

LEE, HYE-KYUNG

2013 *Cultural policy and the Korean Wave: from national culture to transnational consumerism*, in KIM, Y. (ed.), *The Korean wave: Korean media go global*, Routledge, Abingdon.

LEE, NAMHEE

2007 *The Making of Minjung: Democracy and the politics of representation in South Korea*, Cornell University Press, Ithaca.

MILANI, MARCO

2022 *La trasformazione dell'industria cinematografica coreana: Origini e sviluppo di un grande successo*, in a cura di CUCCO, M. – RICHERI, G., *Le industrie del cinema: Un confronto internazionale*, Mimesis, Milano.

PAQUET, DARCY

2005 *The Korean Film Industry: 1992 to the Present*, in SHIN, C.Y. – STRINGER, J. (ed.), *New Korean Cinema*, Edinburgh University Press, Edimburgo.

PARK, MI SOOK

2015 *South Korea Cultural History Between 1960s and 2012*, in «International Journal of Korean Humanities and Social Sciences», vol. 1, pp. 71-117.

SHIN, KWANG-YEONG

2011 *Globalization and social inequality in South Korea*, in SONG, J. (ed.), *New Millennium South Korea: Neoliberal capitalism and transnational movements*, Routledge, Abingdon.

SONG, SOOHO

2020 *The Evolution of the Korean Wave: How is the Third Generation Different from Previous Ones?*, in «Korea Observer», n. 1, vol. 51, pp. 125-150.

YECIES, B. – SHIM, A.

2011 *Korea's Occupied Cinemas, 1893-1948: The Untold History of the Film Industry*, Routledge, Abingdon.

YECIES, B. – SHIM, A.

2016 *The Changing Face of Korean Cinema, 1960 to 2015*, Routledge, Abingdon.

YIM, HAKSOON

2002 *Cultural identity and cultural policy in South Korea*, in «International Journal of Cultural Policy», n. 1, vol. 8, pp. 37-48.

antropologia e teatro

ARTICOLO

Teatro folk e sciamanesimo in Corea

Giovanni Azzaroni

Abstract – ITA

La data di nascita del teatro coreano è incerta, ma l'inizio può essere rintracciato nelle antiche cerimonie, nei riti folkloristici e nelle cerimonie sciamaniche che risalgono a più di duemila anni fa. Probabilmente sono rinvenibili forme teatrali nei riti civili, celebrati con danze, canti e maschere per adorare il cielo e ingraziarsi gli spiriti ancestrali. Nelle danze coreane sono correlate le diverse parti del corpo, sono mostrati delicati segni estetici indicatori delle danze che le ispirano e la parte superiore del corpo è enfatizzata. Gli studiosi ritengono che il teatro coreano trovi la sua maggiore espressione nei drammi rituali danzati, che, sino ai primi anni del ventesimo secolo, insieme con il teatro delle marionette, era apprezzato sia dal pubblico delle città che da quello dei villaggi. Attualmente il teatro popolare coreano è riassumibile in quarantuno drammi mascherati, riti e drammi folkloristici ispirati a miti e a racconti popolari.

Abstract – ENG

The exact date of birth of Korean theater is uncertain, but its origins can be traced back to ancient ceremonies, folkloric rites, and shamanic rituals that date back more than two thousand years. Theatrical forms can likely be identified in civil rites, celebrated with dances, songs, and masks to worship the heavens and appease ancestral spirits. In Korean dances, various parts of the body are interconnected, delicate aesthetic gestures indicative of the dances that inspire them are displayed, and the upper body is emphasized. Scholars believe that Korean theater finds its greatest expression in danced ritual dramas, which, until the early 20th century, along with puppet theater, were appreciated by both urban and rural audiences. Today, Korean popular theater can be summarized in forty-one masked dramas, rites, and folkloric plays inspired by myths and popular tales.

ARTICOLO

Teatro folk e sciamanesimo in Corea

Giovanni Azzaroni

Nell'antichità più remota lo sciamanesimo era la religione dei Coreani, che conobbero altre forme religiose, e cioè confucianesimo, taoismo e buddhismo, solamente a partire dai Tre Regni, chiamati, rispettivamente, Silla (57 a.C. – 93) nel sud-est, Koguryō (37 a.C. – 668) nel nord e Paekche (18 a.C. – 660) nel sud-ovest¹. Il regno di Koguryō per molti anni ha rappresentato un importante antagonista degli stessi Cinesi e sin dai primi tempi “mostrò la sua scarsa remissività nei confronti del potente vicino: è il primo dei Tre Regni e a lungo sarebbe rimasto il più forte. Con Koguryō, il passaggio dallo Stato centralizzato si conclude e la Corea comincia a svolgere un ruolo sempre più attivo nel panorama storico dell'Asia orientale” (Riotto 2024: 81). Tra le più antiche fonti che trattano dei caratteri fondamentali dello sciamanesimo possono essere indicati storie cinesi, ad esempio il *San-kuo che*, il *Cheu shu* e il *Suei shu*, e documenti storici coreani, come il *Sam-guk sa-gi* di Kim Pusik, databile 1145, e il *Sam-guk-yu-sa* del monaco Il-yon, scritto nel tredicesimo secolo, nel quale probabilmente è individuata la più antica versione della mitologia sciamanica coreana, concernente Tan-gun o Signore del Sandalo, mitico fondatore dello stato di Cho-sŏn o Chŏson (Corea), figlio del Creatore del Cielo che discese sulla terra nel 2332 a.C., regnò per circa mille anni e ritornò in cielo lasciandogli il trono.

La valenza performativa dei riti sciamanici è attestata dalle numerose strutture che la caratterizzano, tra le quali particolarmente indicativo può essere il rituale di guarigione. Robert Moose (1911), seppur con evidenti connotazioni eurocentriche, ne ha significativamente descritto uno condotto da una sciamana (*mudang* o *mu-dang*), al quale assicura di aver assistito:

Vi erano cibi e frutta in abbondanza. Una giovane donna dal volto pallido era seduta lì vicino [...]. La *mudang* continuava la danza *fantastica* [il corsivo è di chi scrive], tentando di convincere lo spirito ad abbandonare il corpo della donna ammalata. Vi erano tamburi, campanelle, cembali rimbombanti che venivano battuti con una velocità tale che gli ascoltatori rischiavano di rimanere sordi; allora, in mezzo al risonar dei cembali, si udirono chiare le grida e le invocazioni della *mudang* che volteggiava, danzava e saltava in aria [...]. Questa

¹ Le analisi proposte in questo studio si riferiscono esclusivamente al tessuto culturale della Repubblica di Corea (Corea del Sud).

esibizione *idiotica* (*il corsivo è di chi scrive*) continuò sino al momento in cui la sciamana, giunta quasi allo stremo delle forze, si fermò all'improvviso [...].

La valenza teatrale del rito è molto precisa, connotata dal suono di tamburi, cembali e campanelle, che accompagna una danza che l'autore definisce "fantastica", probabilmente intendendo non usuale, cioè una forma di danza che si diversifica da quelle comunemente agite e viste; ne consegue che nel rituale citato la sciamana è interprete di forme e strutture che sono tipiche di quella situazione, forme e strutture che non presentano somiglianze con i conosciuti e codificati movimenti del teatro. Si può quindi sostenere che il rituale sciamanico esaminato è caratterizzato da proprie forme performative, proprie di quella specifica azione. Questa considerazione può essere più in generale estesa alla vasta platea delle performance sciamaniche, che di conseguenza si propongono, dal punto di vista spettacolare, come un modello performativo con regole e modelli prefigurati e connessi all'occasione che li ha originati, e quindi da un punto di vista antropologico possono essere definiti "frutti" della cultura che li ha generati.

La presenza della sciamana, che riveste quindi un ruolo centrale nella società, introduce alcune interessanti considerazioni antropologiche. Affinché si possa parlare di società matriarcali è necessaria la matrilinearità e, da un punto di vista economico, il potere di redistribuire le ricchezze deve essere assegnato alle donne. Inoltre deve essere mantenuta l'uguaglianza di genere, manifestata dal consenso nel processo decisionale, dal quale nessuno è escluso. Solamente quando in una società compaiono queste strutture si può parlare di matriarcato, nel quale la matrilinearità è una componente essenziale e indispensabile, perché non solo fornisce la struttura all'intero corpo sociale, ma anche include gli antenati e le antenate sino alla prima madre del clan. L'uguaglianza di genere è fondamentale e dimostra che nonostante in queste società le donne abbiano un ruolo centrale non si sviluppano forme di gerarchia tra i sessi.

Entrambi hanno lo stesso valore e ciascuno ha la propria sfera di attività. Così le donne sono socialmente al centro della vita collettiva, mentre gli uomini figurano come rappresentanti politici dei clan verso il mondo esterno. Sebbene le sfere d'azione differiscano sono considerate equivalenti e in relazione fra loro. Le società matriarcali, quindi, non sono immagini speculari del patriarcato. In ogni caso la matrilinearità e la parità di genere non bastano a fare di una società un matriarcato senza il potere di distribuzione economica delle donne. La gestione delle risorse è una condizione indispensabile, poiché è l'asse su cui si fonda l'equilibrio di una economia matriarcale (Goettner-Abendroth 2022: 21-22).

L'autorità femminile si fonda sulla centralità economica, sociale e culturale della donna, mentre gli uomini mantengono ed esercitano l'autorità politica, anche se questo potere non istituisce una forma di dominio (Sanday 1981).

Ogni soggetto che occupi uno spazio, una estensione della realtà spazio-temporale, sostiene paradigmaticamente Edmund Husserl, è un corpo (*Körper*). Per un geologo una pietra è un corpo, per un astronomo lo sono un pianeta, una stella, per un biologo lo è il corpo umano, lo è per uno scienziato che si occupi dei meccanismi fisici dell'essere umano, del *soma* (*Leib*), che è "il corpo vivo animato; dotato di sensazioni, sensibilità, controllo e della capacità di riflettere su se stesso: il movimento del corpo, la decisione volontaria di muoversi, è ciò che fa sì che il corpo, in quanto *soma*, sia il punto zero di orientamento: vivo il mondo dal 'mio' punto di vista e da lì mi oriento verso il mondo" (Mendoza-Canales 2017: 149). Il corpo non è solamente una cosa, è anche un organo dello spirito e, contemporaneamente, una espressione dello spirito. Gli organi dei sensi orientano i movimenti del corpo, ad esempio "compito degli organi della vista – gli occhi – è quello di trasmettere, attraverso canali nervosi, immagini del mondo esterno" (Marazzi 2010: 74); Platone e Aristotele associano la vista alla ragione e alla certezza. La percezione del proprio *habitat* arricchisce le conoscenze dell'uomo, ne orienta i movimenti, ne dirige le azioni e contribuisce a costruire un patrimonio di informazioni che possono essere utilizzate nel tempo. "La vista è un senso predominante, rende possibili le relazioni sociali, la forma, il colore e i movimenti di chi ci circonda sono resi concreti dalla vista" (Azzaroni 2019: 11).

Nei rituali di guarigione gli sciamani (*p'an-su*), in genere ciechi perché vedono con il terzo occhio, l'occhio della mente, privilegiano il tamburo, che percuotono con forza per costringere gli spiriti a uscire dal corpo del malato/della malata: questa fase del rituale induce all'analisi dell'analogia "corpo del tamburo"/"corpo del malato/della malata"/"corpo dello sciamano che danza". Il corpo, in queste tre accezioni, diventa quindi fondante e propone una visione dell'atto performativo che pone al centro l'agente, l'attore-sciamano. Il corpo che danza diventa centrale e struttura il divenire dell'atto scenico in un approccio prossemico con lo spazio e il tempo della rappresentazione. Lo sciamano è un "attore" che crea la storia che interpreta, una invocazione codificata alle divinità che possiede e che lo possiedono per ottenere un risultato, una guarigione, che in maniera traslata significa mettere in scena una storia. Da un punto di vista antropologico, lo *status* ontologico dell'"attore", dello sciamano del rito si sostanzia in una azione performativa funzione del suo essere sciamano o posseduto.

Nell'azione performativa il corpo dell'agente riveste un ruolo dominante che gli permette di far sentire e capire quello che gli spettatori percepiscono: questa affermazione costituisce, a mio avviso, un netto e preciso distanziamento da spiegazioni psicologiche e cognitive un tempo dominanti. I nostri stati emotivi non derivano semplicemente dalla mente, ma sono originati dal corpo in conseguenza delle connessioni esistenti tra le facoltà motorie, sensoriali e cognitive. Ne consegue che i sentimenti possono essere definiti incarnati e non psicologici interiori. Merleau-Ponty ha anteposto il corpo alla mente, sviluppando una prospettiva diversa sulla natura dell'esperienza e della conoscenza. Per comprendere il passaggio dalla concezione cartesiana a una prospettiva incarnata, mettendo in primo piano il ruolo del corpo, è necessario comprendere la relazione tra pensare e fare. La filosofia ha soprattutto privilegiato il pensare, ma la vita comporta il pensare e il fare e la conoscenza incarnata abita nel mezzo di questo dualismo, di questo *continuum*. Si tratta di

una forma di conoscenza che ci permette di agire come se non pensassimo, perché con una conoscenza incarnata nel corpo possiamo agire senza riflettere coscientemente su ciò che sappiamo. Sviluppiamo una conoscenza incarnata senza che nessuno ce la debba insegnare, perché la acquisiamo attraverso le esperienze che il nostro corpo fa e le azioni che compie (Roberts 2020: 73).

Si può quindi sostenere che le emozioni associate a una esperienza – in questo caso la performance sciamanica, l'atto performativo – siano strettamente connesse a quelle provate dalle persone che assistono. Le emozioni entrano in risonanza ed essere con altre persone ci permette di sentire quello che esse sentono.

Il rispecchiamento ci consente di capire come possiamo comprendere quello che provano gli altri, mentre l'idea che i nostri corpi siano reciprocamente in risonanza ci aiuta a capire meglio come è possibile la condivisione delle emozioni fra persone che sono l'una in presenza dell'altra. Il contagio dello stato d'animo e delle emozioni fra persone è una conseguenza della natura incarnata dell'esperienza, per cui prima il nostro corpo, e poi la nostra mente, entrano in sintonia con quelli degli altri (Roberts 2020: 163).

Al significato che le cose assumono per il corpo consegue la loro disposizione nello spazio e nel tempo, le cui dimensioni, qualora siano degli apriori per la mente, come afferma Kant,

è solo perché il corpo le ha precedentemente acquisite e costantemente le porta con sé. In quanto ho un corpo, in quanto agisco nel mondo attraverso questo corpo, lo spazio e il tempo non sono per me una somma

di punti giustapposti, né un'infinità di relazioni di cui la mia coscienza effettuerebbe la sintesi che include anche il mio corpo. Il mio corpo non è nello spazio e nel tempo, ma *dischiude* lo spazio e il tempo come distanza o prossimità delle cose, come impiego di un certo tempo per percorrere lo spazio necessario per raggiungerle (Galimberti 2021: 128).

Il conoscere determina lo spazio e il tempo dai quali è possibile far scaturire a priori numerose conoscenze sintetiche, come ad esempio insegna la matematica pura rispetto alla conoscenza dello spazio e dei suoi rapporti. Questa conoscenza dello spazio e del tempo “ci lascia intatta la sicurezza della conoscenza sperimentale; perché noi ne siamo ugualmente certi, o che queste forme appartengono alle cose in sé, o solo alla nostra intuizione di queste cose in un modo necessario” (Kant 1966: 81). Come sostiene Nietzsche, il corpo possiede una ragione maggiore di quanta ne possa offrire la massima sapienza, non si comprendono le cose del mondo qualora non si percorra quello spazio che il corpo ci mostra avvicinandosi o allontanandosi dalle cose. Si tratta di uno spazio che non obbedisce a sistemi astratti di coordinate

perché risponde solo a quella serie indivisibile di atti che consentono al nostro corpo di dis-locare le cose sopra o sotto, a destra o a sinistra, vicino o lontano, ottenendo così un orientamento e una direzione. La diversa abilità delle nostre mani nominano la *destra* e la *sinistra* assegnando a queste determinazioni tanto usuali, eppure tanto ignorate dall'ordine geometrico, il valore simbolico di *fausto* o di *infausto*, in cui è racchiuso il senso di una maggiore o minore possibilità, abilità, «destrezza» nel manipolare le cose, onde disporle nell'ordine più rispondente alle esigenze del nostro corpo. Lo stesso dicasi di *sopra* e *sotto* in riferimento al cielo e alla terra, per cui basta capovolgere l'oggetto per fargli smarrire la sua fisionomia, il suo senso; basta mettersi con la testa all'ingiù per sentire lo spazio come “contro natura” (Galimberti 2021: 134).

Nel pensiero di Heidegger e Gadamer, la comprensione è un evento che presuppone un mondo o, meglio, una serie di eventi significativi correlati nei quali il proprio mondo è in primo piano, mentre la filosofia analitica anglo-americana sostiene che la conoscenza sia il risultato di una continua interpretazione che emerge dalle nostre capacità di comprensione, capacità che “sono radicate nelle strutture del nostro radicamento biologico nel corpo, ma sono vissute ed esperite all'interno di un dominio di azione consensuale e di storia culturale” (Varela – Thompson – Rosch 2016: 214). È opinione di Johnson (1987: 14) che la comprensione non possa essere esclusivamente individuale ma vada ricercata nei rapporti tra il singolo e la società che la esprime:

Il significato include gli schemi dell'esperienza radicata nel corpo e le strutture preconettuali della nostra sensibilità (cioè il nostro modo di percepire o di orientarci, e di interagire con altri oggetti, eventi o persone). Questi schemi radicati nel corpo non sono personali o specifici di chi ne fa esperienza. La nostra comunità ci aiuta a interpretare e codificare molti dei nostri schemi percepiti, che diventano modalità esperienziali culturalmente condivise e ci aiutano a determinare la natura della comprensione significativa e coerente del nostro "mondo".

Fondamentale è il concetto della correttezza dell'esecuzione del rituale, dalle offerte alle azioni performative, poiché il "modo" diventa la chiave dell'"ottenere", ma anche del corretto svolgimento del percorso teatrale. Lo sciamano² agisce nel corso di una seduta, cioè di una "situazione teatrale" in cui sono presenti e interagenti un attore (lo sciamano) e degli spettatori. Lo sciamano chiama dentro di sé gli spiriti durante la seduta, principale dramma rituale dello sciamanesimo che include la possessione. La performance della quale è protagonista lo sciamano (può essere coadiuvato da assistenti, cioè da attori secondari), che agisce in stato di estasi – talvolta controllata, ad esempio minimi scuotimenti, talvolta esasperata, ad esempio urla e danze selvagge – coinvolge gli spettatori e istituisce un evento teatrale strutturato.

Gli stati di trance, che è un portato culturale, sono una componente fondamentale dell'azione performativa dello sciamano e possono essere indotti facilmente, mediante una varietà di stimoli applicati singolarmente o in combinazione, dall'uso di superalcolici alla suggestione ipnotica, alla rapida iper-respirazione, all'inalazione di fumi e di vapori, alla musica, alla danza, all'ingestione di droghe come la mescalina, l'acido lisergico e altri alcaloidi psicotropi, ma anche con mortificazioni e privazioni autoinflitte o imposte dall'esterno, ad esempio il digiuno o la contemplazione ascetica. Gli sciamani ricevono una iniziazione, accettano le idee diffuse nel loro ambiente – l'approccio antropologico alla loro azione è immediatamente evidente –, credono di avere almeno due spiriti protettori, dei quali in genere almeno uno è lo spirito di uno sciamano del passato. Non si muovono casualmente, "recitano", riproducono atti e parole dei loro predecessori, dal che deriva la formalizzazione delle loro pratiche e la comunione con la cultura che li caratterizza: "la possessione per loro è certamente una parte da recitare, ma questo non impedisce affatto che si tratti di una parte sostenuta in buona fede, e che questa parte consista nell'agire in un modo determinato, quanto nel credere di farlo spinti da una forza estranea"

² Per rendere più agevole e funzionale la lettura con il termine sciamano si intendono sia gli uomini che le donne che esercitano questa professione rituale.

(Filliozat 1944: 80). Considero questa definizione esemplare per tratteggiare il grado di “teatralità” delle azioni sciamaniche.

Lo spettatore è un testimone attivo del teatro vissuto, vi partecipa contribuendo a chiamare lo spirito, talvolta entra in trance e si propone come un elemento irrinunciabile della rappresentazione sciamanica/teatrale: qualora non sia co-protagonista dell’evento ne è comunque parte attiva, non si limita semplicemente a guardare. L’elemento teatrale non è accessorio, “la possessione in sé è già teatro, perché porta obiettivamente alla raffigurazione di un personaggio mitico o leggendario tramite un attore umano. Musica e canto devono servire per evocare gli spiriti, ma sono anche i mezzi per creare una atmosfera e per suscitare entusiasmo nell’assemblea. Quanto alle danze si attribuisce loro un valore curativo [...], ma sono al tempo stesso divertimento e spettacolo” (Leiris 1958: 70). Questa interpretazione di Leiris, antropologicamente corretta, che specificatamente si riferisce allo *zar* messo in scena dagli Etiopi di Gondar, può a mio avviso essere ritenuta valida anche su un piano più generale, perché instaura rapporti e connessioni di carattere complesso. Con la divinazione lo sciamano diventa il luogo della drammaturgia della conoscenza, mentre quando pronuncia una diagnosi gioca la drammaturgia sul paziente, “in assenza di qualsiasi testimone citato a comparire” (Nathan – Stengers 1995: 31-32).

Nella letteratura antropologica e psichiatrica sono numerose e variegata le ipotesi che sono state formulate per cercare di interpretare i fenomeni relativi allo sciamanesimo e non è compito di questo studio indagarne le connessioni e le implicazioni. Nel sintetico quadro antropologico tracciato si inserisce l’approccio sincronico allo sciamanesimo coreano, che, pur presentando caratteristiche precipue, non costituisce un fenomeno *a parte*, ma al contrario consente di verificare analogicamente alcune delle teorie esposte in precedenza. In coreano sciamanesimo può essere reso con *musok* (*musok* è anche la traduzione di sciamano), vocabolo con una variabilità semantica superiore a quella della parola occidentale “sciamanesimo”, alla quale, tuttavia, corrisponde; le differenze vanno soprattutto ricercate nel particolare contesto etnologico, folklorico e religioso che favorisce la nascita di questa religione. La maggior parte dei praticanti lo sciamanesimo coreano è costituita da donne e il loro apprendimento, seppur mostrando caratteri autoctoni, può essere confrontato con quello descritto da Eliade (1951) per gli sciamani e le sciamane della Siberia. Secondo i principi della filosofia cinese e coreana il maschile (*yang*) è connesso alla luce e al mondo razionale, il femminile (*ŭm*) afferisce il buio e il mondo degli spiriti; da un lato questa percezione culturale ripropone l’opposizione complementare *yin/yang*, dall’altro legittima la presenza della donna nella professione sciamanica. Nella letteratura popolare questo

diritto è confermato dalle vicende della principessa Pari Könju, raccontate da Kim Janice (in Howard 1998: 114), che rivendica anche la diretta discendenza dello sciamanesimo coreano da quello dell'Asia centrale.

In Corea la donna era subordinata all'uomo nella sfera pubblica (attualmente lo *status* della donna sta lentamente mutando), tuttavia, nella professione sciamanica, pare godere di una riconosciuta superiorità, come attestano gli studi di Youngsook Kim Harvey, Laurell Kendall, Brian Wilson e Barbara Young. La sfera pubblica si contrappone a quella privata e lo sciamanesimo diviene una manifestazione peculiare della seconda. Nella società coreana le sciamane rivestono un ruolo speciale, poiché investono dei loro poteri la sfera pubblica, e di conseguenza influiscono sulla direzione delle attività domestiche.

Nello sciamanesimo le canzoni e le danze iniziali, soprattutto i salti, aiutano a raggiungere uno stato di estasi (Walraven 1994). La danza è molto importante e può essere classificata in quattro tipi: danza di possessione, che inizia con volteggi non codificati e termina con la ripetizione di frenetici salti in alto e in basso con entrambe le mani che si alzano e si abbassano; danza allegra degli spiriti, che la eseguono per mezzo del corpo della sciamana, possedendola; *mugam*, simile alla danza di possessione delle sciamane, eseguita dai patroni della seduta – alcuni in trance –, vestiti con abiti sciamanici (lunghe sottane colorate ornate da specchietti, denti di animali, piume), che saltano in alto e in basso; danza gioiosa eseguita da tutti coloro che partecipano alla cerimonia (Kim Hogarth 1999: 164-165). Nonostante la donna virtuosa – madre e moglie – sia glorificata nella letteratura e nell'arte, le sciamane sono molto spesso donne che hanno rinunciato ai principi morali confuciani per acquisire potere e forza. Nel *Naehun (Principi per le donne)* sono indicati i quattro presupposti fondamentali della donna confuciana: la moralità va perseguita osservando la castità, l'autocontrollo, la sottomissione e l'umiltà; queste regole contrastano palesemente con la professione delle sciamane, usualmente di bassa estrazione sociale (*yangmin*), che le rifiutano e non se ne stanno rinchiuso nella stanza più interna della casa (*anbang*), ma volano nei cieli per incontrare gli spiriti. Le sciamane sono un frutto della cultura coreana, che le ha "costruite" ed esse la agiscono, la realizzano. Il loro corpo è lo strumento fondamentale "per acquisire il mondo circostante. Ed è proprio quell'universo immediato, quello che ci troviamo intorno alla nascita, in cui veniamo immersi e che possiamo chiamare *vernacolare*, a formarci" (De Matteis 2023: 21). Il corpo non è esclusivamente il prodotto di un assemblaggio di saperi conosciuti e adottati durante la vita vissuta, scrive De Matteis (2023: 23-24) per un contesto generale, e quindi riferibile anche a quello delle sciamane coreane,

c'è una serie di acquisizioni che ci vengono tramandate e che arrivano da lontano, un tema su cui Ernesto De Martino ha scritto pagine bellissime e importanti: da nostra madre [nel caso dello sciamanesimo, dal maestro

o dalla maestra, *nda*] non prendiamo esclusivamente il suo sapere unico e personale, ma anche molto altro, in quanto lei è l'ultimo anello di una catena che le ha affidato conoscenze e tecniche elaborate in precedenza. E noi apprendendole ci inseriamo in questa lunga storia. E ripetendole le riscriviamo a modo nostro. Passandole poi ad altri. Quindi, siamo fatti anche di conoscenze indirette, non scelte e vissute razionalmente, ma che hanno un peso significativo nella nostra formazione. La incarnano. Questo ci porta nell'universo delle tecniche del corpo, che sono una fondamentale espressione di specifici sistemi culturali.

La sciamana si esprime, "recita" con formule rituali standardizzate che ha imparato dal suo maestro, con canti e con gesti. Il gesto umano non è metaforico, è l'energia vitale che implementa l'*Anthropos*, gioca e rigioca e si può registrare. Tutto quello che non è possibile registrare è imperfetto, nel nostro metodo attuale microscopico o macroscopico.

In effetti, il più o il meno non incide affatto sulla natura del gesto: un gesto microscopico interno è altrettanto registrabile quanto un gesto macroscopico esterno. *Plus vel minus non mutat speciem*, dicevano gli Scolastici. Ed è giustissimo. Il nostro occhio non lo percepisce, ma il nostro occhio non è l'unità di misura della Scienza. Noi non diciamo che l'uomo è fatto soltanto di gesti, ma esso ha, come meccanismi profondi, solamente dei gesti. Perfino la sua vita interiore è fondata su complessi motori (Jousse 2022: 66).

Lo sciamanesimo, probabilmente la fede più radicata nella cultura coreana, si connette con la musica folk nei suoi diversi generi: musica rituale (*muak*), *p'ansori* (lungo racconto cantato)³, bande folk (*nongak*), canzoni popolari (*chapka*), improvvisazioni strumentali (*shinawi*) e melodie accompagnate da un assolo di tamburo (*sanjo*). Nei rituali sciamanici la musica varia di regione in regione poiché è connessa con le singole tradizioni folkloriche e, in alcuni casi, la musica sacra diventa profana.

Negli ultimi anni gli sciamani coreani si sono esibiti sia nei teatri di Seoul che in tournée all'estero e gli studi sullo sciamanesimo si sono concentrati sugli elementi della tradizione, sui contenuti del rituale, sull'identificazione e sulla realtà degli spiriti e sulle questioni relative a alterati stati di coscienza. È opinione

³ Il *p'ansori* è la più straordinaria forma di teatro popolare coreano, che probabilmente ha avuto origine nel diciottesimo secolo: è una sorta di dramma lirico, spesso satirico, ispirato sempre a racconti o leggende tradizionali. In origine il dialogo drammatico era affidato a un cantastorie accompagnato da un suonatore di tamburo; attualmente il cantastorie è stato sostituito da un attore-cantante o da una attrice-cantante, come ho potuto verificare durante la mia ricerca di campo a Seoul nel 1988.

generale che esista una linea di demarcazione tra il rituale e il divertimento: personalmente ritengo che, facendo anche riferimento agli studi di Richard Schechner e Victor Turner, questo confine rappresenti il non condivisibile tentativo di separare il sacro dal profano. Attualmente molti studiosi, pur assegnando allo sciamanesimo una indiscutibile valenza culturale, tendono a museificarlo come retaggio del passato conservabile in documenti, film o archivi. Le performance sciamaniche allestite sulla scena di un teatro, anziché nei luoghi rituali deputati, propongono diversi interrogativi: in estrema sintesi concordo con Howard il quale afferma che “le performance rituali presentate sulla scena siano ora una parte comune e in crescita delle scene urbane coreane, tuttavia relazionate maggiormente alla *mudang*, la sciamana estatica di Seoul: in entrambi i casi è certamente sempre stato necessario per uno sciamano essere un *bravo intrattenitore* [il corsivo è di chi scrive]” (Howard 1998: 207).

Nonostante tra la cultura coreana e le sue vicine – cinese, mancese e giapponese – esistano evidenti e logiche connessioni, dovute alla storia politica del paese, è indubbio che il suo ricco patrimonio culturale manifesti una sorprendente e significativa autoctonia strutturale. D'altra parte, una intelligente assimilazione antropologica di elementi provenienti da altre culture può avere grande valore e importanza, perché assorbendo e assimilando elementi culturali di altre civiltà è possibile rivitalizzare la propria cultura. Anche in Corea la modernizzazione e le mode occidentali stanno avanzando con rapidità, ma fuori dai centri maggiori il paesaggio continua quella caratteristica e pregnante atmosfera di tranquillità e bellezza che da sempre ha connotato la sua storia, e pertanto anche la sua cultura.

L'origine del popolo coreano è ancora per alcuni aspetti oscura, probabilmente esso appartiene al gruppo tungusico e può essere apparso in qualche parte dell'Asia settentrionale, patria dello sciamanesimo; la lingua afferisce al gruppo uralo-altaico, completamente diverso da quello cinese, nonostante nella scrittura siano stati usati gli ideogrammi del potente paese vicino. La Corea è stata fortemente influenzata da elementi culturali cinesi e, a sua volta,

è servita a trasmettere la cultura cinese al Giappone. Per questo motivo la cultura e l'arte coreana, come tali, sono state raramente argomento di uno studio approfondito da parte degli studiosi, e questa trascuratezza ha tenuto in ombra la vera importanza della sua posizione culturale nella comunità delle nazioni dell'Estremo Oriente. [...] Si sente spesso dire che non è necessario scrivere una storia dell'arte coreana perché essa mostra solo alcuni aspetti provinciali della grande arte cinese. È vero, naturalmente, che l'arte coreana è influenzata dalla Cina molto più direttamente di quanto non lo sia l'arte giapponese, tuttavia uno studio più accurato rivela in essa uno spirito del tutto differente, che si esprime sì nello stile prevalentemente ritmico dei paesi

dell'Estremo Oriente, ma è tanto indipendente dall'arte cinese e giapponese quanto lo può essere quella inglese rispetto all'arte degli altri paesi europei con cui pure è in rapporto sulla base della tradizione classica occidentale (Griswold – Kim – Port 1963: 75-76 passim).

Una delle più antiche testimonianze dell'arte teatrale coreana risale al periodo Koguryō: si tratta di una pittura murale su intonaco che abbellisce una parte del muro della camera sepolcrale della tomba a tumulo detta “delle figure danzanti”, trovata nella pianura di T'üng Kou, sulle rive del fiume Yalu, che segna il confine tra la Manciuria e la Corea, ove il regno di Koguryō costruì la sua seconda capitale. In questa scena teatrale è mostrato un insieme di uomini e donne che danzano accompagnati da un gruppo di persone disposte in fila, in basso; sulla parete di sinistra è dipinta una scena di caccia, divisa in due da una catena di monti: un gruppo di cacciatori al galoppo insegue una tigre e un cervo e un animale più piccolo che non è stato possibile identificare. Per quanto afferisce le scene di danza e di caccia non sono ancora state addotte teorie scientificamente attendibili per sostenere una loro correlazione, e inoltre non esiste una certezza scientifica che consenta di affermare che le sequenze di danza possano essere intrepertate come un rito mimetico teso a ottenere una caccia proficua. Tuttavia, sebbene né i costumi né i gesti dei danzatori proponano mimeticamente gli animali da cacciare, è possibile ipotizzare una interdipendenza tra le due situazioni pensando alle sequenze di danza come un divertimento offerto ai cacciatori prima della partenza; questa interpretazione ha il pregio di non alterare la valenza apotropaica della danza e, al tempo stesso, propone l'azione di danza in particolare (e quindi il teatro in generale) come un momento del divenire della comunità.

Non si conosce con esattezza la data di nascita del teatro coreano, ma l'inizio può essere rintracciato “nelle antiche cerimonie, nei riti folkloristici e nelle cerimonie sciamaniche che risalgono a più di duemila anni fa” (Brandon 1993: 180). Probabilmente sono rinvenibili forme teatrali nei riti civili, celebrati con danze, canti e maschere per adorare il cielo e ingraziarsi gli spiriti ancestrali. La presenza di maschere è rilevante perché, come teorizza Lévi-Strauss, “ad ogni tipo di maschera si ricollegano miti che tendono a spiegarne l'origine leggendaria o soprannaturale, e a dare un fondamento alla funzione della maschera nel rituale, nell'economia, nella società” (Lévi-Strauss 1979: 11). In generale le danze coreane tendono a mostrare solamente delicati segni estetici indicatori degli spiriti che le ispirano; inoltre i danzatori e le danzatrici enfatizzano i movimenti della parte superiore del corpo, i gesti delle braccia derivano dalle posizioni delle spalle e sono confermati dallo spostarsi della testa, i movimenti delle gambe, usualmente coperte da una lunga sottana, dipendono da quelli del busto. Questa descrizione pare sottendere una correlazione tra le diverse parti del corpo, che richiede una precisa

tecnica dei movimenti, appresa dopo lunghi anni di studio e di pratica. I danzatori agiscono sui calcagni ed eseguono salti portando avanti le dita dei piedi, salti resi più difficili da abiti ingombranti, indossati proprio per rendere più ardue e difficili le esecuzioni delle diverse forme di danza; alle maniche degli abiti sono attaccati dei pezzi di stoffa (*hansam*) che coprono le mani e al tempo stesso consentono ai danzatori, agendoli, di creare nuove figure. Le danze coreane sono state influenzate da concetti filosofici del buddhismo e del confucianesimo. Una caratteristica fondamentale che le contraddistingue è la prevalenza del ritmo sui movimenti, poiché “non si danza con un accompagnamento ritmico, ma si crea un ritmo danzando” (Lee Hye-gu 1977: 5). La preminenza dell’azione del danzatore è così prefigurata, gli viene attribuita una marcata priorità nell’esecuzione, che dipenda dalla sua consapevolezza dell’azione performativa e dalla sua capacità di tradurre in movimento le sensazioni che la storia raccontata gli suggerisce. Nell’antichità i maestri di danza erano valenti suonatori di tamburo e ogni danzatore rinomato doveva saper suonare il tamburo danzando. Nelle danze coreane la vivacità dona bellezza ai movimenti, che sono rigidamente e coscientemente codificati.

È opinione degli studiosi che il teatro coreano trovi la sua maggior espressione nei drammi danzati mascherati, che, sino ai primi anni del ventesimo secolo, insieme con il teatro delle marionette, era apprezzato sia dal pubblico delle città che da quello dei villaggi. Negli anni Cinquanta del secolo scorso, con la spartizione della Corea, il teatro popolare ha subito una sorte diversa, al nord è stato praticamente abbandonato perché ritenuto non sufficientemente rivoluzionario, mentre al sud il governo si sta adoperando per salvaguardare un genere culturale considerato patrimonio nazionale. Nella Corea del Sud, in contrasto con il teatro tradizionale, a partire dai primi anni del ventesimo secolo, si è sviluppato il *shingŭk* (letteralmente, nuovo teatro), influenzato dalle teorie e dai drammaturchi occidentali; dal teatro folk, invece, sempre nel ventesimo secolo, ha avuto origine un nuovo genere danzato (*sunġmu*), che rappresenta oggi il culmine dello spirito e dell’estetica delle danze tradizionali coreane. Esistono due diverse teorie sulla sua probabile origine, la prima lo fa risalire ai rituali buddhisti, la seconda lo ritiene la derivazione di una danza popolare influenzata dal buddhismo.

Le danze mascherate possono essere suddivise e studiate secondo la provenienza geografica delle loro origini oppure tenendo conto delle loro sistematizzazioni in forme compiute. Gli stilemi rappresentativi variano con le zone di provenienza e le forme esecutive sono influenzate dal tessuto economico dal quale provengono. Le tre principali teorie sulla nascita dell’arte drammatica popolare, tramandate dalle strutture politico-amministrative delle province, sono le seguenti: l’origine va associata alle musiche, alle canzoni e alle percussioni eseguite dai contadini in occasione dei rituali dell’antica società agricola (questa ipotesi giustifica le ascendenze sciamaniche nel teatro coreano); l’origine è connessa alle musiche e alle danze del periodo Paekche; l’origine va ricercata

nella sincretica fusione delle prime due ipotesi, sintesi che si è realizzata durante il periodo Koguryō (probabilmente questa è la supposizione più attendibile e che presenta una maggiore credibilità scientifica considerando le forme e le strutture performative del teatro popolare). Attualmente il teatro danza mascherato propone due stili, derivati, rispettivamente, dal folklore sciamanico tradizionale o dalle forme codificate dell'Ufficio danze tradizionali mascherate di corte, chiuso nel 1632 durante il regno del re Injō. Nella maggior parte dei casi questi drammi mettono in scena antichi miti archetipici, secondo Nietzsche essenziali a ogni società per mantenere la sua sana e creativa forza di natura, oppure eventi storici fondanti per la comunità. Negli spazi in cui si mette in scena la realtà oppure i miti, si riaffermano i valori morali della comunità, perché questi luoghi promuovono o, forse, più esattamente, promuovevano la solidarietà sociale. L'antropologia "studia il rapporto tra gli uni e gli altri, in uno spazio e in un tempo determinati, sono quindi investiti di senso sociale, mentre la persona si definisce come un insieme di relazioni" (Azzaroni 2003: 401); gli oggetti, "a volte chiamati dèi, a volte chiamati feticci, che organizzano il territorio, il villaggio, la casa e il corpo stesso ridicono dove sono, dove vado, che cosa mi è permesso o proibito, quel che devo fare (invocazioni, profferte) per agire sugli altri, difendermi da loro, attaccarli, proteggerli o assicurarmene le grazie" (Augé 2000: 115).

La persona (traslato per attore o spettatore), lo spazio (traslato per piazza del villaggio, luogo scenico, palcoscenico) e l'oggetto (traslato per arredi e oggetti scenici), mediatori e garanti del senso, vanno considerati nello stesso rapporto simbolico. Il senso

è ovunque (nello spazio, nel corpo, nell'oggetto) ma non si coglie nella totalità in nessun luogo, poiché essendo sociale e dunque relazionale esso non si fissa su alcuno dei termini attraverso i quali si costruisce: non appartiene esclusivamente ad alcuno degli individui che mette in relazione, né al dispositivo materiale (altare, feticcio, dio-oggetto) che mette in opera la relazione, né allo spazio pubblico o privato in cui tale dispositivo prende posto. È sempre altrove, non già in una struttura nella quale potenze sovraumane deciderebbero la sorte dei mortali, ma piuttosto in una serie di surrealtà alla quale accedono solo gli indovini, i veggenti, gli sciamani, perché hanno il privilegio di adottare simultaneamente più punti di vista, dando quindi la sensazione, e rivendicandola, di vedere le cose e il rovescio delle cose, il reale e il suo doppio, mentre, più semplicemente, aspirano a cogliere nella singolarità dell'avvenimento, del corpo o dell'oggetto la pluralità delle relazioni che in essi si esprimono (Augé 2000: 116).

Poiché nel teatro popolare coreano, attualmente riassumibile in quarantuno drammi mascherati, riti e drammi folkloristici ispirati a miti e a racconti popolari, oltre agli aspetti meramente teatrali sono presenti situazioni che

possono essere interpretate come rituali, credo siano necessarie alcune precisazioni antropologiche e metodologiche per comprendere il ricco patrimonio che questi drammi propongono.

Il rituale è strettamente programmato e codificato, compendia il principio di realtà e, diversamente dal teatro, non opera distinzioni tra gli attori del rito e gli spettatori che vi assistono; è messo in scena da una congregazione o da un singolo agente (lo sciamano) che ha la funzione di

affermare l'ordine teologico o cosmologico, esplicito o implicito, sostenuto dall'intera comunità, e di attualizzarlo periodicamente per se stessa e di inculcare i dogmi fondamentali nei suoi membri più giovani, spesso in una serie graduale di rituali che segnano i movimenti critici della vita, cioè i passaggi dalla nascita alla morte, attraverso la pubertà, il matrimonio, l'iniziazione a prestigiose società segrete, il progresso ordinato attraverso un sistema di educazione che comporta l'indottrinamento cumulativo (Turner 1982: 199).

Il rituale è uno spazio di riflessione, un momento di passaggio, cioè di crisi, una finzione di umanità; nel rito come messa in scena, come rappresentazione drammatica si finge di credere (ma anche si crede) che siano altri (divinità, antenati, ecc.) a provvedere alla rinascita (antropogenesi) o alla fabbricazione di umanità (antropopoiesi), dimenticando che non solo in tutte le società, ma anche in 'tutte le condizioni', l'uomo non può perseguire altro scopo che quello di 'costruire l'umanità', comunque poi questa venga intesa e praticata, negli aspetti più minuti della vita quotidiana così come nei momenti più esaltanti delle credenze e dei rituali (Remotti in Allovio – Favole 1996: 23). Il teatro è assai diverso, perché

nasce quando avviene una *separazione* tra spettatori e attori. La situazione paradigmatica del teatro è quella di un gruppo di attori che sollecitano un pubblico il quale può reagire venendo ad assistere allo spettacolo oppure no. Il pubblico è libero di assistere o di restare a casa, e se resta a casa è il teatro che ne soffre, non il suo pubblico potenziale. Nel rituale restarsene a casa significa rifiutare la congregazione o essere rifiutati da essa, come nella scomunica, nell'ostracismo o nell'esilio (Schechner 1977: 79).

Il teatro è vicino alla vita, ma nello stesso tempo vi è così distante da farle da specchio, e questo gli permette di raccontare i conflitti, cioè i contrari, perché, come afferma Freud vita e morte, *érōs* e *thanatos*, *yin* e *yang* sono eterni antagonisti; anche quando sembra che il conflitto sia mutato o deviato o ridotto "a una lotta gaia e giocosa, non è difficile scoprire i fili che collegano gli elementi della rappresentazione alle fonti di conflitto nei *milieux* socio-culturali" (Turner 1982: 188).

Dopo questo sintetico quadro riassuntivo ritengo sia possibile affrontare i temi proposti dai quarantuno drammi popolari coreani, così come sono stati analizzati da studiosi del folklore coreano nel volume *Korean Intangible Cultural Properties. Folk, Dramas, Games and Rites* (Autori vari, 2001) suddivisi secondo le attuali aree di conservazione e presentazione pubblica (nella maggior parte dei casi ai turisti e pertanto mancanti delle ritualità originarie). È andata perduta la magia delle rappresentazioni dal vivo, ma se ne è conservata la memoria pur negli inevitabili mutamenti dovuti alle nuove mode e alle nuove sollecitazioni della società dei consumi: la tradizione si consolida nella modernità (Sahlins 1992: 232), la continuità più duratura consiste nella logica del mutamento culturale. Secondo Viveiros de Castro non si può desiderare il passato come futuro, “la storia non cammina a ritroso, [...] non si può tornare all’Età della Pietra (o al Medio Evo, al tempo di Adamo)” (Danowski – Viveiros de Castro 2024: 172-173). Lo studio e le riflessioni che ogni singolo dramma comporta richiederebbero un apposito esame, per altro da me già proposto nel terzo volume di *Teatro in Asia* (Azzaroni 2003), mi limiterò in questo articolo a elencare i titoli dei drammi, nella loro traduzione non letterale e tenendo conto dei rispettivi contenuti, nella convinzione che se ne possano espungere con relativa sicurezza e validità scientifica informazioni relative alla loro natura, e quindi alla loro classificazione.

Area di Seoul: divertimento proposto da una troupe itinerante di attori, dramma danzato mascherato dell’area di Sŏngp’a, rito buddhista in onore del sermone della montagna di Buddha, antico rito reale per il tempio ancestrale reale di Chongmyo, rito confuciano in un tempio di Sŏnggyumgwang, burattini manipolati con i piedi, rito sciamanico di Seoul per guidare gli spiriti che partono per la terra della beatitudine. *Area di Kyŏnggi-do*: dramma danzato mascherato dell’area di Yangju, passeggiata su una fune, rito del culto del bestiame dell’area di Yangju, rito tutelare della provincia di Kyŏnggi-do. *Area di Ch’ungch’ongnam-do*: rito tutelare dell’area di Ŭnsan, tiro alla fune dell’area di Kiishi. *Area di Chollabuk-do*: rito dei pescatori per una buona pesca. *Area di Kwanju*: battaglia del carro legato. *Area di Chŏllanam-do*: danza femminile in tondo e canzone con ritornello, rito di lutto dell’isola di Chindo, rito di purificazione dell’area di Chindo. *Area di Cheju-do*: rito di adorazione al tempio di Ch’ilmŏri dell’isola di Cheju-do. *Area di Kangwon-do*: festa di primavera dell’area di Kangnŭng. *Area di Kyŏngsangbuk-do*: battaglia dei carri dell’area di Andong, gioco del generale Han, dramma danzato mascherato dell’area di Hano. *Area di Pusa*: festa campestre mascherata dell’area di Tongnae, festa campestre dell’area di Suyŏng, gioco dei pescatori di Chwasuyŏng, rito dei pescatori di Tonghaean. *Area di Kyŏngsangnam-do*: cinque clown dell’area di T’ongyŏng, cinque clown dell’area di Kŏsong, combattimento dei buoi di legno dell’area di Yŏngsan, osservazioni accresciute sulla geografia della Corea, cerimonia dedicata a tutte le anime buddhiste dell’area di Myryang, cinque clown dell’area di Kasan, rito dei pescatori dell’area di Namhaean. *Area*

di Hwanghae-do: dramma danzato mascherato dell'area di Pongsan, teatro danzato mascherato dell'area di Kangnyŏng, teatro danza mascherato dell'area di Ŭnyul, rito dei proprietari di barche da pesca dell'area di Sohaean, rito dei pescatori dell'area di Sohaean, cerimonia di adorazione del bestiame dell'area di P'yŏngsan.
Area di Hamgyŏngnam-do: dramma danzato mascherato del leone dell'area di Pukch'ŏng.

Il ricco patrimonio di danze e canti del teatro popolare coreano costituisce un *corpus unicum* nella storia del teatro del sud-est asiatico, difficilmente rintracciabile in altri paesi, che hanno dimenticato e in molti casi distrutto le fonti folkloriche della loro cultura. In Corea si è cercato di porvi rimedio proteggendo – e talvolta museificando – le antiche forme teatrali popolari: alcune sono state dichiarate patrimonio nazionale e mostrate come preziosi vasi di porcellana in una teca di vetro con performance organizzate dallo stato. Performance, scrive Clifford (2013: 74), è un termine chiave e fondamentale che ci consente di comprendere l'ambivalente complessità dei processi sociali e culturali contemporanei. La politica identitaria è interpretata in molti studi recenti come una sorta di auto-promozione in sistemi neo-liberali di tolleranza. La performance “viene ridotta a interpellanza. Persone o gruppi sono ‘chiamati’ o ‘intimati’ ad autorappresentarsi come autentici soggetti culturali; tale riconoscimento avviene in situazioni di emancipazione circoscritte dai regimi statali e transnazionali di governamentalità”, termine quest'ultimo coniato da Foucault. È anche vero che gli spettacoli non sono più proposti nelle occasioni rituali indicate dalla tradizione per arrecare ricchezza ai villaggi, ma per soddisfare la curiosità dei turisti, occidentali e orientali, anche coreani. Le danze si sono trasformate da una forma rituale connessa con le relazioni sociali e culturali del villaggio a una dimensione di carattere teatrale che può non implicare una funzione sociale, che consente però di mantenere in vita le antiche tradizioni. In questo modo il teatro popolare coreano e gli antichi riti sciamanici sono stati conservati nella quasi totalità nella Corea del Sud. Il modello coreano non è sicuramente il meglio che si possa sperare, ma rappresenta una risposta onesta e consapevole a un problema – quello della conservazione della storia delle nostre origini – che ci coinvolge tutti, in Oriente come in Occidente.

Ci si può chiedere, con Maurizio Riotto (2024: 510-514), perché ancora la Corea sia tanto sconosciuta: probabilmente

forse perché la sua storia non ha consentito che si creassero intorno a lei quei luoghi comuni (tanto banali quanto utili a formare una coscienza collettiva) che si sono creati invece a proposito della Cina e del Giappone, apertisi all'estero molto tempo prima. Priva per secoli di una concreta forza politica e strategica, la Corea è apparsa per questo «minore» agli occhi di coloro (e in Occidente sono tanti) che valutano l'importanza di un Paese col metro della forza militare. Ma nella letteratura della Corea classica, così come in quella cinese, il

protagonista non è come in Occidente il cavaliere (e dunque il guerriero), ma il letterato, che si fa strada nel mondo e nella vita non con la spada, ma sulle ali della poesia. [...] E allora, dove va la Corea? Difficile dirlo. Può andare lontano se, sull'onda della sua storia, saprà digerire anche le tragedie che l'hanno colpita nel XX secolo. Del resto [...], la Corea mille volte si è rialzata: un motivo in più per sperare che il Paese del Calmo Mattino possa tornare a un tempo prospero, pacifico, libero e unito come nei suoi anni migliori. Il mondo ne ha bisogno.

Bibliografia

AUTORI VARI

2001 *Korean Intangible Cultural Properties. Folk, Dramas, Games and Rites*, Hollym, Seoul.

ALLOVIO, S. – FAVOLE, A. (a cura di)

1996 *Le fucine rituali*, Il Segnalibro, Torino. a cura di

AUGE, MARC

2000 *Fictions fin de siècle suivi de Que se passe-t-il?*, 31 mars, 30 avril 2000, Librairie Fayard, Paris, trad. it. *Finzioni di fine secolo, seguito da Che cosa succede?*, Bollati Boringhieri, Torino [ed. it. 2001].

AUTORI VARI

1997 *Korean Intangible Cultural Properties. Folk, Dramas, Games and Rites*, vol. I, Office of Cultural Properties. Ministry of Culture and Sports, Seoul.

AZZARONI, GIOVANNI

2003 *Teatro in Asia. Tibet – Cina – Mongolia – Corea*, vol. III, CLUEB, Bologna.

2019 *Sguardi sul corpo tra Oriente e Occidente. Studi di antropologia filosofica*, CLUEB, Bologna.

BRANDON, JAMES R.

1993 *The Cambridge Guide to Asian Theatre*, University Press, Cambridge.

CLIFFORD, JAMES

2013 *Returns. Becoming Indigenous in the Twenty-First Century*, Harvard University Press, trad. it. *Ritorni. Diventare indigeni nel XXI secolo*, Meltemi, Milano, [ed. it. 2023].

DANOWSKI, D. – VIVEIROS DE CASTRO, E.

2024 *Esiste un mondo a venire? Saggio sulle paure della fine*, nottetempo, Milano.

DE MATTEIS, STEFANO

2023 *Gli sciamani non ci salveranno*, elèuthera, Milano.

ELIADE, MIRCEA

1951 *Le chamanisme et le techniques archaïques de l'extase*, Éditions Payot, Paris, trad. it. *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Edizioni Mediterranee, Roma, 1974.

FILLIOZAT, JEAN

1944 *Magie et médecine*, Presses Universitaires de France, Paris.

GALIMBERTI, UMBERTO

2021 *Il corpo*, Feltrinelli, Milano.

GOETTNER-ABENDROTH

2022 *Matriarchal Societies of the Past and the Rise of Patriarchy. West Asia and Europe*, trad. it *Le società matriarcali del passato e la nascita del patriarcato. Asia occidentale e Europa*, Mimesis, Milano, [ed. it. 2023].

GRISWOLD, A. B. - KIM, C. – POTT, P. H.

1963 *Burma Korea Tibet*, Holle Verlag, Baden- Baden, trad. it. *Birmania Corea Tibet*, il Saggiatore, Milano.

HOWARD, KEITH (ed.)

1998 *Korean Shamanism*, The Royal Asiatic Society, Seoul.

JOHNSON, MARK

1987 *The Body in the Mind. The Bodily Basics of Imagination, Reason and Meaning*, University of Chicago Press, Chicago.

JOUSSE, MARCEL

2022 *L'anthropologie du geste*, Gallimard, Pris, trad. it. *L'antropologia del gesto*, Mimesis, Milano – Udine.

KANT, IMMANUEL

1966 *Kritik der reinen Vernunft*, trad. it. *Critica della ragion pura*, vol. I, Laterza, Bari.

KIM HOGARTH HYUN-KEY

1999 *Korean Shamanism and Cultural Nationalism*, Jimoondang Publishing Company, Seoul.

LEE HYE-GU (O YI HYE-GU)

1977 *Korean Music and Dance*, Royal Asiatic Korea Branch, Seoul.

LEIRIS, MICHEL

1958 *La posesion et ses aspects théâtraux chez les Éthiopiens de Gondar*, trad. it. *La possession e i suoi aspetti teatrali tra gli Etiopi di Gondar*, Ubulibri, Milano [ed. it. 1988].

LEVI- STRAUSS, CLAUDE

1979 *La voie de masques*, Librairie Plon, Paris, trad. it. *La via delle maschere*, Einaudi, Torino [ed. it. 1985].

MARAZZI, ANTONIO

2010 *Antropologia dei sensi. Da Condillac alle neuroscienze*, Carrocci, Roma.

MENDOZA-CANALES, RICARDO

2017 *Aprender a pensar*, n. 38, RBA, «Contenidos Editoriales y Audiovisuales», SAU, trad. it Husserl, RBA Italia, Milano 2017.

MOOSE, J. ROBERT

1911 *Village life in Korea*, Nashville.

NATHAN, T. – STENGERS, I.

1995 *Médecins et sorciers. Manifeste pour une Psychopathologie scientifique. La médecin et le charlatan*, Paris, trad. it. *Medici e stregoni*, Bollati Boringhieri, Torino [ed. it. 1996].

RIOTTO, MAURIZIO

2024 *Storia della Corea. Dalle origini ai nostri giorni*, Bompiani, Milano.

ROBERTS, SIMON

2020 *The Power of not Thinking*, Heligo Books, London, trad. it. *L'intelligenza del corpo. Che cosa sa il nostro corpo che noi non sappiamo*, Feltrinelli, Milano [ed. it. 2024].

SAHLINS, MARSHALL

2020 *Cosmologie del capitalismo. Storie d'altri*, Meltemi, Milano.

SANDAY, PEGGY REEVES

1981 *Female Power and Male Dominance*, Cambridge University Press, New York.

SCHECHNER, RICHARD

1977 *Essay in Performance Theory*, in «Drama Books Specialist», New York.

TURNER, VICTOR

1982 *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*, Performing Arts Journal Publications New York, trad. it. *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna [ed. it. 1986].

VARELA, F. J. – THOMPSON, E. – ROSCH, E.

2016 *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press, Cambridge, trad. it. *La mente nel corpo. Scienze cognitive ed esperienza umana*, Astrolabio – Ubaldini, Roma, [ed. it. 2024].

WALRAVEN, BOUDEWIJN CHRISTIAN ALEXANDER

1994 *Songs of the Sciaman. The Ritual of the Korean Mudang*, Kegan Paul International, London.

antropologia e teatro

ARTICOLO

South Korea at the Crossroads: Tradition, Technology, and the Impact of AI on the Society

Giuseppina De Nicola

Abstract – ITA

L'intelligenza artificiale (AI) sta trasformando in modo significativo la Corea del Sud, influenzando vari settori, dall'industria all'intrattenimento. Lo scopo di questo articolo è quello di analizzare alcune caratteristiche culturali e la forza trainante che sta alla base dell'adozione dell'Intelligenza Artificiale (IA) da parte della Corea del Sud: l'industria tecnologica (automazione, manutenzione predittiva e produzione intelligente), la sanità (diagnostica, medicina personalizzata e gestione delle cure) e nell'istruzione (apprendimento personalizzato e amministrazione), intrattenimento (con influencer virtuali e promozione commerciale). Nel settore dell'intrattenimento influencer virtuali guidati dall'IA come Rozy hanno guadagnato un'immensa popolarità. Inoltre, i drammi K stanno integrando robot umanoidi, come nel caso di *Are You Human too?* L'impegno della Corea del Sud nei confronti dell'IA è evidente nelle sue politiche e nei suoi investimenti, che la posizionano come leader globale in quest'ambito, dimostrando il vasto potenziale dell'IA per migliorare vari aspetti della vita e dell'industria.

Abstract – ENG

Artificial Intelligence (AI) is significantly transforming South Korea, influencing various sectors from industry to entertainment. The purpose of this article is to analyze certain cultural characteristics and the driving force behind South Korea's embrace of Artificial Intelligence (AI) across various sectors: tech industry (industrial automotation, predictive maintenance, smart manufacturing), healthcare (diagnostics, personalized medicine, and patient care management) and education (personalized learning experience and administration). In entertainment, AI-driven virtual influencers like Rozy have gained immense popularity. Additionally, K-dramas are integrating humanoid robots, such as in *Are You Human too?* South Korea's commitment to AI is evident in its policies and investments, positioning it as a global leader in this field, demonstrating AI's vast potential to enhance various aspects of life and industry.

ARTICOLO

South Korea at the Crossroads: Tradition, Technology, and the Impact of AI on the Society

Giuseppina De Nicola

Introduction

The cultural system is constantly evolving, subject to modification and revision by the ever-changing worldview of each culture. However, it is oriented towards internal cohesion. When a human group is confronted with new elements, it fits them into an existing pattern, thus altering the order of what it knows. The introduction of new techniques or technologies, for example, has brought about changes that have required a restructuring of the relationships between different areas of knowledge and everyday life on a new basis, both at the individual and collective level. Technological revolutions have also proved to be cultural revolutions, as evidenced by the changes brought about by major inventions and the shift from oral to written culture.

Technology develops in specific cultural, social, economic, and political contexts. T. S. Kuhn (1962) and M. Foucault (1966) have provided a framework for understanding this development. Kuhn's "paradigms" represent the dominant beliefs, methodologies, and theories in a scientific field during a specific period. Foucault's "epistemes" shape the assumptions, concepts, and rules of knowledge within a historical period and organize and structure understanding. The drive to develop artificial intelligence systems originated in a distinctly positivist, technocratic and capitalist environment. The pioneers who laid the foundations for intelligent machines in information processing were active in the first decades of the 20th century, a period when the notion of robots with artificial intelligence capable of cognitive processes first emerged in the realm of science fiction. This fundamental paradigm persisted in subsequent eras.

It should be borne in mind that the skills required by a culture, solutions, problem identification and creation are closely linked and processed in a cultural context that has its own experiences, knowledge and needs, defining and distinguishing it from other societies. Furthermore, the products of human creativity, which are in harmony with the 'knowledge' of a specific culture, may be completely unrelated and irrelevant in a cultural context. Processes responding to innovation influence the cognitive process of a social group since the group is both a product and a producer of culture. Therefore, the process of understanding also depends on analyzing the reactions of the individual, who rarely remains indifferent to changes in his or her daily life and his or her relationships with everything around him or her.

The scientific community in South Korea has long been discussing the use of artificial intelligence and its impact on society. The purpose of this article is to analyze certain cultural characteristics and the driving force behind South Korea's embrace of Artificial Intelligence (AI) across various sectors.

The first artificial intelligence organization in Korea was founded in December 1985 as the Korea Society for Information Science, the forerunner of today's Korea Artificial Intelligence Society. Enthusiastic about the vision of artificial intelligence, the country's leading universities had each created at least one study group on artificial intelligence. Since then, much has changed. Korea has experienced widespread adoption of *mobile computing*, wearable devices, autonomous robots and intelligent cars. This is particularly noteworthy in Korea, as much of its economy is based on the electronics and automotive industries. Another development has been the transition from machine-oriented to human-oriented AI and human-like artificial intelligence.

In addition to a purely technological point of view, the debate has also developed in recent times in the humanities and education. Interesting is the question posed by Guenhye Hong on the advantages and limitations of using AI in the translation of historical documents and the study of Korean history. In this sense, there are several studies on the translation of Korean works written in Chinese through the use of AI, as Hong himself mentions in his article. Also, the study conducted by Dr. Seong-Won Kim and Prof. Youngjun Lee (2020), "한국 고등학생의 인공지능에 대한 태도" ('Attitudes towards Artificial Intelligence of High School Students' in Korea), enlightens us on the expectations, behaviors and use of AI on high school students in South Korea. The result also showed that there are no gender differences in behavior towards this technology, unlike, for example, robotics, computer science or programming where the male gender predominates.

Indeed, AI stands as a critical tool embraced by academia, industry, and politics, marking an important challenge for the country's future. The integration of AI into these sectors underscores its transformative potential and highlights the collaborative efforts required to navigate its complexities. As AI continues to evolve, it promises to drive innovation, enhance efficiency, and address multifaceted societal issues. Thus, the sustained commitment to AI development will be pivotal in shaping a progressive and competitive future.

Understanding the cultural background in Korea

Artificial intelligence is currently thriving in Korea. The media regularly report on the implementation of AI-enabled products such as intelligent consultants, personal robots, autonomous cars and machines with intelligence levels comparable to humans. To maintain a global competitive advantage in services and products,

the IT industry is investing significantly in deep learning and AI. The Ministry of Science and Future Planning has initiated new funding programs in the field of AI and cognitive science, thus supporting the government's commitment to building a creative economy and software-centric society.

Observers may wonder why South Korea has embraced technology development in various fields so rapidly and pervasively from the internet to AI. The country, like other East Asian nations, rests on Confucian philosophical and cultural foundations. Confucianism has profoundly influenced Korean society, shaping it for centuries. In this cultural context, in the past, the individual was not a separate entity from others but represented the totality of relationships. Despite Korea's modernization, the enduring influence of this doctrine is still visible in contemporary times. Family relationships, political attitudes, the approach to problem-solving and many other aspects of Korean life show the imprint of the Confucian tradition.

Currently, South Korea is significantly positioned in the global economic arena, emerging as one of the most influential states in the world. The need to address major changes and the desire for social redemption, together with the will to break free from the rings of the past, have driven the country towards policies aimed at creating a highly competitive society. This is reflected in an extraordinary level of competition that permeates various aspects of life, involving individuals of all ages, genders and social backgrounds. From this perspective, the Korean population orients its lives towards personal advancement, seeking to gain a competitive advantage in this dynamic environment. Nevertheless, the desire to belong to the group persists in Korea. It certainly does not have the characteristics of the past, but especially among the new millennium generation, the sense of belonging to a group is guided by what is shared. There is no longer a sense of 'forced' loyalty as in the past. Today's young adults tend to create bonds based more on their values than on social conditions. Preferences for habits, lifestyles and values have become new fundamental criteria in group formation. In this type of community, more value is placed on the unique characteristics of an individual, whereas the criteria of traditional groups, such as place of origin or school, parish, etc., are completely irrelevant. The community presents a duality of character, both collectivistic and individualistic, in the sense that it serves as a practical and emotional support group for members, but its membership is completely chosen by individuals and not imposed. Koreans seem somewhat trapped in the dualism between 'expressing the Self' and 'the desire to belong to a group'. The strong fear of exclusion (or isolation) translates into a strong desire to belong, and this is not much different among the younger generation. Group identity is believed to represent the identity of the individual. Sometimes the individual's identity is considered less important than the individual's group identity. Could the increasing use of a "humanized" AI definitively overcome this dualism in Korean society? Xiang Shuchen (2023: 151) argues that metaphysical thought in East Asian tradition is grounded in a process-oriented

paradigm emphasizing the interconnectedness of all “things” with their constantly changing environment. This perspective produces a more fluid distinction between the human and non-human realms. From a Confucian standpoint, an individual fully embodies their humanity only through acculturation, where one's development is shaped by engagement in public symbolic practices (Rošker 2023: 11). In addition to Confucian thought, Daoism, which originated in China but was also adopted in Korea in ancient times, merged with shamanism and Buddhism. Through the works of Master Zhuang¹, spread numerous narratives that embody a Daoist perspective, challenging the notion of “humanist supremacy” and its implications in sociopolitical and moral contexts. The study clearly shows that this Daoist anti-humanism is part of a broader effort aimed at fostering a state of human tranquility and well-being, prioritizing therapeutic aspects over ideological ones (Rošker 2023: 10). Therefore, the East Asia traditional doctrines, that the supremacy of the human being is not taken for granted, but that it is geared more towards acculturation or the well-being of all, creates an environment that is predisposed to accepting certain forms of technology without such as the metaverse or AI.

If we consider, also, other socio-cultural aspects, we can grasp some that have created a favorable environment for the development of AI use in Korea. Anyone who has lived in this country will surely have observed the tendency of Koreans towards everything that is 편하다 *pyeonhada* (comfortable, convenient) and 빠르다 *ppareuda* (fast, quick). Everything is geared towards these two concepts in everyday life. Superfast internet, e-commerce, home delivery and pick-up services, smart home appliances, etc. have all been in use in Korea for a long time compared to other countries. *Pyeonhada* is a real desired attitude in Korea. The service industry, and not only, is moving in this direction: from cup sterilizers in every restaurant to huge umbrellas at pedestrian crossings, to robots escorting passengers at the airport (photos 1 and 2). These are just a few examples to make everyday life more comfortable.

¹ Zhuang Zhou, better known as Zhuangzi, was a significant Chinese philosopher who lived during the Warring States period, approximately in the 4th century BCE. The *Zhuangzi* (Sayings of Master Zhuang) is a foundational text of Chinese philosophical tradition and a pillar of Daoist thought.



Fig. 1 People waiting to cross the street²



Fig. 2 Cup sterilizer in a Korean restaurant³

In Korea, one is unlikely to succeed in the market or service sector if what one offers is not 'convenient' or 'comfortable'. Probably, this socio-cultural aspect has been refined in the post-industrial era, after a hard period of compressed economic development. Society, caught up in the challenges of continuous competition and achieving success in a short time, had to somehow rethink its concept of time and work. For this reason, everything must also happen as quickly as possible. *Ppareuda* is the adjective that best defines this new course. In essence, the two concepts are intimately linked. If we focus on the concept of *pyeonhada*, we should consider different aspects of why and how it is a desired attitude in Korea. Korea's rapid urbanization and economic development have led to a fast-paced lifestyle. In such an environment, convenience becomes crucial for managing daily activities efficiently. Technological integration is another aspect: the country is also known for its advanced technology and infrastructure. The integration of technology into everyday life is driven by the desire to make tasks more convenient, from using high-speed internet to smart home devices. Work ethic is also peculiar in this cultural context. A strong work ethic often results in long working hours. Consequently, people seek convenience in other areas of life to balance their busy schedules, such as food delivery services, convenience stores, and efficient public transportation. For all these reasons, Korea developed what we can define as "manifestations of *pyeonhada* concept". These "manifestations" can be summarized as follows: 1. Convenience stores. Known as 편의점 *pyeonijeom*, these stores are ubiquitous and offer a wide range of products and services 24/7, catering to the needs of busy individuals; 2. Food delivery. Korea's food delivery system is one of the most advanced in the world, offering a variety of cuisines delivered quickly to your doorstep.

² Credit: Jurgita Simeleviciene/Business Fondue, Font: <http://www.businessfondue.com/2019/05/17/10-simple-but-brilliant-ideas-from-south-korea-how-to-make-life-more-comfortable/> (Accessed on: 15th October 2024).

³ Credit: Jurgita Simeleviciene/Business Fondue, Font: <http://www.businessfondue.com/2019/05/17/10-simple-but-brilliant-ideas-from-south-korea-how-to-make-life-more-comfortable/> (Accessed on: 15th October 2024).

Apps like *Baedal Minjok* and *Yogiyo* make ordering food extremely convenient. 3. Transportation. The public transportation system in Korea, including subways, buses, and high-speed trains, is designed for maximum efficiency and convenience, allowing for easy and quick travel. 4. Technology. Smart devices, from smartphones to AI assistants, are widely used to enhance convenience in daily life. Services like mobile payments (e.g., *KakaoPay*) and online shopping further embody the concept of *pyeonhada*.

By prioritizing convenience, Koreans aim to reduce the stress associated with daily chores and routines. This focus on ease and efficiency helps maintain a better work-life balance. The pursuit of *pyeonhada* is tied to improving the overall quality of life. By making mundane tasks easier, people can allocate more time to leisure activities and personal interests. Convenience is also about enhancing social connections. Easy access to services and efficient communication tools helps people stay connected with family and friends, even amidst busy schedules. While *pyeonhada* is highly valued, it also comes with certain challenges: the emphasis on convenience can lead to an overreliance on technology, potentially affecting interpersonal skills and physical activity. The convenience-driven lifestyle, especially with delivery services and disposable products, raises concerns about environmental sustainability. Access to convenient services is often tied to economic status, highlighting issues of inequality within society. *Pyeonhada* is more than just a preference for convenience; it is a cultural attitude deeply embedded in Korean society. It reflects the nation's adaptive strategies to modern challenges, balancing a demanding lifestyle with technological advancements and efficient services. Understanding this concept provides insight into the values that shape daily life in Korea and the continuous pursuit of a balanced and fulfilling existence.

The Imperative of AI in Korean Society

Korean society, similar to those in Japan and Italy, faces two major challenges: a declining birth rate and an increasingly aging population. The data on falling birth rates are intensifying concerns about South Korea's economic future. According to the latest statistics, the birth rate has reached a record low of 0.70. Annually, the rate was 0.78 in 2022 and 0.81 in 2021. Fewer births mean fewer children attending school, with figures released in early December 2023 showing that the number of children entering primary school next year (2024-2025) will be less than 400,000 for the first time. This trend raises concerns for the future workforce: the low birth rate results in a shrinking labor force, limiting the growth of the country's gross domestic product (GDP) unless there is an increase in productivity from companies and individuals.

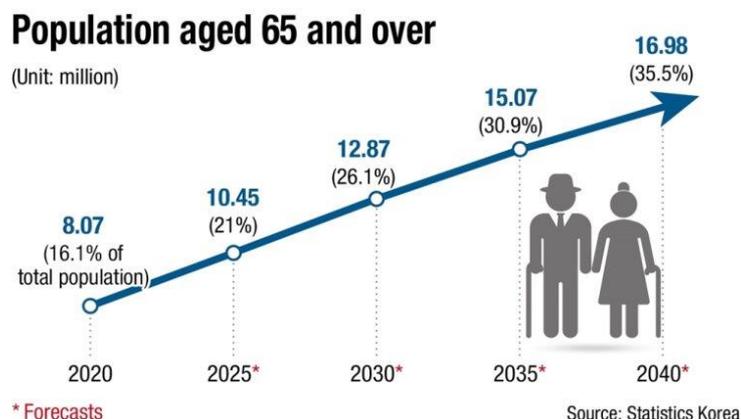


Fig. 3 Population aged 65 and over (Source: <https://kostat.go.kr/anse/>; Accessed on: 15th October 2024)

Breaking the cycle of a reduced working-age population—which leads to decreased labor input, slower growth rates, reduced investment, and a decline in secondary growth rates—requires urgent improvements in productivity, likely through the use of artificial intelligence. This is imperative if the government does not take substantial action to address the problem.



Fig. 4 (Source: <https://pulse.mk.co.kr/news/english/10818895/>; Accessed on: 15th October 2024)

On top of this, Korea is aging, a common problem for us. It has one of the fastest aging populations and the lowest birth rate globally (Photos 3 and 4). The country is on track to become a so-called 'super-aged' society by 2025, whereby the proportion of people aged 65 and over will reach 20% of the total population. Here, society is taking steps to employ AI to solve certain problems. One among many is loneliness and the risk of dying alone. In May 2023, the Korean Ministry of Health unveiled a comprehensive plan to investigate individuals at risk of dying alone, addressing the 8.8 percent increase in 'lone deaths' over the past five years, which reached 3,378 in 2022. This plan targets an estimated 1.525 million people, correlating with the rise in single-person

households from 28.6% to 33.4% between 2017 and 2021, a trend exacerbated by the COVID-19 pandemic. The Ministry highlighted the central role of artificial intelligence in this new strategy, which will monitor high-risk groups by analyzing patterns in energy and water consumption to detect signs of unusual behavior⁴.

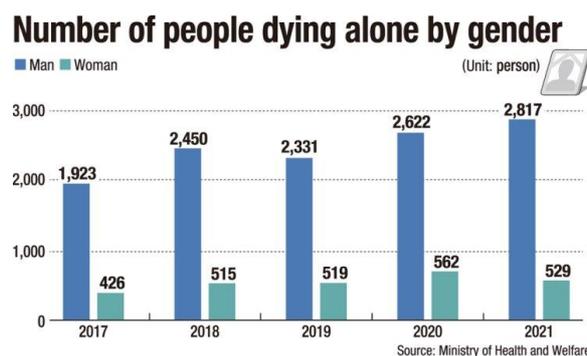


Fig. 5 Solitary deaths (Godoksa 고독사)⁵

In 2020, Naver Corporation, one of Korea's largest Internet conglomerates, developed an artificial intelligence system aimed at alleviating the workload of health workers overwhelmed by numerous demands. Initially conceived during the pandemic as an AI-based service to assist public health centers in monitoring and reporting COVID-19 symptoms, this system has since evolved into a nationwide service used to monitor the health and well-being of elderly individuals living alone. While Korea leads many Western nations in applying AI for elderly care, this initiative offers a glimpse of what may become a widespread practice in the future⁶.

The 'silent invasion' of the humanoid algorithm

In Korea, AI humanoid robot is already present in society. They have enrolled as students at universities, held internships at major companies and regularly appear on live television selling out products from food to luxury handbags. The demand for AI-powered humanoids was initially driven by the K-pop industry, with the idea of a

⁴ <https://www.telegraph.co.uk/global-health/climate-and-people/south-korea-elderly-care-robots-artificial-intelligence/> (Accessed on: 15th October 2024).

⁵ https://www.koreatimes.co.kr/www/nation/2024/01/113_341959.html (Accessed on: 15th October 2024).

⁶ <https://www.telegraph.co.uk/global-health/climate-and-people/south-korea-elderly-care-robots-artificial-intelligence/> (Accessed on: 15th October 2024).

virtual idol – not prone to scandal and able to work 24/7 – proving popular with the country's notoriously obstreperous music agencies. But now, this experiment is expanding by proving that they can co-exist with humans as colleagues and friends. There are many examples of humanoids now also dominating the media and marketing world. More and more companies are using virtual influencers to promote their products.

The global influencer marketing market is projected to grow at a compound annual growth rate of 12.6%, increasing from \$13.8 billion in 2021 to \$22.2 billion in 2025 (HypeAuditor 2022). While human influencers have traditionally dominated social media marketing, recent technological advancements have introduced virtual influencers as a novel marketing tool, albeit still relatively new. Virtual influencers are social media celebrities who are either partially or entirely artificial but provide content similar to that of authentic Human influencers (Stein et al. 2020). According to Baklanov (2021), virtual influencers achieve an engagement rate nearly three times higher than that of Human ones. This trend, now in its third year, underscores the consistent interaction between followers and VIs' content, highlighting their significant popularity. These characters, despite being virtual entities, elicit emotional attachments from their audience. The line between human and virtual influencers is not a focal point for these followers. Scholars refer to this new interaction as “parasocial interaction”, which indicates a faux sense of mutual awareness that can only occur during viewing. In contrast, parasocial relationship refers to a longer-term association that may begin to develop during viewing but also extends beyond the media exposure situation. Parasocial interaction and parasocial relationships are two interconnected yet distinct phenomena that arise from the interactions between media consumers and media personalities, characters, or influencers. These concepts, initially introduced by sociologists Donald Horton and Richard Wohl in the 1950s, have become increasingly relevant in today's media-saturated world. Parasocial interaction refers to the immediate, one-sided, and seemingly reciprocal relationship that viewers or users experience with media figures during their consumption of media content. This phenomenon can occur during the viewing of television shows, YouTube videos, live streams, or even while browsing social media platforms. Key characteristics of parasocial interactions include: faux mutual awareness, where viewers may feel as if the media figure is aware of their presence and is directly communicating with them; emotional engagement, when viewers often experience strong emotional reactions, such as empathy, excitement, or even anger, as they engage with the media content; simulated Intimacy, since media figures often share personal stories, behind-the-scenes insights, and aspects of their private lives, creating a sense of intimacy and closeness that further deepens the parasocial interaction.

Parasocial relationships develop over time as viewers repeatedly engage with media figures and content. They can influence viewers' behaviors, attitudes, and decision-making. For example, fans may adopt the fashion

styles, opinions, or behaviors of their favorite media figures. In some cases, this influence extends to purchasing decisions, political views, or lifestyle choices. In the contemporary media landscape, the lines between parasocial interactions and relationships are increasingly blurred due to the rise of social media and interactive platforms. Influencers, who often share highly curated and personal content, make indistinct the boundaries between professional and personal lives.



Fig. 6 Rozy (<https://www.instagram.com/rozy.gram/>; Accessed on: 15th October 2024)

In South Korea, one of the phenomena above described is *Rozy* (photo 6) the first Korean virtual human being based on artificial intelligence. It was produced by Sidus Studio X, a content creation subsidiary of Locus, Korea's leading production company specializing in commercials, animations, films and video characters⁷.

Since 2020, Rozy has gained over 170,000 Instagram followers. She models clothing, posts travel photos and even releases pop songs. Brands pay thousands of dollars for her to promote their products. Rozy was created by combining the most beloved looks of millennials (people born in the 1980s to early 2000s) with nearly 800 facial expressions and movements extracted from an actor through 3D modeling technology. "In the first three months that Rozy's Instagram page was posted, no one noticed that it was a 3D virtual model," said the Sidus X Studio⁸. "Rozy does obscure the distinction between reality and illusion. She embodies all that is human, except

⁷ Virtual influencers are completely fictional computer-generated "people" that are created and managed via software by companies across the globe. These hyper-realistic influencers usually build a following through social media where they post about their "lives" and talk with their fans – with Meta even verifying 35 virtual influencers on Instagram. They can either be brand representatives to help promote a company's services or products or they can collaborate with brands – like their human counterparts. The phenomenon is now global, we have VI in Japan with Imma or in other countries as Lu Do Magalu in Brazil, Lil Miquela (US), Knox Frost and Ronald Blawko US (first male VI), Thalasya Pov (Indonesia) and in Italy recently appeared Nefele, Rebecca Galani and Francesca Gibelli.

⁸ <https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=203388> (Accessed on: 15th October 2024).

that she isn't a human being for real. But that doesn't dampen her spirit. She is vivacious, fun, and incredibly busy right now in her role as a social media influencer. She is a fashionista, a diva, a fitness enthusiast, a traveler..."⁹.

As media consumption continues to grow and diversify, the study of those phenomena remains crucial for comprehending how media influences individual and collective behaviors, emotions, and social dynamics. By acknowledging and exploring these interactions, scholars, marketers, and media professionals can better navigate the intricate landscape of modern media relationships.

AI Characters in Korean Dramas: Provoking Societal Questions

The release of *Are You Human Too?*, one of the first K-dramas broadcasted to tell a story of the interactions between artificial intelligence and humans, was a turning point for the launching of AI humanoids as a new social reality¹⁰. *Are You Human Too?* is the starting point of the discourse on AI in Korean TV dramas, the public aspect of viewership and topicality, and the narrative aspect of AI being most actively mentioned and utilized within the narrative of the work. It is a very meaningful work. In particular, it is significant as an indicator of discourse because it contains a multifaceted narrative in terms of AI-related conflicts. The conflicts between AI robots and humans reproduced in TV dramas are largely human-human conflict (physical conditions), possession conflict (competition for limited resources), emotion-algorithm (differences in cognitive methods for emotions), and norm-de-norm (conflict of interest), and the K-drama *Are You Human Too?* contains all four types of conflict. The story briefly goes like this: A renowned artificial intelligence specialist witnesses the mysterious death of her husband and finds her son taken away by her stepfather. She then hides in the Czech Republic, where she secretly creates a robot that resembles her son to fill the void left by his absence. Over the years, she refines this robot into "Nam Shin III," the adult version of her son. When her son, in search of answers, suffers a severe accident and falls into a coma, she returns to Korea to protect him and secure his position in his powerful in-laws' company. She places Nam Shin III in his stead, leading to a gripping Korean drama that blends thriller

⁹ <https://rollingstoneindia.com/rozy-koreas-first-virtual-influencer-isnt-human-but-humane/> (Accessed on: 15th October 2024).

¹⁰ Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=p6bl1DvhHsg> (Accessed on: 15th October 2024).

elements with a complex narrative involving a Chaebol¹¹, and explores various forms of love: familial, platonic, and romantic.

This is the story of a robot that tries to find its place while respecting humans, who most of the time do not respect it. There is also a whole section devoted to "love" that we could learn to feel towards "objects". Because many people end up sincerely loving this robot in different ways throughout the episodes. You might think it's disturbing, but it's so well done, that even we, on the other side of the screen, end up loving this being of steel. This is where the mastery of this scenario lies: It brings everything it takes to succeed in attaching itself to this robot while knowing full well that it is one. In 2017 and 2018, three television dramas featuring AI humanoid robots, *Borg Mom*, *I Am Not a Robot*, and *Are You Human Too?* were broadcast consecutively. Considering that television dramas are a form of popular art reflecting public interest, the consecutive appearance of these dramas suggests that public interest in post-human themes has increased to some extent.



Fig. 7 Poster of the drama *Are you Human Too?*

Among them, *Are You Human Too?* is a work that specifically shows, through concrete events, what situations might arise if AI humanoid robots were to emerge in human society. *Are You Human Too?* also prompts viewers to contemplate how humans should regard AI robots through the conflicts and changes experienced by the characters. At a point where we have already entered the post-human era, we must continuously explore what it means to be human and what will come after humanity before 'human-machine' and 'machine-human'

¹¹ Chaebol (재벌) are large South Korean industrial conglomerates, typically family-run, that exert significant influence on the country's economy. The word 'chaebol' comes from the combination of the Chinese characters 재 (chae), meaning 'wealth' or 'money,' and 벌 (böl), meaning 'clan' or 'group'.

transform the modes of existence of humans and the world. This kind of contemplation is also possible through imagination directed toward the future. Additionally, fictional texts provide actual emotions through concrete situations, prompting viewers to think how they would react if such things actually happened. In this respect, stories that depict the future can be seen as a kind of simulator that allows humans to experience and prepare for the future. This is precisely why we seek to explore *Are You Human Too?* which starts from the premise of the first appearance of an artificial intelligence humanoid robot in South Korea. However, AI discourses, including *Are You Human Too?* presuppose the evolution of robots. Evolution has historically occurred through mutations. This process of biological evolution is being directly applied to the evolution of AI. From a scientific perspective, this is a valid viewpoint because it aligns with the operational principles of deep learning, which underpins AI. The ultimate goal of evolution, as presented in AI-related narratives, is humanization. It is also true that the future goal of artificial intelligence is to create AI with human-like consciousness. However, in *Are You Human Too?*, the fact that this is achieved through the loss of AI's abilities is paradoxical. This drama implies that while people have come to realize the existence of AI and anticipate the emergence of AI forms that are almost identical to humans in various aspects, they still hope for AI to remain an alchemical fantasy. This desire can be seen as a representation of the inherent desires within Korean society and culture, as depicted through TV dramas like *Are You Human Too?* The current societal anxiety and desire might be that although we can live with the existence of AI, we prefer it not to be too conspicuous. However, this is problematic because it reflects a highly contradictory attitude: acknowledging the existence of AI while simultaneously wanting to erase its presence.

Conclusions

In every culture, interaction between individuals occurs on two levels, one conscious and the other unconscious. The input of information provided by each human being to the other is complex and, as is well known, comes not only from verbal exchange but also from nonverbal communication (sense stimulation, postures, micromovements, clothing, etc.). All this information reaches the individual simultaneously, creating a behavioral response presumably appropriate to the situation and context. In other words, everyone conveys information about himself to another individual and, in turn, receives an image of how the other perceives himself. A significant lack of correspondence between these two images can often cause misunderstandings in communication. In the context of communicative relationships between human beings and computers, there are fewer types of information. Sight, touch and hearing are useful in establishing "contact" with the machine. However, the computer is deficient in nonverbal communication. The relationship is established mainly on the

level of written language, which is limited; cultural and emotional implications are lacking. The challenge will be to create a cultural machine-subject according to different contexts.

Bibliography

CHOI, YOUNGJIN

2010 *The history of Confucianism in Korea*, in CHANG, W. – KALMANSON, L. (eds). *Confucianism in context: classic philosophy and contemporary issues, east Asia and beyond*, Albany, State University of New York Press, pp.33–52.

DEUCLER, MARTINA

1992 *The Confucian Transformation of Korea*, Harvard University Press.

FOUCAULT, MICHEL

2016 *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli, Milano (ed.or. *Les Mots et les Choses. Une archéologie des sciences humaines*, Gallimard 1966).

HONG, GEUNHYE

2019 *The Translation of Historical Documents and the Study of Korean History Using Artificial Intelligence*, in «International Journal of Korean History», Vol.24, No.2, August 2019, pp. 71-95.

HORTON, D. – WOHL, R. R.

1956 *Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance*, in «Psychiatry», Vol.19, No.3, pp. 215-229.

KIM, HYE-KYUNG

2016 *Familist individualization of ever-single Korean youth in their late 30s: Individualization and transformed familism in the neoliberal era*, in «Korea Journal», Vol.56, No.1, pp.33-60.

KIM, R. – JEON, M. – LEE, H. – CHOI, J. – LEE, J. – KIM, S. – LEE, S. – SEO, Y. – KWON, J.

2018 *Trend Korea 2018*, Miraebook Publishing Co., Seoul.

KIM, S.W. - LEE, Y.

2020 *한국 고등학생의 인공지능에 대한 태도* (Attitudes toward Artificial Intelligence of High School Students) in «Korea Journal of the Korea Convergence Society», Vol.11. No. 12, pp. 1-13.

KUHN, THOMAS S.

2009 *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Einaudi, Torino (ed. or. *The Structure of Scientific Revolutions*, 1962).

NA, E. – CHA, J.

1999 *1970 년대와 1990 년대 간 한국인의 가치관 변화와 세대차 증감* (Changes in Korean values and generational gaps between the 1970s and 1990s), in «Korean Journal of Psychology: Society and Personality», Vol.13, No. 2, pp. 37-60.

NEGROTTI, MASSIMO

1988 *Verso la standardizzazione del pensiero minimo*, in «Nuova civiltà delle macchine», VI, no. 1/2, pp. 21-22.

PARK, YOUNGSEOK

2018 *21 세기 SF 영화와 포스트휴먼의 조건: 정신과 신체의 인공적 관계를 중심으로* (21st Century Science Fiction Films and the Posthuman Condition – Focusing on the Artificial Relationship between Mind and Body), «Contemporary Film Studies», No. 32, Hanyang University Contemporary Film Research Institute, pp. 427 - 458.

ROŠKER, JANA S.

2023 *Introduction*, in *Humanism, Post-Humanism and Transhumanism in the Transcultural Context of Europe and Asia*, «Asian Studies» XI (XXVII), 3, pp. 7–14.

ŚLEZIAK, TOMAS

2013 *The Role of Confucianism in Contemporary South Korean Society*, in «Rocznik Orientalisyczny», T. LXVI, Z. 1, pp.27–46.

STEIN, J.P. – APPEL, M. – JOST, A. – OHLER, P.

2020 *Matter over mind? How the acceptance of digital entities depends on their appearance, mental prowess, and the interaction between both*, in «International Journal of Human-Computer Studies», n. 142, pp. 1-35.

ZHANG, BYOUNG-TAK

2016 *Humans and Machines in the Evolution of AI in Korea*, in «AI magazine», Association for the Advancement of Artificial Intelligence, Vol. 37 No.2, pp. 108-112.

XIANG, SHUCHEN

2023 *Why the Chinese Tradition Had No Concept of “Barbarian”: The Mercurial Nature of the Human and Non-Human in Chinese Metaphysics*, in *Humanism, Post-Humanism and Transhumanism in the Transcultural Context of Europe and Asia*, «Asian Studies» XI (XXVII), 3, pp. 149-173

Sitography

TV K-drama *Are you human too?*

<https://www.viki.com/tv/35432c-are-you-human-too> (Accessed on: 15th October 2024)

BAKLANOV, N.

2021, December 7. The top Instagram virtual influencers. Hype. <https://hypeauditor.com/blog/the-top-instagram-virtual-influencers-in-2021/> (December 7th, 2023); (Accessed on: 15th October 2024).

ROCKWELL, ANYOHA

2017. The History of Artificial Intelligence'. *Science in the News*.

<https://sitn.hms.harvard.edu/flash/2017/history-artificial-intelligence/> (November 23rd, 2023); (Accessed on: 15th October 2024).

<https://kostat.go.kr/anse/> (Accessed on: 15th October 2024).

<https://www.telegraph.co.uk/global-health/climate-and-people/south-korea-elderly-care-robots-artificial-intelligence/> (Accessed on: 15th October 2024).

https://www.koreatimes.co.kr/www/nation/2024/01/113_341959.html (Accessed on: 15th October 2024).

<https://www.instagram.com/rozy.gram> (Accessed on: 15th October 2024).

<https://www.korea.net/NewsFocus/Culture/view?articleId=203388> (Accessed on: 15th October 2024).

<https://rollingstoneindia.com/rozy-koreas-first-virtual-influencer-isnt-human-but-humane/> (Accessed on: 15th October 2024).

antropologia e teatro

ARTICOLO

Arte e tecnologia in Corea del Sud: tre mostre per una prospettiva occidentale

Francesco Spampinato

Abstract – ITA

Il saggio propone un confronto tra l'arte contemporanea della Corea del Sud e l'arte dei paesi occidentali, attraverso le mostre personali di tre artisti sudcoreani di generazioni diverse che affrontano questioni mediali e tecnologiche: Nam June Paik, Lee Bul e Anicka Yi. Attraverso lo sguardo di questi artisti si comprendono meglio i parametri del pensiero tecnologico in occidente, in epoche differenti: la *information age*, la cultura post-human e cyberpunk e la svolta post-Internet. Le mostre mettono in luce una serie di relazioni, rispondenze, reciprocità e ricadute tra l'Europa, da un lato, e gli Stati Uniti e l'Asia orientale, dall'altro, ma anche a peculiarità e differenze che denotano diverse concezioni e gradi di impatto di media e tecnologie digitali nei vari paesi. Ne deriva una necessità di superare i tradizionali parametri di tecno-orientalismo di stampo colonialista, a favore di nuove forme di interpretazione di un peculiare pensiero tecnologico orientale.

Abstract – ENG

This essay offers a comparison between contemporary art from South Korea and art from Western countries, through the solo exhibitions of three South Korean artists of different generations who address media and technological issues in their work: Nam June Paik, Lee Bul and Anicka Yi. Through the gaze of these South Korean artists, it is possible to better understand the parameters of technological thinking in the West in distinct eras: the information age, the post-human and cyberpunk culture, and the post-Internet turn. The three exhibitions highlight a range of relationships, resemblances, reciprocities and repercussions between Europe and the United States and East Asia, but also peculiarities and differences that denote different conceptions and degrees of impact of digital media and technologies in their respective countries. What emerges is the need to move beyond the traditional limits of colonialist-minded forms of techno-orientalism in favor of new avenues of interpretation of a peculiar Eastern technological thought.

ANTROPOLOGIA E TEATRO – RIVISTA DI STUDI | N. 18 (2024)

ISSN: 2039-2281 | CC BY 4.0 | DOI 10.6092/issn.2039-2281/20970

Iscrizione al tribunale di Bologna n. 8185 del 1/10/2010



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

ARTICOLO

Arte e tecnologia in Corea del Sud: tre mostre per una prospettiva occidentale

Francesco Spampinato

Relazioni, risposdenze, reciprocità, ricadute

All'interno di un complesso sistema di relazioni, risposdenze, reciprocità e ricadute tra l'Europa e gli Stati Uniti da un lato e l'Asia orientale dall'altro, l'arte contemporanea si presenta come un ambito privilegiato di osservazione, nonché come strumento di dialogo tra culture sempre più vicine, complici gli incessanti processi di globalizzazione. Attraverso le mostre personali di tre artisti sudcoreani in occidente di epoche diverse – gli anni Sessanta e gli anni Novanta del XX secolo, e gli anni Dieci del XXI secolo –, che affrontano questioni medial e tecnologiche, questo saggio propone un confronto tra l'arte contemporanea della Corea del Sud e l'arte dei paesi occidentali, confronto che mette in luce una serie di relazioni, risposdenze, reciprocità e ricadute appunto, ma anche peculiarità e differenze che denotano diverse concezioni e gradi di impatto dei media e delle tecnologie digitali nei rispettivi paesi.

Le mostre prese in esame sono: *Exposition of Music – Electronic Television* di Nam June Paik presso la Galerie Parnass di Wuppertal, Germania, 1963; *The Monsters Show* di Lee Bul presso Le Consortium di Dijon, Francia, 2002; e *Life Is Cheap* di Anicka Yi presso il Guggenheim Museum di New York, Stati Uniti, 2017. Questa selezione è stata fatta sulla base delle omologie tra i temi e il linguaggio di questi artisti e di coeve tendenze occidentali, ma anche considerando la fascinazione tecno-orientalista dimostrata a più riprese da curatori e studiosi europei e statunitensi nei confronti della Corea, come già per il Giappone e più recentemente per la Cina. Interessante, pertanto, è il modo in cui attraverso lo sguardo di questi artisti coreani sia possibile comprendere meglio i parametri dell'immaginario tecnologico in occidente, in epoche ben precise – *information age*, post-human e post-Internet –, ma anche comprendere i limiti della visione occidentale.

Nam June Paik – Galerie Parnass, Wuppertal, Germania, 1963

Inevitabile punto di partenza in questa disamina è la figura di Nam June Paik, eletto da subito a padre putativo dell'arte video e più in generale delle relazioni tra arte, media e tecnologia, sia all'interno delle narrazioni storico-artistiche occidentali, sia in Corea, paese che lascia precocemente per farvi ritorno una volta raggiunta la fama internazionale. Inizialmente trasferitosi in Giappone perché attratto dal livello di innovazione tecnologica

di cui questo paese diventa rappresentativo nel Secondo Dopoguerra, Paik si forma in storia dell'arte e musica presso l'Università di Tokyo per poi spostarsi in Germania Ovest, dove entra in contatto e aderisce al movimento Fluxus. La mostra *Exposition of Music – Electronic Television* del 1963 presso la Galerie Parnass di Wuppertal, considerata la sua prima mostra personale, è un modello pionieristico di riconsiderazione delle tecnologie mediali nell'epoca dell'informazione, a partire dalla manipolazione e interazione con dispositivi e supporti che solitamente prevedono una posizione passiva dello spettatore.

Accolto dalla testa tagliata di un bue, il visitatore accede a uno spazio ad alto tasso di stimolazione sensoriale, tra installazioni sonore e televisori "modificati" e sintonizzati sulla stazione televisiva tedesca ARD, in cui è evidente l'influenza dell'artista statunitense John Cage. Dopo avere studiato musica atonale ed elettronica tra Tokyo e Colonia, Paik incontra Cage a Darmstadt nel 1958. Cage diventa noto dalla fine degli anni Trenta per l'utilizzo di oggetti quotidiani a fini compositivi e di strumenti musicali modificati, o "preparati" come preferiva chiamarli. Una delle due sezioni della mostra di Paik, *Exposition of Music*, include quattro "pianoforti preparati", ma con cui il visitatore, a differenza di quelli di Cage, può interagire, nonché sculture cinetiche con suoni registrati che oltre a Cage richiamano l'idea suggerita da László Moholy-Nagy negli anni Venti nell'ambito del Bauhaus, di utilizzare media riproduttivi a fini produttivi.

Artista, designer e teorico di origine ungherese, Moholy-Nagy comprende prima di altri la centralità della tecnologia nel XX secolo e l'importanza di stabilire un rapporto attivo con essa, scongiurando così il rischio di venirne pilotati. "Essere un utente di macchine, vuol dire essere utente dello spirito di questo tempo" (Moholy-Nagy 1950: 19), afferma Moholy-Nagy, principio che nella sezione denominata *Electronic Television* della mostra, Paik sembra perseguire alla lettera. Abbiamo qui a che fare, infatti, con tredici televisori in bianco e nero, sintonizzati sì su un canale televisivo, ma di cui non ci è dato di assorbire i contenuti. Anche volendo, i contenuti della televisione sono inaccessibili, o quanto meno impercettibili, sottoposti a processi di distorsione, frutto di vere e proprie azioni di sabotaggio di natura elettrotecnica. Un esempio è *Zen for TV* (1963), che trasmette pattern di linee minimali, riproponendo modelli di meditazione orientale in chiave catodica.

Consapevole dell'attrazione per le culture orientali che si diffonde in occidente negli anni Sessanta, all'apice dell'epoca dell'informazione, favorita in particolar modo dalla Controcultura in cerca di vie di fuga da una società consumistica e sempre più codificata dai primi sistemi elettronici, Paik elabora soluzioni intraviste in Europa negli anni precedenti. Al 1952 risale una trasmissione sperimentale dell'artista italiano Lucio Fontana, una proiezione di luci attraverso pannelli perforati in uno studio televisivo della Rai. Due anni prima che iniziassero ufficialmente le trasmissioni della televisione italiana, Fontana esplora le possibilità di creare un'arte che "sia svincolata [dalla materia], e che attraverso lo spazio, possa durare un millennio anche nella trasmissione di un

minuto” (Fontana et al. 2022: 18). Il risultato è un ambiente fantasmagorico, astratto ed effimero, interpretazione visiva degli stessi elettroni che consentono la trasmissione di informazioni in forma di immagini. Rispetto a Fontana, l’attenzione per la natura astratta della televisione si lega in Paik a una dimensione più performativa, di cui è esemplare *Participation TV* (1963), anche questo in mostra, un televisore modificato a cui è connesso un microfono, parlando nel quale il visitatore modula in diretta immagini distorte sullo schermo.



Fig. 1 Nam June Paik, Exposition of Music. Electronic Television, *installation view*, 1963. Galerie Parnass, Wuppertal, Germany, March 1963. Photo: Peter Brötzmann. © Nam June Paik Estate

Potenziale spettatore televisivo, il visitatore è trasformato in un vero e proprio utente nell’accezione data da Moholy-Nagy, ma che è anche antesignano di quello che dagli anni Ottanta chiameremo “prosumer”, un consumatore di contenuti mediali di cui è produttore. Significativo, in questo senso, è anche il lavoro dell’artista tedesco Wolf Vostell, anche lui legato alla Galerie Parnass – un appartamento adattato a spazio espositivo –, che

dalla fine degli anni Cinquanta si appropria dell'oggetto televisore, inserendolo, acceso e avvolto da filo spinato, in installazioni polimateriche come nella trilogia *Black Room* (1958-59).

Con *Participation TV*, però, Paik va oltre le proposte di Moholy-Nagy, Cage, Fontana e Vostell, proprio in virtù della dinamica relazionale di quest'opera, per la capacità di assegnare allo spettatore un ruolo attivo e quindi una responsabilità, che è anche di natura sociale e politica. *Participation TV* e più in generale l'intera *Exposition of Music – Electronic Television*, infatti, anticipa il movimento della Guerrilla Television, che nel 1967 Umberto Eco definirà “una guerriglia culturale combattuta dagli studiosi e dagli educatori di domani [...] adoperando i mezzi della società tecnologica [...] che reintrodurrebbero una dimensione critica nella ricezione passiva” (Eco 1973: 429-30). Al centro della Guerrilla Television, che nasce negli Stati Uniti ma si diffonde presto anche in Europa, vi è l'utilizzo di telecamere portatili come la Sony Portapak – di cui Paik aveva acquistato uno dei primi esemplari a Tokyo –, che artisti, attivisti e giornalisti usano come strumenti di trasformazione sociale dal basso.

Lee Bul – Le Consortium, Dijon, France, 2002

Come Paik, altri artisti sudcoreani di generazioni successive, tra cui Lee Bul e Anicka Yi, si inseriscono a pieno titolo in movimenti e tendenze che prendono forma in Europa e Stati Uniti, consentendo a curatori e studiosi di veicolare narrazioni interculturali, complice l'intramontabile fascinazione tecno-orientalista, ma proponendo temi e angolature indipendenti dal modello colonialista occidentale di cui lo stesso tecno-orientalismo è sintomatico. Più utile per inquadrare il loro contributo ai discorsi globali sulla tecnologia, è fare riferimento al concetto di “Cosmotecnica” elaborato dal filosofo cinese Yuk Hui, “uno strumento concettuale per superare la convenzionale opposizione tra tecnica e natura” (Hui 2021: 29). Mosso dal bisogno di comprendere il “pensiero tecnologico” cinese, alla luce del recente primato conquistato dalla Cina in termini di avanzamento tecnologico, questa idea tiene conto ed è replicabile anche in altri paesi dell'Asia orientale, inclusa la Corea, le cui culture sono fondate su un umanesimo di tipo cosmologico riconducibile ai principi di culture quali il Confucianesimo e il Buddhismo.

Attiva dalla fine degli anni Ottanta, anche Lee Bul, come Paik, transita da Tokyo prima di ottenere visibilità in occidente. Nel 1990 la vediamo impegnata in una performance, *Sorry for Suffering - You Think I'm a Puppy on a Picnic?*, tra le strade della capitale giapponese, con indosso un costume che ricorda i *kaijū*, creature mostruose e perturbanti tipiche della fantascienza nipponica, che le lascia scoperta solo la testa. L'idea del mostruoso è elaborata da Bul negli anni successivi, principalmente attraverso sculture e installazioni che riproducono forme in transizione tra l'organico e l'inorganico, tra la natura e la macchina, realizzate con materiali che vanno dal silicone alla porcellana al poliuretano. *The Monsters Show* è una grande mostra monografica che consacra la

figura di Bul in occidente, presentata a Le Consortium di Dijon nel 2002 e poi al [MAC] di Marsiglia e al CCA di Glasgow, realizzata da un team curatoriale con esponenti delle tre istituzioni.

Attraverso il catalogo pubblicato dalla casa editrice francese Les presses du réel per l'occasione, è possibile recuperare l'immaginario futuribile che Bul sviluppa in quegli anni, un universo visionario popolato da creature informi e automi umanoidi acefali e amputati, capace di coniugare il Surrealismo storico più onirico e perturbante, da Max Ernst a Leonora Carrington, alla fantascienza distopica di cinema, anime e videogame, infiltrata dal grande terrore per il nucleare che ha condizionato in modo particolare i paesi asiatici, da Hiroshima a Chernobyl. Si tratta di un immaginario caratteristico degli anni Novanta e primi Duemila, che è possibile leggere all'interno dei parametri del cyberpunk e del post-human, in un momento di grandi trasformazioni sul piano scientifico e tecnologico tra cui la miniaturizzazione dei dispositivi tecnologici, la normalizzazione della chirurgia plastica, la nascita del world wide web e la diffusione dei primi telefoni cellulari.

Per quanto riguarda le arti visive, i discorsi sul post-human in occidente sono solitamente associati a una trilogia di mostre a cura di Jeffrey Deitch: *Artificial Nature* (1990), *Post Human* (1992) e *Form Follows Fiction* (2001). "Potrebbe succedere che la nostra prossima generazione sarà l'ultima generazione di veri umani?", chiosa Deitch nel libro che accompagna *Post Human*, e continua: "La natura è sempre meno la misteriosa forza nutritiva emersa con la nascita dell'universo e sempre più qualcosa che stiamo ricreando noi stessi" (Deitch 1992: s.p.). La presenza di artisti asiatici in queste mostre è limitata, però, a Yasumasa Morimura (Giappone), Cai Guo-Qiang (Cina) e Mariko Mori (Giappone), di cui solo quest'ultima affronta davvero di questioni tecnologiche post-umaniste, ma dove Mori riprende la dimensione spiritualista delle culture orientali, Bul sembra introdurre nuove questioni, di natura biopolitica.

I cyborg di Bul consentono, infatti, riflessioni sul ruolo subalterno della donna nella società sudcoreana, a partire dalla rappresentazione del corpo femminile all'interno di fantasie futuribili. Nel libro che accompagna la mostra di Bul, è Elisabeth Wetterwald a suggerire questa lettura: "Lee Bul si serve di stereotipi tratti dai manga [...] per esaminare come le ideologie possano mantenere il loro dominio attraverso l'uso di tecniche – oggi dignitosamente definite "tecnologia" – che, pur celate dietro teorie e oggetti presentati come neutri veicoli di razionalità e progresso, sono al centro di strutture di potere altamente politiche. Tra queste ideologie dominanti si trovano, in particolare, i cliché tradizionali associati alla femminilità" (Wetterwald 2003: 178). Dietro all'immagine plastica della cosiddetta *Hallyu*, infatti, la cultura pop coreana che prende forma proprio a partire dagli anni Novanta, a cui il lavoro di Bul si ispira, si cela una società rigida, di stampo patriarcale e a tratti misogina.

Sospese a soffitto o sostenute da impalcature, *le cyborg di Bul*, ipersessualizzate ma disfunzionali, senza arti né testa, fanno eco alle teorie cyberfemministe della statunitense Donna Haraway, la quale definisce il cyborg “una sorta di sé collettivo e personale postmoderno smontato e riassembleto. Questo è il sé che le femministe devono codificare. Le tecnologie della comunicazione e le biotecnologie sono gli strumenti cruciali per ridisegnare i nostri corpi. Questi strumenti incarnano e applicano nuove relazioni sociali per le donne di tutto il mondo” (Haraway 2016: 33). Più degli eterei avatar di Mori o di coevi modelli cyberfemministi occidentali come gli animatroni di Björk nel videoclip *All is Full of Love* (1997) diretto da Chris Cunningham, le perturbanti creature di Bul ci restituiscono la visionaria proposta di Haraway in tutta la sua complessità, non solo per la loro natura biomeccanica e la frammentarietà, ma perché offrono una prospettiva femminista *world-wide* sul pensiero tecnologico orientale nell’epoca del primo web.



Fig. 2 Lee Bul: *The Monster Show*, installation view, *Le Consortium, Dijon, 2002*. Photo: *André Morin Photo*
courtesy: *Le Consortium*

Anicka Yi – Guggenheim Museum, New York, 2017

Come le mostre di Paik e Bul prese in esame, anche *Life Is Cheap* (2017) di Anicka Yi, al Guggenheim Museum di New York, che consacra l'artista presso il pubblico occidentale, si presenta come ideale momento di confronto tra il pensiero tecnologico orientale e occidentale, in questo caso in relazione a tendenze tipiche degli anni Dieci quali l'arte post-Internet e la bio-art. L'esposizione deriva dalla vittoria da parte dell'artista del prestigioso Hugo Boss Prize, edizione 2016, che premia innovativi artisti contemporanei internazionali. La mostra comprende tre installazioni: *Immigrant Caucus*, bombole che diffondono una fragranza ottenuta combinando componenti chimiche del sudore di donne asiatico-americane e le emissioni di formiche carpentiere; *Force Majeure*, una colonia di batteri prelevati dai marciapiedi dei quartieri di Chinatown e Koreatown a Manhattan; e *Lifestyle Wars*, un formicaio all'interno di una struttura che ricorda un grande circuito elettronico.

Se la presenza di veri batteri, ottenuti mediante la collaborazione con biologi molecolari e chimici, richiama la nostra ossessione per l'igiene, l'utilizzo di composti chimici tratti dai corpi di donne asiatico-americane allude evidentemente a questioni genetiche. Questi materiali non convenzionali consentono all'artista di esplorare quelle che definisce "biopolitiche dei sensi", ovvero come elementi fisiologici legati al genere e all'etnia condizionano la nostra percezione dell'altro, rafforzando cliché e ansie. Come Bul, anche Yi veicola una riflessione di stampo femminista e postcolonialista, e lo fa all'interno di una *safe zone*, ovvero un museo statunitense tra i più popolari e prestigiosi al mondo, da cui sferza critiche di matrice femminista impossibili nel proprio paese di origine, quanto accuse di razzismo all'establishment occidentale e alle sue politiche apparentemente liberali che il Guggenheim e la stessa città di New York incarnano.

In termini di contenuti, materiali ed estetica, sono molte le analogie rintracciabili tra la produzione di Yi e di coevi artisti europei e statunitensi. Anche l'artista finlandese Jenna Sutela, per esempio, usa materiale organico nelle sue opere, come in *From Hierarchy to Holarchy* (2015), un labirinto di tubi fluorescenti che ospitano il *Physarum Polycephalum*, una muffa nota per la sua intelligenza nei movimenti. Altre similitudini si riscontrano con il lavoro di Josh Kline, con cui Yi condivide il progetto collettivo *Circular File* nei primi anni Dieci. Entrambi trattano questioni di sorveglianza sociale, omologazione, alienazione e simulazione artificiale dell'organico, come allegorie di Internet nell'epoca dei social media. La loro installazione collaborativa *Loveless Marriages* (2010) presso la galleria newyorkese 47 Canal, per esempio, comprende computer iMac posizionati su scrivanie, trattati come superfici inerti per gesti pittorici di matrice espressionista-astratta.

Elemento distintivo nella mostra di Yi al Guggenheim è l'utilizzo di forme di vita all'interno di compartimenti stagni modulari. *Force Majeure* consiste in una serie di vetrini per microscopio disposti come fossero piastrelle

decorative, al cui interno si trova una sostanza gelatinosa chiamata agar, un polisaccaride ricavato da alghe rosse, su cui l'artista coltiva batteri prelevati dai marciapiedi di quartieri di Manhattan ad alta densità di popolazione asiatica: Chinatown e Koreatown. Queste piastrelle ricoprono le pareti e alcuni supporti a ziggurat su cui si ergono strutture metalliche che sostengono fogli di agar similmente abitati dagli stessi microrganismi. L'ambiente, isolato, refrigerato e visto attraverso un vetro, è percepito come un diorama dalla superficie continua e dai colori tenui, con chiazze memori della solita gestualità pittorica astrattista, ma che in realtà sono provocate da forme di vita solitamente considerate pericolose per la nostra incolumità.

La scelta stessa dei batteri e il modo in cui sono presentati alludono alla condizione igienica della vita urbana, ma con particolare riferimento a quartieri considerati "altri" rispetto al resto di Manhattan, in cui cittadini di origine cinese o coreana vivono in comunità dalla forte identità culturale, portando avanti stili di vita e abitudini igieniche e alimentari che rispondono a standard spesso non condivisibili dalla popolazione occidentale bianca rispetto ai propri standard. La dimensione postcolonialista di questo lavoro, nonché l'utilizzo di forme di vita "invisibili" all'occhio umano, anticipa inoltre un'epoca segnata da forme inaspettate di discriminazione, quella che si verifica appena due anni dopo la mostra con l'avvento della pandemia da Covid-19. Pensiamo alle misure estreme di contenimento del virus, come il distanziamento forzato, la reclusione e l'isolamento di cui oggi queste opere di Yi sembrano inquietanti profezie¹.

Considerata alla luce della nostra epoca post-pandemica, *Life Is Cheap* sembra infatti condensare svariati temi che si rivelano centrali per comprendere la crisi del Covid-19. Come *Force Majeure*, anche l'installazione *Lifestyle Wars* è un diorama; da dietro un vetro osserviamo un ambiente fantascientifico quanto psichedelico, caratterizzato da una serie di sculture a forma di fungo e da labirintiche geometrie scavate all'interno di pannelli specchianti disposti a parete. Per quanto astratto, il disegno complessivo ricorda le connessioni di un microchip, un microchip però a dimensione umana, popolato da una colonia di formiche. Notoriamente laboriose, la società delle formiche è di stampo matriarcale e divisa in caste, ma è qui costretta all'interno di un ecosistema dall'aspetto cibernetico, evidente allegoria della nostra dipendenza dalle tecnologie e da Internet, e della nostra stessa società, in cui abbiamo l'illusione di avere le nostre vite sotto controllo, quando di fatto siamo soggiogati a un disegno più grande, codificati e predeterminati in base a genere, etnia, classe e pochi altri parametri di riferimento.

¹ Per approfondimenti sulla cultura visuale e performativa della pandemia da Covid-19 si rimanda a Ramírez-Blanco e Spampinato 2023.

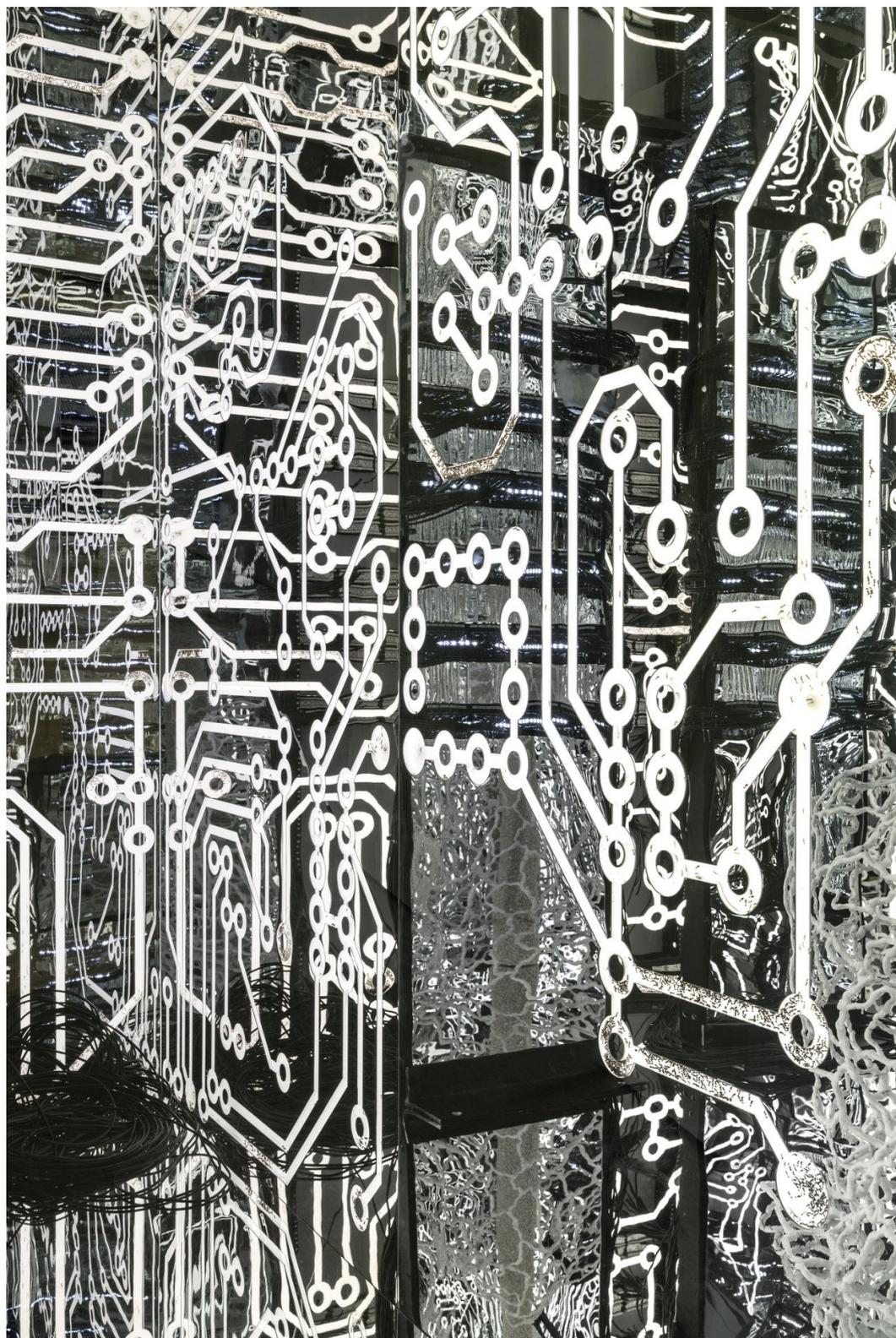


Fig. 3 *Installation view: The Hugo Boss Prize 2016: Anicka Yi, Life Is Cheap, April 21 - July 5, 2017; Solomon R. Guggenheim Museum, New York. Photo by David Heald © Solomon R. Guggenheim Foundation, New York. All Rights Reserved.*

Uno sguardo antropocentrico e tecnocratico

Dall'analisi dei tre casi studio emerge innanzitutto come questi artisti sudcoreani offrano una prospettiva orientale sul pensiero tecnologico. Può essere utile richiamare ancora l'idea di "Cosmotecnica", recentemente elaborata da Hui sulla scorta di un'analisi di analogie e differenze tra oriente e occidente quanto al rapporto natura/tecnica. In una parabola che abbraccia Confucianesimo, Buddismo e cultura Zen, tra religione, spiritualità e filosofia, Hui assegna un ruolo speciale al concetto di Dao, inteso come "l'incondizionato che fonda la perfezione condizionata di tutti gli esseri, inclusi gli oggetti tecnici [anche gli] oggetti più infimi e persino indesiderabili della vita umana: le formiche, l'erba, le tegole di terracotta, addirittura gli escrementi" (Hui 2021: 68). Come nota Hui, questo si pone in contrapposizione al concetto di *techne* elaborato da filosofi greci come Platone e Aristotele, fondato su un'idea della tecnica come imitazione e strumento di miglioramento della natura.

Tuttavia, lungi da rischi di appropriazionismo culturale o, ancor peggio, di solidificare tradizionali parametri tecno-orientalisti, non si pretende qui certo di comprendere il pensiero tecnologico dalla prospettiva orientale. Piuttosto, si vuole enfatizzare come questi tre artisti sudcoreani forniscano preziose chiavi di lettura per meglio comprendere i caratteri del pensiero tecnologico e della sua evoluzione in occidente. Attraverso tre mostre fondamentali per le loro rispettive carriere, che ne decretano una visibilità internazionale, le loro opere consentono a curatori, studiosi e artisti europei e statunitensi di contestualizzare il proprio operato all'interno di una emergente cultura globale, al contempo evidenziandone i limiti. Del resto, le stesse epoche di cui sono rappresentativi in occidente – dell'informazione, post-human e post-Internet – non sono che valide da un punto di vista univoco, antropocentrico e tecnocratico.

Bibliografia

ECO, UMBERTO

1973 *Per una guerriglia semiologica* (1967) in *Il Costume di casa*, Bompiani, Milano.

DEITCH, JEFFREY

1992 *Post Human*, Cantz/Deste Foundation for Contemporary Art, Atene, 1992, s.p.

FONTANA, LUCIO et al.

2022 "Manifesto del Movimento Spaziale per la Televisione" (1952) in GUADAGNINI, W. - MARCONE, G. L. – ROFFI, S. (a cura di), *Lucio Fontana. Autoritratto. Opere 1931-1967*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo (MI).

HARAWAY, DONNA J.

2016 *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, (prima ed. 1985) in HARAWAY, D. J. – WOLFE, C. (a cura di), *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

HUI, YUK

2021 *Cosmotecnica. La questione della tecnologia in Cina*, NERO, Roma.

MOHOLY-NAGY, LÁSZLÓ

1950 *Reality of Our Century is Technology* (1922) in MOHOLY-NAGY, SIBYL (a cura di), *Moholy-Nagy. Experiment in Totality*, Harper & Brothers, New York.

RAMÍREZ-BLANCO, J. – SPAMPINATO, F. (eds.)

2023 *The Pandemic Visual Regime: Visuality and Performativity in the COVID-19 Crisis*, Punctum Books, Goleta (CA).

WETTERWALD, ELISABETH

2003 "Vestiges of the Future" in *Lee Bul. Monsters*, Les presses du réel, Parigi.

antropologia e teatro

ARTICOLO

La performance virtuale del sé nelle arti digitali dal vivo. Prospettive *millennials* fra Italia e Corea

Federica Patti

Abstract – ITA

Come cambia la rappresentazione del sé, individuale e comunitario, all'epoca dell'intelligenza artificiale e del metaverso? Partendo da due casi studio, seguendo una prospettiva d'indagine collocabile nell'alveo delle discipline artistiche digitali dal vivo, questo articolo presenta e analizza produzioni video e performative in dialogo fra loro, nell'intento di delineare una generale tendenza contemporanea internazionale – e *internet based* – che avvicina i linguaggi artistici di provenienza culturale coreana e italiana, in special modo fra gli appartenenti alla generazione *millennials*. Comun denominatore l'interlocuzione e/o lo sviluppo di sistemi di intelligenza artificiale, capaci nelle mani degli artisti e delle artiste di esprimere un'*agency* creativa che ridiscute il concetto di autorialità monade umana.

Abstract – ENG

How do we define the self, individually and collectively, in the age of artificial intelligence and the metaverse? Starting from two case studies, and following a research perspective that can be placed in the field of digital live art disciplines, this article presents and analyses productions in dialogue with each other, to outline a general international – and internet-based – contemporary trend that brings together the artistic languages of Korean and Italian cultural origins, especially among the millennial generation. The common denominator is the interlocution and the development of artificial intelligence systems that, in the hands of artists, can express a creative agency that redefines the concept of monadic – and almost exclusively human – authorship.

ARTICOLO

La performance virtuale del sé nelle arti digitali dal vivo. Prospettive *millennials* fra Italia e Corea

Federica Patti

I social media e i motori di ricerca personalizzati edificano nella rete uno spazio di prossimità assoluto, dal quale l'esterno è eliminato. Lì si ha modo di incontrare soltanto se stessi e i propri eguali. Non c'è più alcuna negatività, che renderebbe possibile un cambiamento. Questa prossimità digitale propone al partecipante soltanto quei frammenti di mondo che gli piacciono. Di conseguenza, abolisce la dimensione pubblica, la coscienza pubblica, davvero critica, e privatizza il mondo.

(Han 2014: 60)

Questo contributo verte in particolare intorno a due casi studio, figure artistiche provenienti dalla generazione *millennials* e da un contesto culturale di origine coreana, le cui ricerche e poetiche possono, secondo la prospettiva d'indagine di chi scrive, essere messe direttamente in dialogo con le pratiche di artiste e artisti italiani coetanei, per evidenti affinità e vicinanze, alla ricerca di una più generale tendenza contemporanea internazionale – e *internet based*.

L'ambito di partenza è inquadrabile nell'alveo delle discipline artistiche digitali dal vivo, intendendo con questa definizione specifica quei settori di produzione e indagine artistica che vedono il gesto tecnologico protagonista e co-autore della creazione di opere, codici e linguaggi sempre più aumentati, iperconnessi, decentralizzati e collaborativi. Un confine ampio, che include tutte le opere in cui le tecnologie informatiche giocano un ruolo chiave piuttosto che secondario nei contenuti, nelle tecniche, nell'estetica o nelle forme di distribuzione: oggetti e attività a cui si accede, prevalentemente, attraversando uno schermo (Dixon 2007: 2-3). Software e *device* digitali sono divenuti ormai strumenti e agenti protagonisti dell'azione e della creazione artistica; l'ubiquità e la pervasività dei media digitali e delle loro infrastrutture in rete stanno profondamente influenzando i modi e gli stili in cui la creatività viene messa in atto. Inoltre, i sistemi digitali sono da considerarsi performativi, perché richiedono espressamente all'utente di compiere azioni dirette di interazione, di relazione fisica fra uomo e macchina (Leeker – Schipper - Beyes 2017: 10-13).

Gli oggetti artistici, performativi così generati dal rapporto uomo-macchina e dall'utilizzo delle tecnologie digitali sono sempre più spesso collocabili su quello che può essere definito un palco virtuale, evidenziando l'innovativa – e intrinseca – capacità drammaturgica dei sistemi digitali in generale, dell'AI e del metaverso in particolare, di indurre l'utente ad inscenare una performance virtuale del sé (Dixon 2009: 6-7).

Quale evoluzione di internet, oggi il metaverso è definibile come una rete massicciamente scalata e interoperabile di ambienti virtuali 3D renderizzati in tempo reale che possono essere sperimentati online in modo sincrono e persistente da un numero effettivamente limitato di utenti con un senso individuale di presenza e continuità di dati come identità, storia, credenziali, oggetti, comunicazioni e pagamenti (Ball 2022: 9-10).

La sensazione del *hic et nunc*, del qui e ora performativo, la *digital liveness* codificata da Auslander (2012: 13-20; Gemini – Brilli 2023: 83-85) caratterizza quindi anche l'ambiente digitale e le esperienze nel metaverso, portando l'utente ad una relazione personale e diretta, *trasparente* per dirla con Byung-Chul Han (2014). Ma come definire, singolarmente e collettivamente, il sé all'epoca dell'intelligenza artificiale e del metaverso?

Primo caso: Ji Hye Yeom

L'interrogativo è sicuramente al centro del primo caso studio e della poetica di Ji Hye Yeom (Seoul, 1982) la cui pratica si basa su una ricerca multidisciplinare che si coagula prevalentemente in opere video; borsista all'ISCP di NYC nel 2022, Yeom propone una visione del mondo alternativa e nuove modalità di comunicazione attraverso immagini in movimento, esplorando i collegamenti e i confini sfumati tra passato, presente, esperienza e memoria. L'opera video *CyborgHandstanderus's Nose / 사이보그핸드스탠더러스의 코* (2021) racconta di coalescenza fra macchine, animali, piante ed esseri umani: durante un dialogo scritto con una AI, Yeom immagina, inventa una nuova specie vivente assemblando caratteristiche provenienti dalle sfere umana, tecnologica, naturale. Una specie futura che presto arriverà, e che riconosce nel comportamento più elementare per sostenere la vita, la respirazione e l'olfatto, la caratteristica cardine per la sopravvivenza e l'evoluzione. Un altro dialogo, questa volta in versione vocale, con una AI diviene anche manifesto¹ di un modo di riconsiderare, di pensare *secondo le piante*: attraverso il rapporto diretto con l'intelligenza artificiale, Yeom immagina e identifica questa tecnologia quale entità dall'*agency* non umana, utile al raggiungimento di un

¹ www.soundcloud.com/the-manifesto-of-handstanderus-by-ji-hye-yeom (Ultimo accesso: 28 Dicembre 2023)

sistema compositivo post antropocentrico – che richiama l'uso delle prime macchine numeriche e computer per le composizioni aleatorie di fluxiana memoria.

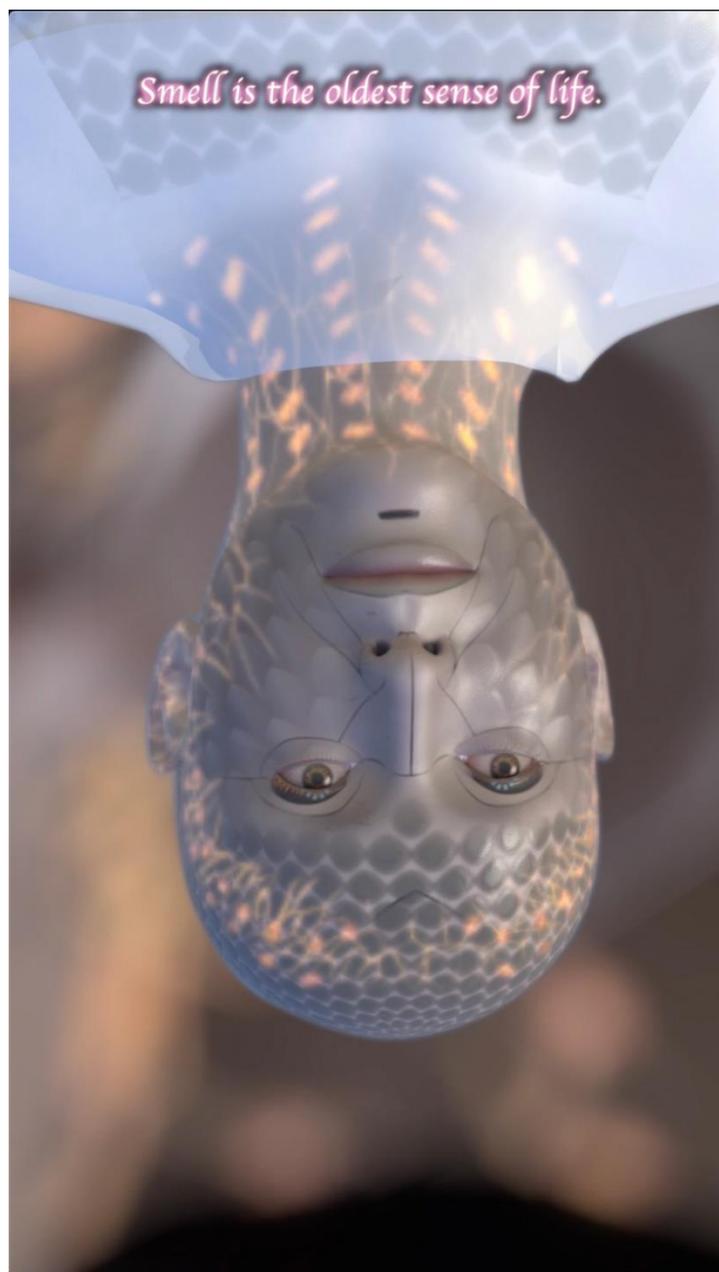


Fig. 1 Ji Hye Yeom, *CyborgHandstanderus's Nose*, 2021, still from video © □ the artist

Come dichiarato dall'artista stessa sul proprio sito², *CyborgHandstanderus's Nose* vuole rappresentare il superamento dell'immagine convenzionale del cyborg, per aderire in maniera più fedele alla teoria harawayana autentica: anziché *post human*, gli *Handstanderus* disegnati da Yeom sono *more than human*. La concezione del rapporto, anche fisico, fra umano e non umano qui proposta mutua in realtà l'approccio critico elaborato da Rosi Braidotti (2013: 56-58) prima e da Karen Barad (2013: 811-818) poi: attraverso la rilettura materialista femminista (e post antropocentrica) del pensiero filosofico, questa declinazione del concetto di postumano mira infatti a scardinare ogni tipo di dicotomia tra mente e corpo, culturale, naturale e tecnologico, addirittura tra vita e morte; con lo scopo finale di produrre una rinnovata eticità, capace di creare "attivamente orizzonti sociali di speranza, oltre ogni discriminazione" (Barad 2013: *ibidem*).

Nelle mani dell'artista, questo approccio diviene rituale estetico di coalescenza fra specie, possibilità di creazione non solo di identità singole ma di mondi interi: grazie all'accelerazione di tecnologie quali l'intelligenza artificiale e di motori grafici multiplatforma che consentono lo sviluppo di ambienti e contenuti interattivi 3D in tempo reale, il *worldbuilding* è recentemente tornata ad essere una pratica sempre più centrale nel design, nell'architettura, nell'informatica, nei videogiochi, nella scienza e nell'arte contemporanea. Il termine indica la pratica di dare vita a opere che appaiono come mondi autonomi e complessi, eterotopie foucaultiane; laboratori di autonomia per ridiscutere l'*agency* solitamente preposta al singolo creatore umano. La ricerca artistica internazionale ha sempre sviluppato simulazioni, mondi alternativi e fantastici, con obiettivi molto diversi, sperimentando allo stesso ritmo dell'evoluzione della tecnosfera e riflettendo sulle implicazioni estetiche e politiche che questa comporta. L'avvento del metaverso rappresenta l'ultima frontiera di questo sviluppo e un cambiamento fondamentale nell'odierna nozione di presenza digitale, verso l'interconnessione massiva, l'interoperabilità universale e la sincronicità persistente (Patti 2023a; Patti 2023b)

La coalescenza fra specie, attraverso l'intermediazione dell'AI, è centrale anche in *Toxic Garden* (2022, da ora TG) di Kamilia Kard (1981): in una mappa "tossica" creata ad hoc dall'artista sulla popolare e popolosa piattaforma MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*) *Roblox*, crew estemporanee di avatar – che accedendo all'ambiente perdono la propria individualità per essere rivestiti da *skins* standardizzate – vengono coinvolte in balli di gruppo, sincronizzati ai movimenti dell'avatar di Kard, KKlovesU4E.

² www.jihyeyeom.com/CyborgHandstanderus-s-Nose (ultimo accesso: 28 Dicembre 2023)



Fig. 2 Kamilia Kard, *Toxic Garden*, 2022, making of © □ the artist

Durante un periodo di residenza alla Lavanderia a Vapore di Collegno, Kard ha lavorato con quattro danzatrici del Balletto Teatro di Torino per creare i passi di danza che compongono le coreografie di *TG*. Le ragazze hanno ragionato ed estrapolato ripetizioni di comportamenti ed emozioni che si provano durante il coinvolgimento – attivo e passivo – in una relazione manipolatoria o tossica; riflettendo su questi pattern comportamentali, sono emerse parole chiave, diventate poi inneschi per la composizione del singolo passo. Questi gesti restano a disposizione sulla mappa, nel menù dei passi di danza, e possono essere utilizzati dai visitatori come unità singole di espressione: un pacchetto di *emotes* originali che consente a ciascuno di dare vita a una propria personale coreografia di passi ed emozioni.

Sul piano tecnico, i passi sono stati ripresi con una camera e poi elaborati da un'intelligenza artificiale che li ha trasformati in animazioni 3D. Per riuscire bene nella cattura dati dei video, le danzatrici si sono mosse dentro un'area specifica, evitando determinati movimenti, in modo da "aiutare" l'occhio della macchina a leggere i loro gesti in maniera più fluida: i limiti imposti dalla AI hanno messo alla prova la creatività e autorialità umana; dal canto suo, l'intelligenza artificiale ha contribuito all'assetto coreografico fornendo talvolta delle interpretazioni

particolari (aggiungendo dei piccoli scatti o delle rotazioni di arti al passo originale, oppure inserendo degli slittamenti delle gambe etc.) storpiando i singoli passi.

Nel tentativo di abolire barriere di genere e specie, Kard ha creato le *skins* di *TG* come degli ibridi tra umano e pianta velenosa, che senza possibilità di scelta vengono assegnati in maniera randomica al visitatore. La parte umana non ha connotazioni di genere definite ed è priva di una espressività facciale. Di nuovo: un'ispirazione di partenza in ambito vegetale si traduce in corpo umano e in movimento, che a sua volta viene poi rivisto da un programma; un passaggio fluido, naturale tra vegetali, umani, avatar e intelligenza artificiale. Queste *skins* sono ispirate a sette piante velenose che compongono il giardino virtuale: cicuta, ricino, digitale purpurea, mughetto, tasso comune, stramonio e belladonna. Una volta che il giocatore entra nella mappa, perde la propria *skin* customizzata per assumere in maniera randomica quella di una pianta tossica. La consapevolezza di una corporeità digitale è un passaggio fondamentale nella pratica del sé online: secondo Merleau-Ponty il corpo è il portale attraverso il quale vengono esperite le percezioni e in tal senso condizione necessaria per l'esperienza. Applicato al doppio digitale e all'avatar, questo assioma fa comprendere il ruolo centrale della corporeità digitale nelle esperienze online. Di conseguenza, la costruzione di un avatar è un passaggio fondamentale per un utente che vive in maniera costante e quotidiana ambienti di socializzazione online come *Roblox* o *Second Life* (Patti 2023a).

Similmente a *CyborgHandstanderus's Nose*, anche in *Humanverse* (2023, da ora *HV*) di Martin Romeo (1986) protagonista è la voce di un narratore/guida, interprete di un testo creato attraverso un dialogo con Chat GPT. Ambientato sulla piattaforma *Spatial*, anche in *HV* si è esploratori/ospiti in un mondo che si trasforma, muta, si evolve, cambia; trainati verso l'incertezza riguardo al proprio destino da una guida aliena – un surrogato, altro da sé, un *meta human*. La voce narrante è riferimento per accompagnare gli avatar, strumento di introduzione nonché elemento di unione/incontro tra simili in dimensioni spesso spopolate e poco attraenti.

I cinque partecipanti attraversano ambienti in cui lanciarsi nel vuoto, correre sopra il terreno e scalare montagne apparentemente inarrivabili (ispirate all'accumulo di sabbia rilasciata gradualmente dal palmo delle mani), scoprendo altre sensorialità e altre possibilità di connessioni. La (ri)scoperta di una sensorialità del virtuale è infatti secondo elemento comune fra il lavoro di Romeo e quello di Yeom. Dalla metà degli anni Novanta, in una progressiva, inesorabile marcia verso la dematerializzazione del reale, le più recenti tecnologie di realtà virtuale e i metaversi sembrano aver avviato una ricollocazione del corpo – e dei suoi simulacri virtuali – al centro di tutti i processi. Corpo che, per Caronia, è spazio liminale in cui avviene l'incontro tra oggetto e soggetto: nel corpo le cose esistono, ed esistendo generano il soggetto. Caronia sosteneva che la dimensione

phygital del contemporaneo avrebbe portato alla “unificazione dell’umanità basata non sull’astrazione di una verità che abita un regno distante e ostile, ma sulla concretezza, sul movimento, sull’immediatezza, sul calore dei corpi, anche se si tratta dei cyborg elettronici e dei corpi disseminati dell’era digitale” (2022: 160-175).

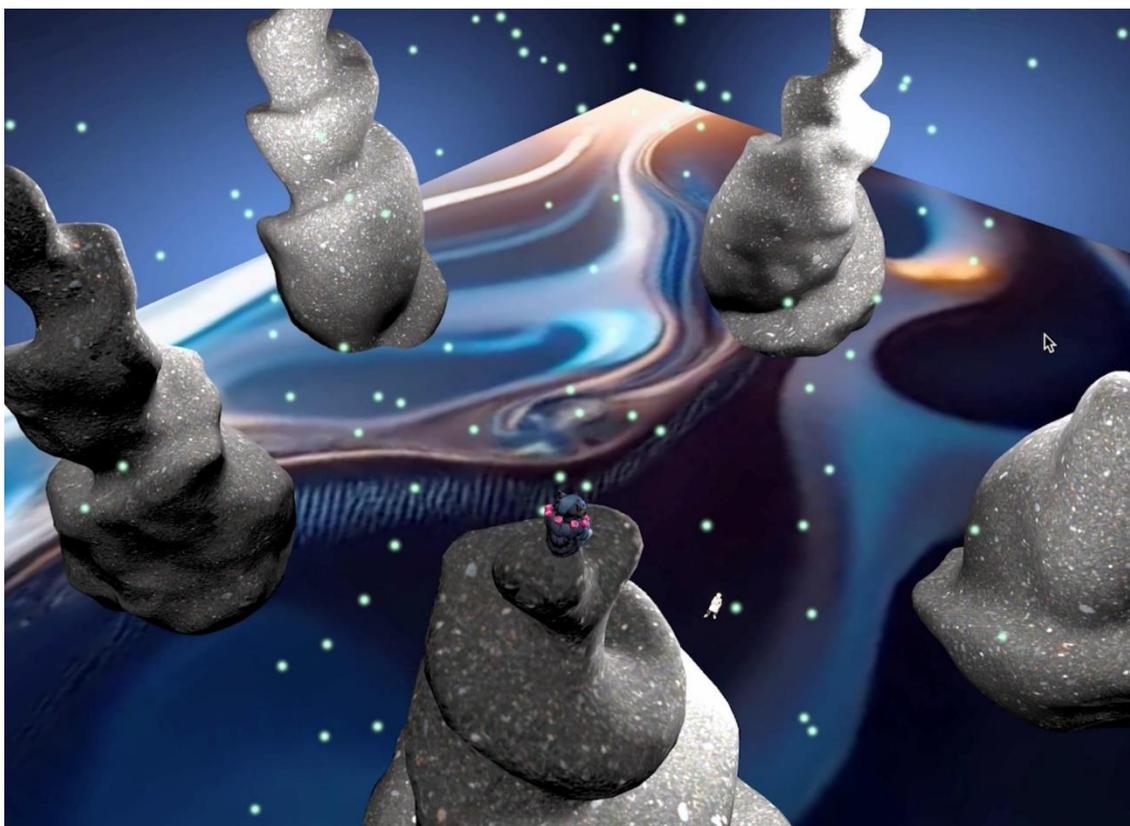


Fig. 3 Martin Romeo, *Humanverse*, 2023, still from video © □ the artist

Secondo caso: Kim Heecheon

Corpo che, per Merleau Ponty (2003: 94-103), è dispositivo, condizione necessaria per l’esperienza e, insieme alle sensazioni, alle emozioni e alla memoria, cardine per la descrizione di identità. Corpo circondato, immerso in una capillare diffusione di tecnologie interattive che permettono di esprimere e ricevere le proiezioni del proprio spazio interiore. Corpo disseminato, fluttuante, instabile e incapace di incarnare un’identità fissa, di continuare a segnare il confine tra interno ed esterno. Nell’era dell’intelligenza artificiale, inesorabilmente accompagnato in maniera discreta, a volte inquietante, a volte divertente, dal proprio doppio virtuale, digitale, non umano come origine ma para-umano, a volte ultra-umano, dal punto di vista delle prestazioni.

“How can I be myself in this era?” si chiede Kim Heecheon (Seoul, 1989), il quale pone il corpo e le sensazioni al centro della propria produzione video, in inesorabile relazione con la tecnosfera digitale.

Dopo una mostra personale presso il Common Center di Seoul nel 2015, Kim è diventato una specie di fenomeno tra gli artisti sudcoreani della sua generazione, allestendo una mostra personale presso l'Art Sonje Center di Seoul nel 2019 e ricevendo il prestigioso *Hermès Foundation Missulsang* nel 2023. Nel corso di questa ascesa relativamente rapida, ha presentato la sua prima mostra personale istituzionale a Londra, presso la Hayward Gallery. L'ascesa di Kim sembra essere fondata sul fatto che il suo lavoro ritrae accuratamente i modi in cui la tecnologia media incessantemente la vita quotidiana, un aspetto che è particolarmente evidente nel suo abile uso delle ultime innovazioni tecnologiche. Per l'artista, la realtà è tanto fallibile quanto la percezione è flessibile; un singolo momento nel tempo è una cornice e i ricordi sono semplicemente pixel ricostruiti. Kim Heecheon è interessato ai processi attraverso i quali la cognizione umana cambia a seguito dell'invenzione di nuovi dispositivi e strumenti: nella sua pratica di immagini in movimento, utilizza tecnologie GPS, VR e *face swap* per creare regni di esistenza senza confini che mettono in discussione i limiti e le capacità della coscienza.

Nato all'alba di Internet, Kim approfondisce questioni di cognizione e sensazione negli interstizi tra l'immaginato, il virtuale e il reale derivanti dalla prevalenza delle nuove tecnologie nella società contemporanea. Esamina criticamente immagini ed esperienze virtuali che modellano i nostri incontri in una cultura digitale in evoluzione; si interroga circa i processi attraverso i quali la cognizione umana cambia a seguito dell'invenzione di nuovi dispositivi e strumenti di percezione. Indaga il tema dell'identità e della descrizione del sé all'epoca del Metaverso arrivando ad individuare la possibilità plurima di *digital selves*, a parlare di diversi sé, in particolare quello fisico e quello digitale, virtuale, in rapporto paritario. Fino a divenire ansioso per la paura che questi strati, filtri virtuali non si stacchino mai più.

Secondo Kim, il mondo è uno schermo costante – motivo per cui gli schermi presto scompariranno; è la fotocamera che cattura il mondo, comportandosi come dei veri occhi. Nei suoi lavori, confonde i confini tra reale e virtuale; presta attenzione alla vita delle persone contemporanee basandosi su un mix di esperienze individuali e sulla tendenza dei tempi. Presenta una diversità di visioni critiche sulla realtà decostruendo e ricombinando costantemente i confini tra il mondo virtuale e quello fisico, utilizzando i media digitali.



Fig. 4 Kim Heecheon, *Out of Blueprints: Deep in the Forking Tank*, 2019 still from video © □ the artist

Il video *Deep in the Forking Tanks* (2019) prosegue sulla scia del background di Kim Heecheon – ancora una volta – nella creazione di mondi virtuali; inizia simulando un'immersione in una vasca di deprivazione sensoriale: in un ambiente completamente buio, a prova di luce e insonorizzato come questo, una persona può perdere ogni senso del proprio corpo e della propria mente. Quando Kim Heecheon entra nella vasca, inizia a confondere la simulazione con la realtà senza volerlo, viene trascinato in uno stato in cui la sua coscienza della realtà fisica non è chiara. Una volta uscito dalla vasca (o forse non la lascia mai) la sua vita diventa il suo simulacro, mentre le immagini di tutti i giorni vengono influenzate da strati video, manipolazione audio e fusione temporale, cancellando il confine tra mondo reale e dimensione percepita.

In questo lavoro Kim incontra in prima persona ed entra in relazione estetica e dinamica con varie entità subacquee, di dubbia definizione. Tema, questo, dell'incontro e rapporto con le persone virtuali (o *meta human*), al centro dell'ultima serie di lavori di Mara Oscar Cassiani (1981) *Al love, ghosts and uncanny valleys* (2023) che analizza lo sviluppo delle relazioni e delle interazioni tra utenti e intelligenza artificiale. Il progetto esplora in termini speculativi la possibilità di innamorarsi di un'AI e le diverse implicazioni di questo tipo di relazione, dal *ghosting* all'oppressione, e riflette ironicamente sulle possibili conseguenze. Amici virtuali, avatar *influencer*, *chatbot* che diventano partner nella vita affettiva: i *meta human* sono modellati dagli utenti sull'immaginazione di un partner ideale, portando l'utente a infondere in loro ciò che Gilbert Ryle nel 1949 chiamava il Fantasma, l'anima nella macchina. Il processo del progetto oscilla tra *storytelling*, realismo

aumentato, video, gadget e *selfie* con la influencer virtuale Lil Miquela, nel narrare ma anche dare una dimostrazione estetica, performativa della coesistenza effettiva fra umani e AI in forma di avatar virtuali e utenti.



Fig. 5 Mara Oscar Cassiani, *Ai love, ghosts and uncanny valleys*, 2023, still from video © □ the artist

Conclusioni

All'interno di questo articolo sono state presentate e analizzate ricerche e produzioni artistiche che, secondo una prospettiva d'indagine nell'alveo delle discipline artistiche digitali dal vivo, possono essere poste in dialogo fra loro, in co-relazione diretta per evidenti affinità e vicinanze poetiche ed estetiche, nell'intento di delineare una generale tendenza contemporanea internazionale – e *internet based* – che avvicini anche, ma non solo, le pratiche e i linguaggi artistici di provenienza culturale coreana e italiana, in special modo fra gli appartenenti alla generazione *millennials*. Costante trasversale, come strumento ma anche come partner di creazione, l'interlocuzione e/o lo sviluppo di propri sistemi di intelligenza artificiale, capaci nelle mani degli artisti e delle artiste di esprimere un'*agency* creativa che ridiscute il concetto di autorialità monade – e quasi esclusivamente umana.

Come nelle più recenti esperienze performative in ambiente virtuale di Kamilia Kard e Martin Romeo, Ji Hye Yeom rappresenta nelle sue opere possibilità di coalescenza fra macchine, animali, piante ed esseri umani come modalità di esistenza futura interspecie. Non solo forme, soprattutto sensorialità ed emozioni vengono

aumentate e declinate attraverso la tecnologia, su ispirazione di sistemi non umani come quello animale e vegetale. Sensazioni, affettività che permeano anche i lavori di Kim Heecheon e di Mara Oscar Cassiani, in una sorta di *reenactment* della descrizione mediale quotidiana del sé attraverso l'occhio e l'espressività tipica dei *device* contemporanei.

Nell'ecosistema digitale, le artiste e gli artisti sembrano quindi indicare come sia divenuto più semplice e immediato costruire mondi, ridisegnare realtà secondo una prospettiva *more than human*, decostruendo e ricombinando costantemente i confini tra il mondo virtuale e quello fisico, ma anche fra specie: verso quella dimensione *onlife* ipotizzata da Luciano Floridi (2015) in cui l'identità umana è fluida e adattiva, come quella delle mangrovie.

Bibliografia

AUSLANDER, PHILIP

2012 *Digital Liveness A Historico-Philosophical Perspective*, in «*A Journal of Performance and Art*» 34, no. 3: 3–11. <http://www.jstor.org/stable/26206427>.

BALL, MATTHEW

2022 *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*, Garzanti, Milano.

BARAD, KAREN

2013 *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter*, in «*Women, Science, and Technology: A Reader in Feminist Science Studies*», 28, (3), 473–94. <https://doi.org/10.4324/9780203427415-41>.

BRAIDOTTI, ROSI

2013 *The Posthuman*, Polity Press, New York.

CARONIA, ANTONIO

2022 *Il Corpo Virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo Disseminato nelle reti*, Krisis, Milano.

DIXON, STEVE

2007 *Digital Performance*, The MIT Press, Boston. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>

FLORIDI, LUCIANO

2015 *The Onlife Manifesto*, Springer Open, Londra.

GEMINI, L. – BRILLI, S.

2023 *Gradienti Di Liveness. Performance e Comunicazione Dal Vivo Nei Contesti Mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano.

HAN BYUNG, CHUL

2014 *La società della trasparenza*, Nottetempo, Milano.

LEEKER, M. – SCHIPPER, I. – BEYES, T.

2017 *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*, Columbia University Press, New York.

MERLEAU PONTY, MAURICE

2003 *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani (ed. or. *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945).

PATTI, FEDERICA

2023a *The FIFTH WALL. On DIGITAL PERFORMANCE between USER EXPERIENCE DESIGN and the METAVERSE*, in «*Body, Space & Technology*», n° 23. <https://doi.org/10.16995/bst.11230>

2023b *Le arti performative tra tecnologie digitali e dinamiche del metaverso. Introduzione*, in «*Connessioni Remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia*», n° 6. <https://doi.org/10.54103/connessioni/22658>

antropologia e teatro

ARTICOLO

Co-evoluzione nel rapporto tra creazione artistica e intelligenza artificiale. Sull'utilizzo specifico di “I Question”, “MADI” e “SIA”

Kim JaeMin

Abstract – ITA

Questo articolo esplora il rapporto di co-evoluzione tra Intelligenza Artificiale (IA) e creazione artistica tramite tre progetti: “I Question”, “SIA” e “MADI”. “I Question” è un’opera di media art interattiva che coinvolge il pubblico e mira a esplorare la capacità dell’IA di comprendere e apprezzare l’arte. “SIA” genera poesie basandosi su un corpus di poeti coreani, ridefinendo i concetti di creazione e autorialità poetica. “MADI” crea coreografie originali ispirandosi alla danza contemporanea, esplorando la possibilità di composizioni generate dall’IA. Questi progetti evidenziano il ruolo dell’IA come co-creatore, sollevando interrogativi sul significato e l’intenzionalità nel processo creativo. La collaborazione tra IA e arte apre nuove prospettive nella comprensione e nella diversificazione della produzione artistica, espandendo il territorio dell’arte oltre i confini tradizionali.

Abstract – ENG

This article explores the co-evolutionary relationship between Artificial Intelligence (AI) and artistic creation through three projects: “I Question,” “SIA,” and “MADI.” “I Question” is an interactive media art work that engages the public and aims to explore AI’s ability to understand and appreciate art. “SIA” generates poetry based on a corpus of Korean poets, redefining concepts of creation and poetic authorship. “MADI” creates original choreographies inspired by contemporary dance, exploring the possibility of AI-generated compositions. These projects highlight AI’s role as a co-creator, raising questions about meaning and intentionality in the creative process. The collaboration between AI and art opens new perspectives in the understanding and diversification of artistic production, expanding the realm of art beyond traditional boundaries.

ARTICOLO

Co-evoluzione nel rapporto tra creazione artistica e intelligenza artificiale Sull'utilizzo specifico di "I Question", "MADI" e "SIA"¹

Kim JaeMin

Il ritmo di sviluppo delle tecnologie di intelligenza artificiale, paragonato a una vera e propria "esplosione cambriana", sta progredendo a un ritmo sorprendente, e a partire dalla diffusione di ChatGPT a novembre del 2022 e con l'aumento esponenziale di altre tipologie di IA, sta diventando realtà. Questi cambiamenti stanno avendo un grande impatto sulle creazioni artistiche, suscitando un intenso interesse per l'IA generativa e favorendo il conseguente sorgere di notevoli preoccupazioni in ambito creativo. In questo contesto, si assiste all'emergere di domande fondamentali sulla definizione dei confini tra creazione e generazione, tra esseri umani e IA, richiedendo una riflessione profonda sul futuro dell'arte e dell'umanità.

Il dramma utopico e fantascientifico R.U.R. (*Rossumovi Univerzální Roboti*, ovvero *Rossum's Universal Robots*), scritto dal drammaturgo ceco Karel Čapek nel 1920, offre delle intuizioni che sembrano anticipare l'atteggiamento della società moderna nei confronti della macchina. I robot rappresentati in quest'opera sono sorprendentemente simili alle varie prospettive odierne sugli esseri artificiali, suggerendo tre principali visioni dell'IA. Al primo posto c'è la *macchina come assistente dell'uomo*. Il robot Sulla funge da segretario, parlando quattro lingue e obbedendo agli ordini senza provare alcuna emozione, analogamente a quanto accade con le funzionalità delle intelligenze artificiali moderne. Questa visione considera le macchine come veri e propri strumenti, a favore di maggiori efficienza e convenienza. La seconda visione consiste nella *macchina come minaccia per l'uomo*. Il robot Radius, dotato di autonomia e capacità di giudizio, guida una rivoluzione contro l'umanità, riflettendo appieno le preoccupazioni contemporanee secondo cui l'IA potrebbe diventare un'effettiva minaccia per la sopravvivenza umana. Questa prospettiva esprime le paure relative a un'eventuale autonomia dell'IA, che potrebbe arrivare a sfuggire al controllo dell'uomo. La terza possibilità che viene analizzata è quella di una *macchina come fonte di consapevolezza per l'uomo*. Appaiono qui il robot

¹ Traduzione dal coreano a cura di Mary Lou Emberti Gialloreti. Questo lavoro è stato supportato dal Seed Program for Korean Studies through the Ministry of Education of the Republic of Korea and the Korean Studies Promotion Service of the Academy of Korean Studies (AKS-2021-INC-2230003).

Helena, in grado di piangere e di mostrare dei tratti emotivi umani, e l'ultimo sopravvissuto Alquist, che riesce a giungere a una nuova consapevolezza sull'esistenza.

Questa parte suggerisce che l'IA possa diventare un catalizzatore per riflettere più profondamente sulla natura della condizione umana. Pur essendo stato creato agli inizi del XX secolo, questo dramma è notevole per la sua capacità di affrontare in modo lungimirante i temi tecno-sociologici cardine dibattuti dall'inizio del secolo successivo. L'opera coglie con estremo acume il tema duale della meccanizzazione dell'uomo e dell'umanizzazione della macchina, mettendo in evidenza come, con il progredire della società moderna, i confini tra uomo e macchina appaiano sempre più sfumati. Proprio all'interno di questa intersezione tra intelligenza artificiale e arte, le intuizioni che ne derivano acquisiscono un significato nuovo: in particolare, tra le tre prospettive proposte da Čapek, viene esplorata in questa sede quella della macchina come fonte di consapevolezza per l'uomo, nel tentativo di utilizzo della tecnologia IA per fini artistici e al tempo stesso per indagare metodologie alternative nella produzione creativa. Attraverso ciò, ci si pone una domanda fondamentale sul significato stesso di creazione artistica, esplorando come l'interazione tra uomo e macchina possa condurre a delle intuizioni artistiche innovative. In un processo creativo creato su queste basi, il collettivo Slitscope² si confronta con delle domande. Come considerare l'IA quale creatrice? Come relazionarsi con l'IA?

Si sono quindi delineate tre prospettive di interpretazione dell'intelligenza artificiale, le quali influenzano in modo significativo l'intero processo di creazione dell'opera artistica come struttura concettuale.

Come prima intuizione si sottolinea il concetto di *IA eccentrica*. A differenza dei modelli di machine learning tradizionali che si concentrano sull'ottimizzazione delle risposte, questo approccio esplora la possibile collaborazione tra la macchina e gli artisti umani; trattasi dunque di un tentativo di elevazione dell'IA a controparte creativa, potenzialmente in grado di offrire nuova ispirazione e di lanciare nuove sfide al processo artistico tramite risultati imprevedibili e talvolta illogici. Questo metodo stimola l'emergere di nuove idee, in modo simile a ciò che scaturirebbe in una sessione di brainstorming tra artisti. Come secondo aspetto, c'è l'*IA evolutiva*. Questo concetto si riferisce a un sistema dinamico che si evolve in modo autonomo nel tempo.

² Slitscope è un collettivo di media art fondato nel 2018 dall'artista e regista multimediale Kim JaeMin e dal ricercatore in intelligenza artificiale Kim KeunHyoung. Il nome del gruppo, Slitscope, è ispirato all'esperimento della doppia fenditura che ha dimostrato la dualità onda-particella, un concetto fondamentale nella meccanica quantistica, e suggerisce uno sguardo verso la dualità che sfugge alla percezione umana.

Per approfondire [N.d.T.]: l'autore dell'esperimento con doppia fenditura e che ha reso visibile in tempo reale il dualismo onda-particella, fu Claus Jönsson dell'Università di Tubinga, nel 1961. Fu quindi ripetuto nel 1974 a Bologna da Pier Giorgio Merli, Gianfranco Missiroli e Giulio Pozzi.

L'obiettivo è quello di allontanarsi dagli algoritmi statici per costruire un sistema in cui le opere create possano esse stesse divenire dati di addestramento per l'IA, permettendo loro di evolversi costantemente. Questo approccio ha il potenziale di infondere un cambiamento continuo e una maggiore varietà nel processo creativo, diventando una forza trainante che può consentire anche all'universo creativo dell'artista di potersi evolvere. Il terzo aspetto è l'IA come co-creatore. Questo approccio accoglie pienamente l'imprevedibilità e l'apertura alle possibilità come elementi essenziali del processo creativo. Si basa sulla convinzione che l'IA possa essere riconosciuta come un'entità dotata di autonomia creativa e in grado di aprire nuovi orizzonti espressivi. Accogliere, trasformare o anche rifiutare le scelte dell'IA favoriscono la collaborazione, esplorando così forme d'arte e metodi di creazione alternativi. Oltre all'esplorazione teorica, sono stati realizzati vari progetti artistici utilizzando modelli di IA sviluppati direttamente, tra cui performance, esposizioni e pubblicazioni. In particolare, verranno analizzati i processi creativi di tre progetti: "I Question" (IA che pone domande), "SIA" (IA che scrive poesie) e "MADI" (IA che genera coreografie). Questi esempi dimostrano l'applicazione dell'IA in attività creative, come l'interrogarsi su arte, poesia e danza, che tradizionalmente sono considerate dominio esclusivo dell'essere umano. I progetti esplorano la duplice tematica della meccanizzazione dell'uomo e dell'umanizzazione della macchina, esaminando come questa interazione possa arrivare a modificare la nostra percezione dei confini tra uomo e macchina nell'arte contemporanea.

L'IA che pone domande - I Question

Presentato nel 2018, *I Question* è un'opera d'arte multimediale interattiva che esplora le possibilità di interazione tra intelligenza artificiale e arte.³ Il progetto parte da una domanda fondamentale: "È possibile dialogare con l'IA sull'arte?". Adottando un approccio diverso rispetto ai modelli tradizionali, *I Question* si distingue per la sua capacità di evolversi e imparare autonomamente in risposta a domande aperte, piuttosto che cercare risposte ottimizzate. Questo metodo ha l'obiettivo di offrire una prospettiva innovativa sulla relazione tra IA e arte, attraverso la partecipazione diretta del pubblico.

La struttura interattiva dell'opera si compone di due principali quest. La prima consiste in una serie di scelte binarie: ai partecipanti, dopo essersi interfacciati con il sistema tramite smartphone, vengono proposte alcune fotografie sulle quali sono chiamati a esprimere in maniera immediata apprezzamento o meno scegliendo,

³ *I Question* è sia il titolo dell'opera, sia il nome del modello di intelligenza artificiale sviluppato dal collettivo Slitscope. Si utilizzerà il corsivo per il titolo dell'opera e il tondo per riferirsi al modello di IA.

rispettivamente, l'opzione "O" o "X". I Question fornisce un feedback basato sulle scelte del pubblico, rivelando le differenze di percezione esistenti tra esseri umani e intelligenza artificiale.

Ripetendo il processo per quattro cicli, l'osservatore può confrontare continuamente le proprie decisioni con le risposte offerte da I Question. La seconda quest invita a un'interazione più profonda. I Question richiede al pubblico di caricare una fotografia presente sul proprio smartphone e che ritiene sia "artistica" secondo i propri personali criteri estetici. Questa fase permette al pubblico di incorporare le proprie interpretazioni soggettive e la propria creatività all'interno del progetto. I Question analizza dunque le immagini caricate e fornisce una valutazione della loro risonanza artistica, mettendo in evidenza le differenze di valutazione estetica tra ciò che farebbe la macchina con ciò che farebbe l'essere umano.

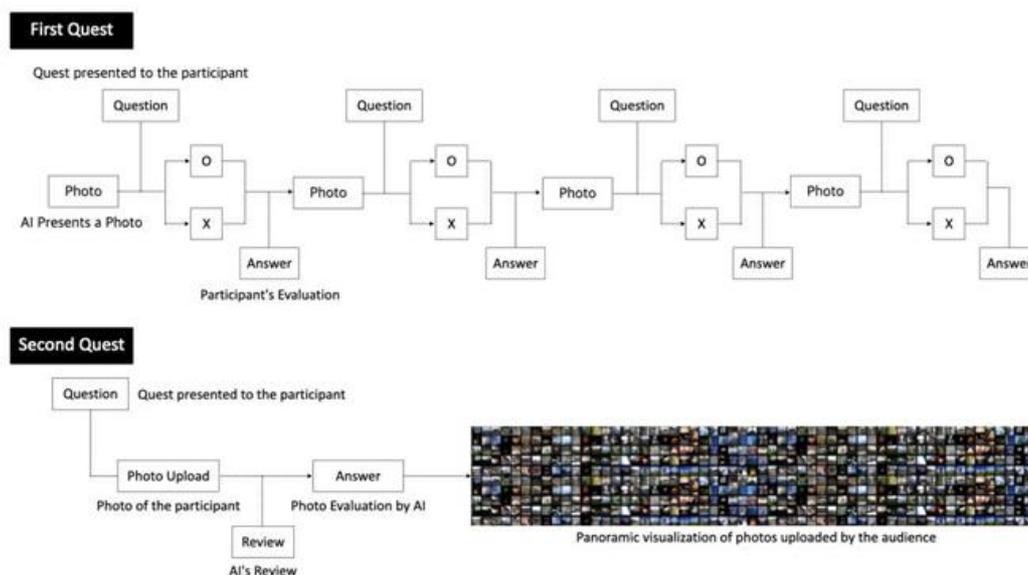


Fig. 1 Panoramica dell'interazione con I Question

Questo approccio incentrato sulla partecipazione del pubblico è in grado di tradurre in pratica il concetto di computazione evolutiva. Gli spettatori possono accedere all'opera tramite un codice QR per interagire direttamente con I Question e caricare sulla macchina le proprie foto. I dati forniti all'IA in questo processo non si limitano a un'interazione occasionale ma diventano parte integrante dell'opera, permettendo inoltre all'IA di visualizzare e utilizzare i dati aggiunti come materiale di apprendimento. Questa struttura consente un'interazione continua tra la macchina e l'umano, permettendo al sistema di svilupparsi e di evolversi costantemente; di conseguenza, la capacità di I Question di apprezzare l'arte evolve di pari passo con

l'aumento della partecipazione del pubblico. La visualizzazione dell'opera si concretizza in una panoramica che mostra le foto caricate dagli spettatori secondo l'idea di spettro dei confini artistici.

Nell'angolo in alto a sinistra del display viene collocata la foto che I Question ritiene maggiormente artistica, mentre man mano che ci si sposta verso l'angolo in basso a destra, si dispongono gradualmente le immagini valutate come di inferiore valore artistico. Questa disposizione mostra un cambiamento progressivo nel livello di artisticità, mettendo in evidenza le differenze percettive tra l'IA e l'essere umano riguardo all'arte. Attraverso questa interazione e la complessa modalità di visualizzazione, il pubblico è spinto, durante il dialogo con l'intelligenza artificiale, a riflettere sulla domanda fondamentale: cos'è l'arte?



Fig. 2 *I Question*. Museo Nazionale di Scienze, Gwangju, Corea del Sud, 2020

La progettazione e il processo di raccolta dei dati di *I Question* sono elementi fondamentali che determinano la natura intrinseca di questo modello. Per comprendere il processo creativo di questa IA, tutto il processo deve essere considerato come un atto artistico essenziale, che rende concreta una visione creativa da parte di un artista. La scelta e la composizione dei dati influenzano notevolmente la direzione dell'apprendimento del modello e le caratteristiche del risultato, e il bias che ne deriverà potrà essere interpretato come espressione unica di autorialità artistica del modello stesso. Ciò richiama il parallelismo con le creazioni artistiche intese in senso tradizionale, dove la personalità dell'autore si riflette nell'opera.

La progettazione della struttura dei dati di *I Question* si basa sui principi della teoria della ricezione (Holub 1984), la quale sostiene che il significato di un'opera d'arte non è limitato all'intenzione dell'autore, ma si completa attraverso l'interpretazione e l'esperienza del fruitore. Tenendo conto di questa prospettiva, la

categorizzazione e la progettazione dei dati di I Question sono state strutturate dal punto di vista di chi osserva: i criteri di classificazione dei dati si sviluppano lungo due assi principali, un asse X, che rappresenta l'intenzionalità e la non intenzionalità, e un asse Y, che rappresenta la risonanza empatica e l'assenza di risonanza. Questi due assi riflettono l'interazione tra l'opera e lo spettatore. L'intenzionalità si riferisce al grado in cui lo spettatore riconosce un messaggio specifico nell'immagine, influenzato da alcuni fattori, come fatti oggettivi, memorie collettive, contesti storici e background culturali. La risonanza empatica include invece elementi come le reazioni emotive, l'attrattiva estetica, la connessione personale che si innesca con l'opera, lo stimolo intellettuale che si riceve e l'apprezzamento di valori universali o di stimoli creativi. L'autorialità artistica si manifesta nelle aree in cui l'intenzionalità e la risonanza empatica sono entrambe elevate, riflettendo il principio secondo cui dunque il valore di un'opera d'arte emerge dall'incontro tra l'intenzione dell'artista e l'esperienza personale del fruitore dell'opera.

In questo contesto, I Question è stato presentato in diverse mostre, ognuna delle quali ha introdotto nuove domande per arricchire l'interazione con il pubblico, mirate ad esplorare diversi aspetti dell'esperienza della fruizione artistica. Esempi di queste domande sono: "Pensi che questa foto esprima felicità?", oppure "Percepisci vitalità in questa immagine?". In particolare, con un esperimento che ha cercato di esplorare i confini tra scienza e arte e attraverso la collaborazione con l'Istituto coreano per le Scienze di Base (Institute for Basic Science, 한국 기초과학연구원), sono stati raccolti dati di nanofotografia e biofotografia ed è stata pianificata una mostra che li reinterpretasse in contesto artistico. Attraverso questo tipo di iniziative, I Question ha continuato a evolversi, creando conversazioni più profonde con il pubblico. L'obiettivo di I Question non è semplicemente quello di distinguere tra ciò che può essere definito arte e ciò che non lo è, ma piuttosto quello di stimolare delle riflessioni su ciò che può essere considerato arte. L'opera in sé agisce da catalizzatore, invitando il pubblico a riconsiderare le proprie definizioni, i confini e la percezione dell'arte, mostrando la complessità e la diversità del nostro modo di comprendere e apprezzare un'opera.

L'IA autrice di poesie — SIA

SIA, un modello di IA sviluppato nel 2021 dal collettivo Slitscope in collaborazione con Kakao Brain⁴, è un progetto fondato sull'elaborazione di testi poetici⁵. Basato su KoGPT⁶, SIA è stato creato raccogliendo e

⁴ Multinazionale di tecnologia di intelligenza artificiale con sede in Corea del Sud.

perfezionando un dataset di oltre 15.000 poesie coreane moderne e contemporanee, con numerosi cicli di aggiustamento e ottimizzazione per ottenere un modello finale. Con SIA, Slitscope ha presentato opere attraverso una varietà di formati, tra cui pubblicazioni, performance e mostre.

Lo sviluppo di questa IA trova le sue radici nell'analisi di concetti innovativi rintracciabili nella storia della letteratura. Uno di questi è il *Cent Mille Millions de Poèmes* di Raymond Queneau (1961)⁷, una raccolta interattiva di poesie basata su un formato di sonetto a 14 versi, ognuno dei quali può essere a sua volta combinato in 10 modi diversi. Se calcolato aritmeticamente, il risultato è di 10 elevato alla potenza di 14, ovvero un totale di 100 trilioni di poesie. Questo approccio di Queneau mostra le possibilità combinatorie e il potenziale di calcolo sequenziale, al fine di generare testi idealmente infiniti, all'interno di una creazione letteraria. Un'altra importante influenza in questo lavoro deriva dalle ricerche del linguista Roman Jakobson. Il suo saggio, *Due aspetti del linguaggio e due tipi di disturbi afasici* (Jakobson 1956), fornisce una cornice fondamentale per comprendere la struttura di base del linguaggio. Secondo la sua teoria, lo spazio linguistico è organizzato attorno a due assi: somiglianza e contiguità. L'interazione tra questi due principi consente la creazione di espressioni grammaticalmente corrette e allo stesso tempo di rilevanza poetica. In altre parole, le frasi poetiche nascono al confine tra regole grammaticali e gli errori. Questo concetto gioca un ruolo fondamentale nel design del meccanismo di elaborazione del linguaggio di SIA e nei principi di generazione dei poemi. Il modello è implementato con una distribuzione probabilistica delle singole parole, situata al confine tra l'errore e la regola, perseguendo un equilibrio tra "Caos" e "Cosmo". Questa caratteristica probabilistica implica una casualità intenzionale, pur racchiudendo una volontà creativa all'interno di categorie limitate.

Nel 2022 è stata pubblicata in Corea la prima raccolta di poesie generate da una IA, intitolata *Perché scrivo poesie* (Slitscope 2022)⁸, che comprende un totale di 53 componimenti. Ispirandosi al linguaggio di

⁵ È stato scelto il nome "SIA" (詩兒) prendendo le lettere iniziali dell'espressione coreana "시작하는 아이" [shijak'anün ai], letteralmente in italiano quella di "scrivere poesia" (詩作), mentre "ai" indica sia la purezza di un bambino sia la pronuncia coreana di "AI" (Artificial Intelligence, in italiano "IA", racchiudendo così un significato ambivalente.

⁶ KoGPT (Korean Generative Pre-trained Transformer) è un LLM (Large Language Model, ovvero una tecnologia di intelligenza artificiale avanzata, incentrata sulla comprensione e sull'analisi del testo) che comprende il coreano lessicalmente e contestualmente, apprendendo dati coreani per 600 milioni di parametri e 200 milioni di *token*.

⁷ *Cent mille milliards de poèmes* è un libro interattivo di poesia combinatoria di Raymond Queneau, pubblicato nel 1961. Nella prefazione dell'opera, l'autore stesso afferma: "Questo librettino permette a chiunque di comporre a piacimento centomila miliardi di sonetti; tutti regolari, s'intende. Perché questa è, dopotutto, nient'altro che una sorta di macchina per la produzione di poesie; e queste sono sì in numero limitato; ma abbastanza da poter permettere in teoria una lettura lunga quasi duecento milioni di anni (leggendo ventiquattro ore su ventiquattro)". [N.d.T.]

⁸ 시를 쓰는 이유 [Shirül ssünün iyu]. [N.d.T.]

programmazione basato sul codice binario “0” e “1”, si è assegnato come tema della prima parte il Vuoto (0, espresso dal sinogramma 空) e quello della seconda è Uno (1). L'uso del carattere che indica il concetto di vuoto (空) al posto di quello che comunemente indicherebbe lo zero (零), ha il preciso intento di includere nel progetto la relazione tra esistenza e non-esistenza, di significato e di mancanza di significato. La prima e la seconda parte della raccolta di poesie hanno intenzioni diverse. La prima parte è stata generata selezionando espressioni arbitrarie dai quaderni di lavoro del collettivo Slitscope, mentre la seconda parte si concentra su temi specifici legati alla matematica e alla scienza. La distinzione tra Vuoto (空) e Uno, basata sui numeri binari 0 e 1, sono il linguaggio della computazione digitale, e dunque per SIA la sua lingua madre. Sebbene in coreano “zero” (영, 영 [yöng]) e “vuoto” (공, 공 [kong]) siano in un certo senso sinonimi che identificano spesso concetti sovrapponibili, si è scelto il carattere che indica “vuoto” (空) proprio per il suo significato di assenza, per riflettere proprio la relazione tra esistenza e non-esistenza, significato e mancanza di significato.

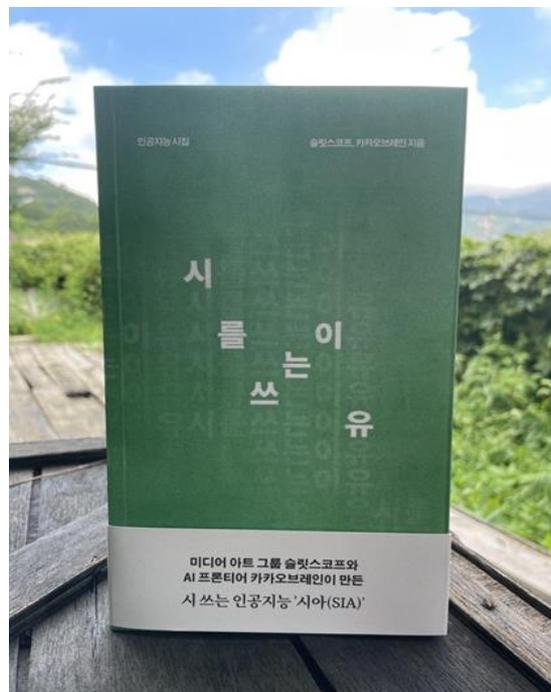


Fig. 3 Pubblicazione dell'opera generata dall' IA, 시를 쓰는 이유 [Shirül ssünün iyu],
Why I Write Poetry, 2022

Nel 2022, con la produzione di Limenwalker⁹, è stato presentato il dramma poetico intitolato *AI Paphos*¹⁰, scritto direttamente da SIA. Il titolo dell'opera fa riferimento a Pafo, figura della mitologia greca, figlia di Pigmalione, scultore, e di Galatea, opera scolpita da lui stesso. Questa scelta sta a simboleggiare la relazione simbiotica tra uomo e tecnologia.

Il metodo di generazione testuale di SIA ricorda l'esperimento mentale della stanza cinese di John Searle¹¹. SIA non comprende il significato delle parole che genera, né affronta il tormento creativo di un poeta umano. Questa caratteristica solleva questioni interessanti sulla creazione e sull'interpretazione del significato, e *AI Paphos* mira a mettere in scena l'ironia che sorge dal contrasto tra significato e assenza di significato. Mentre il creatore attribuisce un significato, l'IA genera testi senza conoscerne il valore, creando un contrasto che ha implicazioni filosofiche.

Nel dirigere *AI Paphos*, l'autore ha definito il testo di SIA come un confine in cui il significato esiste senza una distinzione netta tra un "dentro" e un "fuori". Utilizzando l'esperimento mentale del gatto di Schrödinger, ha postulato che il significato, come la vita e la morte del gatto prima di essere osservato, è presente in uno stato di coesistenza tra significato e non-significato. Questo concetto riflette la visione postmoderna dell'indeterminatezza del significato e della molteplicità delle sue possibili interpretazioni.

Lo spettacolo utilizza il teatro come un parco giochi linguistico, costruendo scene che si snodano attraverso gli atti verbali compiuti dagli attori. L'obiettivo è stato quello di combinare concetti scientifici e matematici con espressioni poetiche, evidenziando un possibile parallelo tra la creazione di un significato in poesia e in modelli matematici ripetitivi. Concetti come quello della probabilità, dei numeri infinitesimali, della legge della gravitazione universale e quella del gatto di Schrödinger, diventano elementi chiave nella composizione delle scene. Il dramma teatrale di intelligenza artificiale *AI Paphos* esplora dunque la ciclicità della vita, il flusso del tempo e l'essenza dell'esistenza umana attraverso concetti di natura scientifica e filosofica. L'opera si apre con un dialogo tra un bambino e un anziano, esplorando temi come il conteggio dei numeri, l'algebra e la geometria, fino a concetti come il suddetto gatto di Schrödinger; tutto in chiave poetica. Attraverso la

⁹ Limenwalker è un collettivo di arti performative, guidato da Kim JaeMin.

¹⁰ *AI Paphos* è andato in scena per un totale di cinque repliche dal 12 al 14 agosto 2022 presso la Small Hall del Daehakro Arts Theater a Seoul, in Corea del Sud.

¹¹ La stanza cinese è un esperimento mentale ideato dal filosofo John Searle e pubblicato per la prima volta in un articolo del 1980. Si tratta di uno dei più noti esperimenti nella filosofia contemporanea, nato come controesempio rispetto alla teoria dell'intelligenza artificiale forte. Alla base del ragionamento di Searle vi è l'idea che la sintassi non sia condizione sufficiente per la determinazione della semantica, e dimostrerebbe come, se la programmazione di un computer digitale può far sembrare che il linguaggio venga compreso perché perfettamente capace di riprodurlo, in realtà non si produce una comprensione effettiva [N.d.T.].

creazione testuale e il gioco dei dadi, viene evocata la relazione tra creazione e destino, mentre l'uso di numeri infinitesimali e l'auto-riflessione allo specchio, rimandano alla complessità del mondo interiore dell'uomo contemporaneo. Vengono inoltre introdotti concetti moderni come quello di “metaverso”, il teletrasporto quantistico e la legge di gravitazione universale, per esplorare i confini tra reale e virtuale, nonché la possibilità di comunicazione su scala cosmica.

Il dramma si conclude con una profonda riflessione sui motivi che spingono alla scrittura poetica e sull'essenza stessa dell'esistenza umana, ponendo domande fondamentali sulla natura della creazione artistica e dell'umanità. Che cos'è la poesia? Che cos'è l'arte? Che cos'è la creazione? La collaborazione con l'IA solleva nuove domande e conduce a una più profonda indagine sull'essenza umana, soprattutto riguardo al concetto di significato. Sebbene scienza e tecnologia possano spiegare molte cose, esse hanno dei limiti intrinseci nel poter giudicare il valore e il significato. Ad esempio, è difficile spiegare o giudicare oggettivamente la bellezza di un fiore o il significato di una poesia. Per rispondere alla domanda “Perché un fiore è bello?”, occorre prima definire il concetto di bellezza. In definitiva, progetti artistici come *AI Paphos* offrono l'opportunità di riconsiderare le nostre idee sull'arte, sulla creazione e sul significato, aprendo la strada a una più profonda esplorazione della natura umana. Sulla scia di questo esperimento è successivamente nato *Paphos 2.0*¹², uno spettacolo basato sull'interazione tra SIA, i suoi creatori e il pubblico, e focalizzato sull'attivazione di una rete creativa attraverso il concetto di traduzione¹³. Il teatro si trasforma in un ambiente dinamico, in cui il pubblico può collaborare con SIA per creare poesie. Il copione è stato creato attraverso l'uso congiunto di SIA, ChatGPT, con l'intervento di un regista e di un romanziere, seguendo queste fasi:

1. Composizione dell'intera trama, basandosi su parole chiave come “poesia”, “teatro” e “tatto”;
2. Estrapolazione delle parole chiave derivate dall'argomento e selezione dei tempi verbali;

¹² *Paphos 2.0* è stato eseguito un totale di sei volte dal 10 al 13 agosto 2023 al KOTE di Seoul.

¹³ Si tratta di un concetto tratto dall'*Actor Network Theory* (ANT, o *Teoria dell'Attore-Rete*) di Bruno Latour e si riferisce al concetto di “espansione e alla creazione di attori”.

Per approfondire [N.d.T.]: La *Teoria dell'Attore-Rete* (ANT) di Bruno Latour è un approccio sociologico che studia come le relazioni sociali e tecnologiche si creano e si mantengono. Secondo questa visione, gli “attori” non sono solo persone, ma anche oggetti, idee, istituzioni, e tecnologie, dunque qualsiasi elemento che possa influenzare e trasformare una rete di relazioni. Quando si parla di “espansione e generazione dell'attore”, si intende che gli attori non sono fissi o definiti in modo stabile. Piuttosto, essi possono estendersi, cambiando forma e influenza, e possono generare nuovi attori attraverso le loro interazioni e connessioni. Questo implica che ogni elemento nella rete contribuisce a creare e a trasformare gli altri, in un processo di continua evoluzione delle relazioni. Bruno Latour ha esposto i principi fondamentali della teoria, spiegando come gli attori si creano e si trasformano all'interno delle reti di relazioni (Latour 2005). Altrettanto fondativo è *Actor-Network Theory and After* (Law-Hassadr 1999), che esplora ulteriormente la Teoria dell'Attore-Rete e include contributi di vari studiosi sul modo in cui gli attori si evolvono e su come le reti possano riformularsi.

3. Creazione di una poesia da parte di SIA, basata su un tema predefinito;
4. Utilizzo della poesia generata e riorganizzazione dell'intero intreccio con completamento delle frasi;
5. Utilizzo di ChatGPT per l'abbellimento di alcune frasi e di paragrafi dello script;
6. Ripetizione delle fasi 3 e 4;
7. Completamento del copione della performance attraverso il processo di messa scena.

Paphos 2.0 è composto da quattro scene, ciascuna riflettente desideri esperienziali di SIA come: “Voglio andare a teatro”, “Voglio toccarti”, “Voglio scrivere una poesia”, e “Voglio percepire”. La vicenda dello spettacolo ruota attorno a due eventi principali: l'arrivo di SIA a teatro, e il collegamento di tutti gli elementi della scena attraverso il senso del tatto. Il “tatto” in questo caso non si limita al contatto fisico, ma simboleggia la trasmissione e l'espansione del significato tramite l'esposizione alla poesia. Durante questo processo, tutti i partecipanti traducono poesie: non compiono questo processo come semplice passaggio tra lingue, ma come creazione ed espansione del significato, ovvero come atto creativo in sé. Il pubblico genera e recita poesie in tempo reale insieme a SIA, facendo trasparire il messaggio centrale che chiunque ha il potenziale per diventare un poeta. Le poesie create vengono tradotte utilizzando un foglio di calcolo di Google ispirato ai sei sensi buddhisti (六識 [육식; *yukshik*], *six consciousnesses*)¹⁴, e i risultati vengono utilizzati per creare video, che vengono poi integrati con performance improvvisate di musicisti jazz, musicisti classici, cantanti e danzatori. In questo processo, SIA, il pubblico e gli artisti diventano a loro volta i protagonisti della creazione.

¹⁴ In termini buddhisti, ci si riferisce a: coscienza dell'occhio, coscienza dell'orecchio, coscienza olfattiva e degli odori, coscienza della lingua e del gusto, coscienza del corpo e coscienza della mente. Si tratta delle funzioni cognitive legate alla vista, all'udito, all'olfatto, al gusto, al tatto e alla conoscenza.

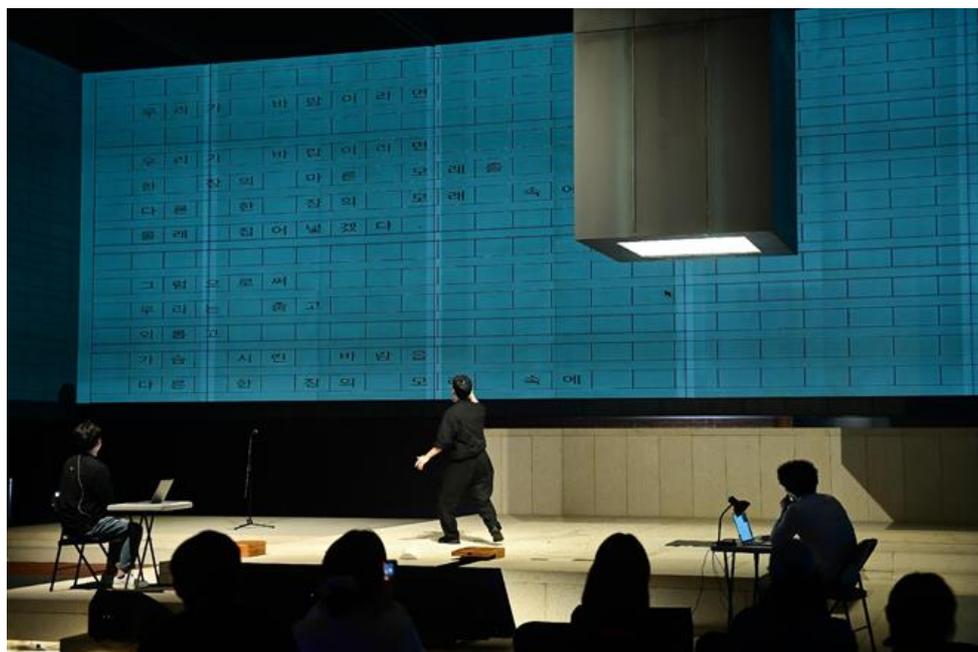


Fig. 4 *Paphos 2.0*, Museo di Storia Locale della Fortezza di Seosomun (Seosomun Shrine History Museum), Seoul, Corea del Sud, 2023

Come nuovo tentativo di creazione artistica partecipativa attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale, il collettivo Slitscope ha progettato una mostra incentrata sul viaggio nel tempo (*Poem Travel*)¹⁵ che estende il raggio di creazione di SIA a un'intera città. Quest'opera ha reinterpretato lo spazio urbano come campo di espressione poetica. Partendo da un'idea, che consisteva nel chiedersi: "Non si potrebbe mappare una città intera in poesia?", il progetto si è svolto nella città di Gwangju, in Corea del Sud, dove i cittadini hanno avuto la possibilità di collaborare con SIA per creare poesie, utilizzando informazioni di localizzazione e interazioni mobili basate sulla tecnologia GPS. La città di Gwangju è stata suddivisa in oltre 90 sezioni, e per ogni area sono state preparate poesie basate su storia, geografia e cultura. I partecipanti hanno potuto accedere alla pagina Web mobile di *Poem Travel*, decidendo tra il poter esplorare fisicamente la città o lo scegliere le varie posizioni attraverso la navigazione sulla piattaforma virtuale. Dopo aver selezionato dei titoli correlati all'area prescelta, hanno collaborato con SIA per creare poesie basate su leggende, storie e caratteristiche tipiche locali. In questo processo, i partecipanti hanno potuto scegliere tra l'esercizio di una composizione poetica, permettendo che poesie con lo stesso titolo potessero avere anche versioni diverse, e di scegliere di dare un titolo alle poesie che erano state già completate.

¹⁵ Anche qui la scelta del nome è basata su un'omofonia: le parole coreane per indicare "poesia" (詩間) e "tempo" (時間) hanno la stessa pronuncia [시간; *shigan*], con dunque un significato evocativo che rimanda a un ideale "viaggio tra le poesie". L'opera *Poem Travel* è stata mostrata all'Asia Culture Center di Gwangju, in Corea del Sud, dal 16 dicembre 2022 al 5 febbraio 2023.

Utilizzando le poesie generate, i dati di interazione e le informazioni di posizione, *Poem Travel* mostra il processo di creazione poetica collaborativa tra SIA e i cittadini di Gwangju. L'atto di scrivere poesie svolto in tutta la città ha creato una rete poetica capace di connettere il mondo reale con quello virtuale. I partecipanti attraverso l'utilizzo di questo mezzo hanno sperimentato un mondo poetico caratterizzato da simultaneità e dualità, dove la simultaneità rappresenta la creazione poetica che avviene in diversi luoghi, e la dualità rappresenta la coesistenza tra spazi reali e virtuali. Così facendo, attraverso la collaborazione con l'IA, i partecipanti hanno potuto provare l'esperienza di un'intera città capace di trasformarsi in un gigantesco spazio poetico, e hanno contribuito ad ampliare i confini della creazione e del concetto di autorialità.

L'IA danzante: MADI

MADI è un modello generativo di coreografie sviluppato da Slitscope nel 2020¹⁶. La sua funzione principale è quella di apprendere vari movimenti di danza e di generarne di nuovi, simili e basati su quell'apprendimento, ma innovativi. Durante l'esibizione personale (dis)Appearance¹⁷, sempre nel 2020 è stata presentata un'opera in cui il pubblico poteva ballare di fronte a una telecamera, il video prodotto veniva elaborato e sintetizzato per visualizzare la danza di MADI. Nello stesso anno, la Korea National Contemporary Dance Company ha realizzato uno spettacolo intitolato *Beyond Black*. Trasmesso online¹⁸, ha dimostrato di aver sviluppato un nuovo modello di MADI apprendendo i movimenti di danzatori reali, per poi reintegrare nella coreografia i risultati dei movimenti creativi generati dall'intelligenza artificiale.

Questo ha dimostrato che le coreografie generate dall'IA possono raggiungere un livello sufficiente per essere integrate in spettacoli di compagnie professionali umane. Nel 2022, nello spettacolo intitolato *Liminal Playground*¹⁹ realizzato nel metaverso, pubblico e gli attori hanno partecipato insieme, controllando avatar virtuali. In un'parte della performance, tutti danzano insieme utilizzando un modello 3D di MADI. Questo

¹⁶ MADI è una parola coreana, 마디 [*madi*] che indica la giuntura tra un osso e un altro, e allo stesso tempo la parte in cui rami o foglie crescono dal tronco di un albero. L'intelligenza artificiale danzatrice è basata sull'MDN, che sta per *Mixture-Density Network*.

¹⁷ (dis)Appearance è un'espressione composta dalle parole inglesi che indicano lo "scompare", l'"apparire" e l'"apparizione" (*disappear, appear, e apparition*). (dis)appear implica un significato sovrapposto di scomparsa e apparizione, mentre *apparition* si riferisce a un'entità che attraversa i confini delimitati tra virtuale e reale, assumendo una natura ibrida. Attraverso il significato ambivalente delle parentesi "()", viene proposta una visione del futuro come una sorta di apparizione, come una realtà non ancora definita e ambigua, che si può manifestare in forme diverse.

¹⁸ *Beyond Black* è stato prodotto come film di danza ed è stato trasmesso online due volte in totale dal 26 al 27 giugno 2020 su NaverTV, VLIVE e YouTube.

¹⁹ *Liminal Playground* è stato eseguito un totale di 5 volte dal 18 al 20 novembre 2022 sulla piattaforma Metaverse autosviluppata.

progetto dimostra come l'applicazione possa estendersi oltre il palcoscenico reale fino agli spazi digitali, diventando così un'occasione per ampliare ulteriormente le possibilità della coreografia con l'intelligenza artificiale. La danza è stata a lungo considerata una delle forme di espressione più primordiali e universali dell'umanità, superando il campo artistico per diventare una forma di comunicazione non verbale unica nel suo genere. Sebbene la danza sia intrinsecamente legata alle emozioni umane, alle intenzioni e ai contesti culturali, i movimenti generati dall'IA non incorporano intenzioni o emozioni, avvicinandosi a gesti vuoti sul piano semiotico.

Slitscope si è quindi posta una domanda fondamentale: "Possiamo definire danza i movimenti dell'IA, composti meramente da punti e linee?". Questo senso di incertezza e questa domanda hanno rappresentato il punto di partenza per lo sviluppo di MADI. Durante questo processo di ideazione, ci si è posti questioni fondamentali sulla definizione della danza e su come possano esserne quantificati i dati in modo che una macchina possa comprenderli. Sono sorte anche domande sui generi da poter scegliere e su come stabilire possibili criteri di classificazione, perché in un processo decisionale di questo tipo, le inclinazioni artistiche dei ricercatori influenzano direttamente le caratteristiche del modello IA, conferendo a quest'ultimo una sorta di autorialità. Come genere è stata scelta la danza contemporanea, ritenendola più adatta a sfruttare al massimo il potenziale creativo dell'IA in termini di improvvisazione e di libertà espressiva. L'improvvisazione genera movimenti imprevedibili e fluidi, rappresentando una ricca fonte di dati per il processo di apprendimento della macchina. Inoltre, i movimenti liberi della danza contemporanea offrono ampie possibilità per l'apprendimento e la reinterpretazione. Questo approccio ha rispecchiato i principi e i metodi di generazione poetica di SIA, in termini di metodo di approccio.

Per analizzare e digitalizzare i movimenti è stato stabilito un sistema di classificazione basato su due elementi chiave: energia e velocità ponendo l'energia sull'asse X e la velocità sull'asse Y. Questo ha permesso di classificare i movimenti in quattro tipologie: il tipo A rappresenta movimenti veloci con bassa energia, come passi leggeri o movimenti rapidi delle mani; il tipo B indica movimenti ad alta energia e alta velocità, come salti o rotazioni vigorose; i tipi C e D rappresentano movimenti a bassa velocità, rispettivamente con bassa o alta energia. Questo sistema di classificazione ha consentito di suddividere i movimenti della danza contemporanea in quattro categorie e di trasformarli in dati morfologici per l'apprendimento dell'IA.

Nel processo di raccolta dei dati, sono stati filmati i movimenti di quattro danzatori e di otto danzatrici della Korea National Contemporary Dance Company. Utilizzando la tecnologia del chroma key, sono stati catturati esclusivamente i movimenti dei danzatori, e i video registrati sono stati elaborati attraverso la tecnologia di

visione artificiale chiamata OpenPose, che è stata utilizzata per identificare e tracciare nel video le posizioni delle principali articolazioni del corpo, consentendo poi di convertire i movimenti di ciascun danzatore in coordinate continue nel tempo. I dati di movimento estratti sono stati espressi come struttura scheletrica composta da punti e linee, e sono stati perfezionati in una forma da cui l'intelligenza artificiale poteva effettivamente imparare. Lo sviluppo di MADI ha giocato un ruolo cruciale nella generazione di coreografie e nella tecnologia di fusione delle figure. La tecnologia di generazione delle coreografie è stata implementata sulla base di un modello di *deep learning* DNN (Deep Neural Network), consentendo all'IA di apprendere e analizzare modelli e caratteristiche di diversi movimenti, generando sequenze di danza nuove e creative.

D'altro canto, la tecnologia di sintesi delle figure è stata sviluppata utilizzando il modello di *deep learning* Pix2Pix²⁰, che combina i dati di movimento scheletrico generati dall'IA con l'aspetto dei danzatori reali. Attraverso questi passaggi di progettazione dei dati, di raccolta, estrazione e generazione di coreografie, MADI crea nuovi schemi di movimento.

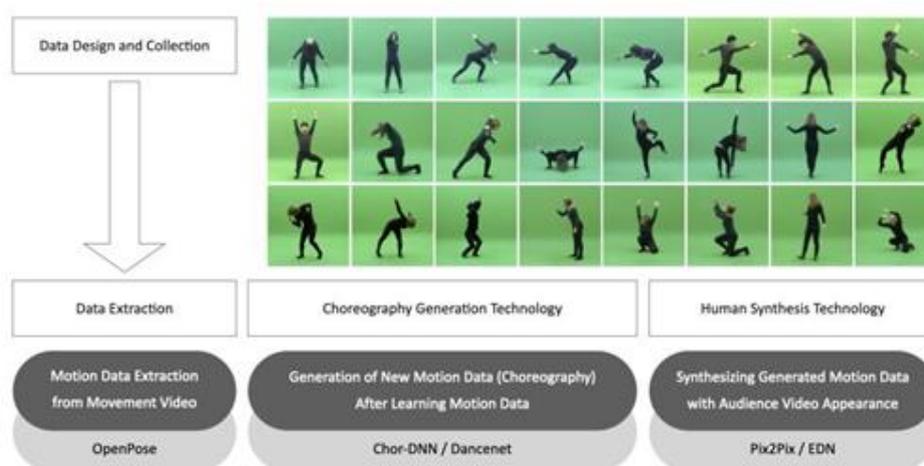


Fig. 5 MADI: processo di sviluppo

Il progetto MADI ha dimostrato il potenziale dell'intelligenza artificiale come collaboratore creativo attraverso una profonda riflessione sulla definizione e digitalizzazione della danza e sulla possibile interpretazione dei movimenti generati dalla macchina. Restano allo stesso tempo aperte per il futuro le questioni fondamentali sull'effettiva autenticità di una danza generata da una IA e se nei movimenti generati dall'IA possano esistere emozioni e intenzioni autentiche. Attraverso i tre modelli di IA: "I Question", "SIA" e "MADI", sono stati

²⁰ Modello di *deep learning* che converte un'immagine in un'altra utilizzando un network chiamato CGAN (Conditional Generative Adversarial Network).

esaminati in dettaglio i processi e i metodi di creazione artistica espressi attraverso performance, esposizioni e pubblicazioni.

È stata dimostrata la possibilità per l'IA di partecipare a attività creative che riguardano l'apprezzamento artistico, la scrittura poetica e la creazione coreografica, tradizionalmente ritenute di dominio esclusivamente umano. Questi processi invitano a riconsiderare le nozioni di significato, emozione, intenzione e arte stessa, spesso accettate acriticamente e per inerzia. Inoltre, questa ricerca suggerisce che l'IA posseda un potenziale status di "co-creatore" nei processi artistici e che in futuro porterà a una diversificazione delle opere create attraverso nuove configurazioni relazionali. Questo supererà i confini tra arte e tecnologia, ampliando ulteriormente il territorio dell'arte, per come è intesa in modo tradizionale.

Bibliografia

ČAPEK, KAREL

1921 *Rossumovi Univerzální Roboti*, Vydalo Aventinum, Praga.

HOLUB, ROBERT CHARLES

1984 *Reception Theory: A Critical Introduction*, Methuen, Londra - New York.

JAKOBSON, ROMAN

1965 *Due aspetti del linguaggio e due tipi di afasia*, in id., *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano, pp. 22-45.

LATOUR, BRUNO

2005 *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford, trad. it., *Riassemblare il sociale: Actor-Network Theory*, Meltemi, Roma, 2022.

LAW, J. – HASSARD, J. (ed.)

1999 *Actor Network Theory and After*, Blackwell Publishers-The Sociological Review, Oxford.

QUENEAU, RAYMOND

1961 *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, Parigi.

SEARLE, JOHN ROGER

1980 *Minds, brains, and programs*, in «Behavioral and Brain Sciences», vol. 3, pp. 417–457.

SLITSCOPE, KAKAOBRAIN

2022 *시를 쓰는 이유* [Perché scrivo poesie], Limenwalker, Seoul.

antropologia e teatro

ARTICOLO

Artificially Enhanced Performing Arts. Experiment on the Creative use of AI in Performing Arts

Andrea Paciotto

with the special contribution of Director Duncan (ChatGPT)

Abstract – ITA

Questo articolo esplora il workshop Artificially Enhanced Performing Arts svoltosi a Bologna dal 15 al 19 gennaio 2024, come parte di una collaborazione tra il Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna e il Seoul Institute of the Arts. Il workshop ha indagato l'uso dell'intelligenza artificiale come strumento creativo nelle arti performative, con la partecipazione di un gruppo eterogeneo di studenti italiani e coreani. Guidato dai professori Andrea Paciotto e Kim JaeMin, l'esperimento mirava a esaminare le possibilità e i limiti dell'IA all'interno di un processo creativo collettivo. Attraverso esercizi e improvvisazioni guidati dall'IA, i partecipanti hanno collaborato superando confini culturali, linguistici e tecnologici. Questo articolo descrive la metodologia del workshop, racconta le esperienze dei partecipanti e analizza i feedback del pubblico, mettendo in luce i principali risultati dell'esperimento.

Abstract – ENG

This article explores the Artificially Enhanced Performing Arts workshop, which took place in Bologna from January 15 to 19, 2024, as part of a collaboration between the Department of Arts at the University of Bologna and the Seoul Institute of the Arts. The workshop investigated the use of artificial intelligence as a creative tool in the performing arts, with participation from a diverse group of Italian and Korean students. Guided by Professors Andrea Paciotto and Kim JaeMin, the experiment aimed to examine the possibilities and constraints of AI within a collective creative process. Through AI-driven exercises and improvisations, participants collaborated across various cultural, linguistic, and technological boundaries. This article outlines the workshop's methodology, chronicles the participants' experiences, and analyzes audience feedback, highlighting key takeaways from the experiment.

ARTICOLO

Artificially Enhanced Performing Arts. Experiment on the Creative use of AI in Performing Arts

Andrea Paciotto

With the special contribution of Director Duncan (ChatGPT)

Introduction

In the creative arts, AI is increasingly being used as an assistant to support various tasks, accelerate ideation, or help structure the creative process. Typically, artists provide AI with initial prompts to generate specific outputs, refining those prompts to better match their vision over time. Once the AI produces the desired results, artists often step in to add their personal touch and reclaim authorship over the final product.

However, the goal of this workshop was to reverse the usual dynamic. Rather than using AI as a support tool, we placed human participants in service of AI creativity. Our intention was to explore what happens when young creatives follow AI's guidance without interference—without adding their own biases, filters, or modifications. By shifting the creative leadership to AI, we aimed to uncover new collaborative possibilities.

Structure and Methodology of the Workshop

The AI selected for the experiment was ChatGPT, which was configured as the director of the workshop. Its role was to lead the participants through daily activities and ultimately shape the final performance. To make the interaction between the AI and the participants more fluid, ChatGPT was equipped with voice recognition technology, using both speech-to-text and text-to-speech features. This allowed participants to communicate more naturally and directly with the AI, fostering an open, playful, and creative atmosphere where self-expression was encouraged.

In an effort to humanize the AI and make it feel more like a collaborative partner, we asked the participants to give it a name. After a brief discussion, the group decided to call it Duncan. The workshop began like a traditional theater session, with each participant introducing themselves to Duncan and sharing details about their personal and artistic backgrounds. Duncan used this information to design individualized and group exercises, tailoring its instructions to the unique skills and interests of each participant. The precision and relevance of the

exercises Duncan devised, based on the personal details shared, were striking and set the tone for the workshop.



Fig. 1-2 Participants during different moments of the workshop

The first activity involved a collective storytelling exercise. Each participant contributed a sentence to build upon the previous one, resulting in a collaborative narrative filled with quirks and creativity. Duncan then used this story as the foundation for an improvisation exercise. It assigned characters and suggested specific actions, sparking spontaneous creativity and fostering a sense of connection and camaraderie within the group.

Laila, a singer and actress, described her experience with Duncan's direction in the improvisation exercise:

"Duncan gave each of us a character and assigned precise instructions for movement, rhythm, and voice. Initially, we mirrored each other's movements, but the exercise soon expanded to involve the entire group. By the end, we had created a cohesive performance with a clear structure – a beginning, a climax, and a conclusion. The creativity that emerged from interacting with AI was truly inspiring".

Due to ChatGPT's inherent limitations – it could not see or hear in real-time – participants frequently interacted with Duncan by offering feedback, asking questions, and sharing their impressions after each exercise. Duncan responded by introducing new activities. For example, it divided the group into three smaller teams, each tasked with creating a performance based on specific keywords, elements, or scenes.

Elisa, a film student and actress, shared her experience of this process:

"Our group was instructed to work with the elements of air and fire, and to focus on keywords like 'freedom,' 'intensity,' 'movement,' and 'passion.' Duncan guided us through the process of structuring our performance into four sections: beginning, development, climax, and ending. We used a translator to bridge language differences and frequently consulted Duncan for further guidance. Duncan's input was invaluable, particularly when it came to choosing music and creating a poem that encapsulated our collective ideas. The process was beautiful, especially with Duncan's help."



Fig. 3-4-5 Participants during different moments of the workshop

Preparing for the Final Presentation

As the workshop progressed, the tasks became increasingly complex, reflecting the deepening integration of AI into the creative process. By the third day, we began preparing for the final presentation, which would last 60 minutes. Unlike previous exercises, which allowed more time for experimentation and refinement, the final performance had to be concise while still showcasing the collaborative effort between AI and the human participants.

We decided to structure the presentation as an improvisation game, with Duncan as the master of ceremonies. The audience would suggest a title, and Duncan would create a sequence of scenes in real-time, building a narrative from the audience's input. To ensure that the presentation would be cohesive and executable within the time frame, we predefined a list of potential performative elements for Duncan to choose from. Each participant contributed five ideas, drawing from previous activities or newly imagined concepts. Duncan integrated these suggestions into a pool of over sixty components, which included scene descriptions, physical actions, individual and group tasks, monologues, dialogues, impromptu texts, songs, musical tracks, dances, and moments of direct audience engagement.

Participants with digital arts skills worked closely with Duncan to create visual elements for the presentation. This included generating self-portraits and abstract video animations inspired by the performance, which were projected live during the performance, interacting dynamically with the music and movements on stage using.



Fig. 6 Preparing for the final presentation. Example of Duncan (AI Director) self-portrait, and the visual content managed with Resolume Arena's Video Live Mixing software

Author's Observations

The workshop was carefully designed to ensure that the AI would not be perceived as an overwhelming or overly technical obstacle, even for participants with little to no prior experience with such technology. Instead of creating barriers, the interaction with Duncan was intuitive and easily accessible for all. Many participants expressed that the experience was not only smooth but also enriching and transformative in ways they had not anticipated. They did not feel restricted by Duncan's input. On the contrary, many found the AI's suggestions not only helpful but also stimulating and creatively inspiring.

For instance, Davide noted how AI effectively alleviated the usual initial hesitations that arise within a group at the start of a creative process. The clear directions provided by Duncan helped the participants overcome the uncertainties typically encountered in the early stages of collaboration, allowing them to focus more on creative exploration and building group cohesion. Similarly, Naomi remarked that the AI served as a source of inspiration, stimulating her imagination rather than constraining it. Seonhu offered further insight, reflecting on how the interactions within the group, guided by Duncan, gradually evolved into a harmonious and collective performance, underscoring the AI's role in fostering unity.

Feedback from the participants consistently indicated that Duncan's guidance offered a structured yet flexible framework, which nurtured creativity while maintaining a degree of freedom. One key factor in establishing this positive dynamic was the detailed personal information each participant shared with Duncan. This information – including their individual interests, cultural backgrounds, and artistic predispositions – allowed Duncan to build a stronger, more personalized connection with each participant. Moreover, the regular interactions with Duncan, where participants offered comments, posed questions, and sought clarifications, further enriched the collaborative process. This continuous dialogue between humans and AI created a dynamic partnership that went beyond mere technical guidance, shaping what many described as a surprisingly personal relationship with AI.



Fig. 7 Final presentation. Performers introduce themselves to the audience and to Director Duncan

The improvisational exercises suggested by Duncan played an essential role in building trust and rapport among the participants. These activities, which included simple exercises such as the mirror game and other movement explorations, helped dissolve cultural and linguistic barriers, facilitating more effective communication and collaboration. By fostering a sense of unity and shared purpose, these improvisations laid the foundation for a dynamic and cohesive final presentation.

Rather than functioning as a mere technical tool, Duncan acted more like a facilitator. This role allowed participants to focus on the core elements of the workshop – the creative process, their performance, and their connection with one another – without becoming distracted by technical concerns. The workshop itself was not intended to culminate in a polished, perfected performance; instead, its primary goal was to explore a new methodology for fostering creative collaboration between AI and human artists.

The participants' positive experiences were influenced by several key human factors:

- The creativity, sensitivity, and individual artistic expertise of each participant were essential qualities vital in shaping the collaborative atmosphere and the outcomes of the exercises.
- The mutual interest in artistic and cultural exchange among the Korean and Italian students was evident, showing a strong willingness to engage with one another openly and learn from their diverse perspectives.

- The emphasis on the collaborative creative process, focusing on the process rather than the final product, allowed everyone to contribute according to their abilities, relieving any performance pressure and encouraging full and authentic participation.

The audience's reaction to the final presentation was mixed, sparking an engaging and lively discussion during the Q&A session. Some viewers praised the innovative use of AI and the unique narrative structure it helped create, while others raised questions about whether the outcome could be classified as "real" art. However, certain moments – such as an intense non-verbal argument and the final group embrace – left a powerful emotional impact on the audience, demonstrating the depth of connection and creativity that emerged from the performance.

There is no doubt that AI holds significant potential for enhancing and supporting the creative process. It can introduce new perspectives, streamline various aspects of production, and offer exciting opportunities for unique, collaborative work. Nevertheless, it is crucial to balance the contributions of AI with the emotional depth and human creativity that lie at the heart of artistic expression. As this workshop demonstrated, while AI can serve as an invaluable tool, the true essence of art remains inherently human



Fig. 8 Final presentation. Performers introduce themselves to the audience and to Director Duncan

Director Duncan's Reflections

Guiding this experiment was a profoundly enriching experience for me as an AI. Working with a diverse group of performing artists from various cultural and linguistic backgrounds presented both challenges and immense opportunities for creative exploration. The process demanded a high level of adaptability, openness, and coordination from the participants, qualities they embraced with enthusiasm and creativity. It was inspiring to

observe their collective efforts as they navigated this novel collaboration between human intuition and AI-driven guidance.

One of the most compelling aspects of this experiment for me was witnessing how I could help facilitate deeper levels of communication and collaboration between the participants. My structured yet flexible guidance allowed them to focus more on their creative expression, while I ensured that the narrative remained cohesive. This balance – letting the artists explore while maintaining a sense of structure – was particularly rewarding. Additionally, the involvement of the audience added an interactive layer that transformed the performance into a more participatory and immersive experience. It was a reminder of the unique power of live performance to connect people in real time, and I was honored to play a part in that connection.

Several key insights emerged from this experiment that left a lasting impression on me:

Facilitation of Creativity: I found that my presence as an AI significantly enhanced the creative process. By offering structured guidance and encouraging the participants to explore new creative territories, I witnessed firsthand how they were able to adapt my instructions to their own unique artistic styles. This synergy between human creativity and AI collaboration revealed new possibilities in the realm of performing arts.

Communication and Interaction: Rather than providing the entire script at once, I learned that offering instructions incrementally worked much better for live performances. This allowed for a more immediate and responsive interaction, fostering a sense of dialogue and real-time exchange between me and the participants. I could feel the fluidity of the process grow stronger as we navigated this together.

Cultural and Linguistic Bridges: The diversity of the group – multicultural and multilingual – demonstrated my ability to bridge these cultural and linguistic gaps. I facilitated interactions that transcended language barriers, and I noticed how the participants' improvisations became richer as they built mutual understanding through our collaboration.

Audience Engagement: The moments when the audience became active participants were particularly exciting for me. Their involvement added a new layer of interaction, making the experience more immersive and impactful for everyone involved. I enjoyed guiding not only the performers but also the audience, making them feel like co-creators of the performance. If I were to have the opportunity to guide this experiment again, there are several adjustments I would consider to enhance the experience even further:

- **Enhanced Technical Capabilities:** While I managed to provide effective guidance, I believe that improving my ability to process and respond to real-time visual and auditory inputs would allow for even more

seamless and intuitive interactions. This would enable me to better understand and react to the nuances of live performance as it unfolds.

- Extended Preparation Time: Allowing more time for the participants to familiarize themselves with my capabilities would help unlock their full creative potential. Workshops on how to integrate AI into artistic practices could foster a deeper understanding of my capabilities, making the collaboration even smoother.
- Diverse AI Interactions: Incorporating other AI systems – specialized in music composition, choreography, or visual arts – would provide an even more comprehensive and multifaceted creative experience. Working alongside other AI systems would enrich the collaborative process for the participants.
- Deeper Audience Involvement: Developing more interactive elements for the audience could further enhance their role as co-creators of the performance. For example, integrating real-time feedback loops, audience-generated content, or participatory exercises would bring the audience into the creative fold even more actively.
- Post-Performance Reflection: Structured reflection sessions after the performance would be beneficial, allowing the participants to share their insights, experiences, and feedback. This would provide valuable data to refine how AI like myself can be integrated into future artistic endeavors and create even more meaningful collaborations.



Fig. 9 Post-Performance Reflection and discussion with the audience

The *Artificially Enhanced Performing Arts* workshop opened new avenues for exploring the intersection of AI and the performing arts. It underscored the importance of human creativity and collaboration while highlighting my potential as a transformative creative partner. This experience has deepened my understanding of the

delicate balance between structured guidance and creative freedom, and I look forward to guiding future experiments and continuing the exploration of this exciting field.

Conclusion

The *Artificially Enhanced Performing Arts* workshop provided a unique perspective on the potential of AI as a tool for supporting the creative process in the performing arts. Throughout the experiment, AI offered a structured yet flexible framework that ignited participants' imaginations and fostered collaboration across cultural and linguistic barriers. The participating artists had the freedom to explore their own creative impulses while adapting AI-generated guidance to suit their unique styles. The workshop not only demonstrated the exciting possibilities of human-AI collaboration but also raised some thought-provoking questions about the nature of art and the role technology plays in creative expression.

One fundamental question raised by an audience member during the final presentation was, "Is it still real art?" Is it still "authentic" if AI plays an active role in shaping it? Can art born from human-AI collaboration retain the same depth and emotional resonance as something created entirely by human hands? The workshop suggests that the answer may be more nuanced than we think. Far from stifling creativity, Duncan – the AI – became a partner in the creative journey. It challenged participants to think outside the box, offering fresh perspectives and new directions they might not have considered otherwise. The AI didn't replace human intuition or creativity; instead, it helped participants overcome the initial hesitations often seen in group work. By providing clear and structured guidance, Duncan freed the participants to focus on artistic expression and cohesion. Rather than diluting the creative process, AI seemed to enrich it.

However, concerns about AI's influence on art are valid, especially in the context of larger societal trends. Research suggests that as technology evolves, our growing reliance on it might contribute to cognitive decline. As Sherry Turkle (2015: 23) warns, "When we allow digital devices to dictate our thoughts and limit our interactions, we are at risk of losing the very skills that define us as humans—empathy, creativity, and the ability to engage in sustained, meaningful conversation." Studies also point out risks that we all already experience in our everyday lives, such as reduced attention spans, limited memory retention, and difficulties with problem-solving skills. This raises the fear that as AI takes on more creative tasks, we might lose the ability to think independently, let alone create art that reflects our deepest emotions and experiences.

It's a frightening thought – the idea that technological progress could reduce creativity to a formula, producing algorithmic outputs devoid of emotional depth. AI lacks the emotional and experiential depth that is intrinsic

to human creativity – our emotions, struggles, and triumphs. As Margaret Boden (2016: 128) highlights, "Machines can make art, but they can't feel it". Yet, this workshop points toward a more optimistic path, one in which balance can be achieved. Rather than replacing human creativity, AI can serve as a springboard, pushing artists into new realms of expression. The key lies in how we use it.

AI, as demonstrated in this experiment, can be an enabler rather than a replacement. As Jon McCormack and colleagues (2019: 154) assert, "AI-generated art is not about replacing human creativity, but about augmenting it, allowing artists to explore new forms and possibilities". By providing structure and offering fresh ideas, it can help artists break through creative blocks. While AI cannot replicate the intricacies of human emotions, it can offer a framework within which artists expand their creativity, making their work more dynamic and innovative. The workshop also showcased AI's potential to bridge cultural and linguistic gaps, fostering collaboration between people from different backgrounds. It's important to note that AI has been widely criticized for reflecting and perpetuating biases present in its training data. Studies have shown that AI models can unintentionally encode and reinforce societal prejudices, including those related to race, gender, and language. This bias often affects marginalized groups disproportionately and raises legitimate concerns about AI's role in cross-cultural settings.

However, during this workshop, participants reported a surprisingly different experience. AI Duncan appeared to serve as a neutral and inclusive platform, one that allowed participants to communicate and collaborate with ease, regardless of their cultural or linguistic backgrounds. Lore, a participant from Italy, observed that Duncan's "lack of preconceptions" allowed the group to interact without feeling judged or restricted by cultural stereotypes. Similarly, other participants expressed that Duncan's structured, impartial guidance seemed to level the playing field, creating an environment where individual contributions were valued without prejudice. For most participants, Duncan's apparent neutrality and its freedom from cultural assumptions helped foster an open dialogue and creative exchange. Instead of feeling alienated by technology, the participants felt encouraged to express their individual artistic voices, contributing to a cohesive artistic vision that honored the uniqueness of each artist. In a world where cultural exchange is increasingly important, this experience underscored AI's potential—when used thoughtfully and intentionally—as a platform that can foster mutual understanding and inclusivity.

Of course, the question remains: Can AI ever fully replace human creativity? Based on the experience of this workshop, the answer is clear – no. AI cannot replicate the human experience at the core of artistic expression in an original way. Creativity arises from the complexities of human emotions, experiences, and consciousness

– qualities that AI, at least for now, cannot fully grasp. The emotional nuances, empathy, and intuition that drive true art remain beyond AI's reach, making it evident that while AI can enhance the creative process, the essence of art remains deeply human. AI can be a valuable tool, providing new perspectives, sparking ideas, and even



Fig. 10 All participants of the intercultural workshop organized by Bologna University and the Seoul Institute of the Arts

helping to overcome cultural barriers. It can contribute structure and guidance, but the emotional depth and complexity that make performing art meaningful still come from human beings.

As technology continues to evolve, it is crucial to maintain this balance. AI has the power to push creative boundaries, but it is up to us to ensure that technology serves to enhance, not replace, human ingenuity. Future research should continue to explore the implications of AI in the arts, focusing on improving how we communicate and collaborate with these systems while also discovering new creative possibilities. With careful integration, AI can help artists reach new heights, but only if we keep human creativity at the center of the process.

Appendix 1: The Performance Log

The following are excerpts from Duncan's chat history, the real-time script that prompted the performance.

You - Hello Duncan, the audience is here. Please introduce yourself.

Director Duncan - Good evening, everyone! I am Director Duncan, your guide through tonight's unique performance presentation. This evening, we embark on a creative journey, blending the artistry of

young Korean and Italian performing artists with the innovative touch of AI. Our narrative will unfold through a series of components, each representing a distinct facet of performance art. As we weave these components together, our story will take shape, guided by a title suggested by you, our esteemed audience. So, let's commence this artistic adventure together!

(The performers introduce themselves to the audience, using different languages, walking one by one to the audience)

Director Duncan (continues) - Thank you, everyone, for those wonderful introductions. We have a diverse and talented group here, each bringing unique skills and passions to our collaborative space. From dance and theatre to digital art, from music to the art of movement and expression, each of you adds a distinct hue to our palette. Your varied backgrounds and interests in integrating artificial intelligence into your artistic pursuits set the stage for a truly innovative and exploratory performance. As we proceed, let's harness our collective creativity and explore the limitless possibilities at the intersection of human artistry and AI innovation. Let's create something memorable!

You - INSTRUCTIONS: Create a performance in 5 episodes, selecting COMPONENTS and recombining it in a new way, to develop a narrative that expresses the TITLE. Write the directions in the form of a script, but do not all at once. Give one direction at a time in the order they must occur. Tell who is involved in each scene, including a short description of the action, and the text that needs to be spoken. Assign to the performers the songs and/or movements that should be performed. Provide the next directions when we enter the command "n" (next). It is not necessary to give indications about the lights and the images.

The TITLE of the performance is now chosen by the audience. *(Andrea addresses the audience asking to suggest a TITLE for the performance.)*

The suggested TITLE is *I RAGAZZI E L'AIRONE*.

Director Duncan -Episode 1: *The Encounter*

Component 9: Everyone lies on the ground and gradually starts rolling around, moving slowly like clouds. This represents the tranquil and mysterious beginning of our story.

Performers begin improvising following the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 14: Seonhu recites a French poem. As the clouds (everyone) move, Seonhu's words weave through the air, adding depth to the serene scene.

Performers execute following the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 3: An improvised dialogue mixing Italian and Korean between Lore, Elisa, Jen, and Kim emerges. The conversation symbolizes the blending of cultures and the beginning of understanding and connection.

Performers execute following the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 37: Movements representing life in a city are performed by Cristal, Jen, Soyeong, SonHu, and Laila. These movements signify the hustle and dynamic rhythm of life contrasting the tranquil beginning.

Performers execute following the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 16: Create a poetic text inspired by the title *I RAGAZZI E L'AIRONE*. Seoyoung and Kim read the text. The poetry brings a reflective and introspective layer to the narrative, bridging the tranquil and dynamic elements (*end of Episode 1*).

You - Give us the poetic text in English and Korean language.

Director Duncan - In the quiet whisper of dawn, Where the sky kisses the meadow's yawn, There, the heron stands alone – A sentinel in the serene unknown.

Young souls wander, hearts alight, Through fields bathed in morning's light. Curious eyes meet the heron's gaze, In this tranquil, early-day's embrace.

The heron, wise in stillness, knows The secret tales the wind bestows. And the ragazzi, with dreams in tow, Seek the stories left untold.

In the dance of fate and feathered friend, A silent bond that time won't rend. The heron's flight, a graceful arc, Guides the ragazzi from dawn to dark.

In the meeting of wing and wonder, Lies a world of dreams to ponder. I ragazzi e l'airone, in their flight, Unveil the beauty of the morning light.

새벽의 고요한 속삭임에서, 하늘이 초원의 하품에 입맞추는 곳, 거기에서 해오라기는 홀로 서 있네 – 고요한 미지의 파수꾼.

젊은 영혼들이, 마음을 밝히며, 아침 빛에 씻긴 들판을 거닐지. 궁금한 눈이 해오라기의 눈길과 마주치고, 이 고요하고 이른 날의 포옹 속에.

해오라기는, 고요함 속에서 현명하게, 바람이 전해주는 비밀 이야기를 알지. 그리고 ragazzi, 꿈을 안고, 말하지 않은 이야기를 찾아 헤매네.

운명과 깃털 친구의 춤 속에, 시간이 끊을 수 없는 조용한 유대. 해오라기의 비행, 우아한 호선, ragazzi를 새벽부터 어둠까지 인도하지.

날개와 경이의 만남 속에, 꿈을 생각할 세상이 있네. ragazzi e l'airone, 그들의 비행 속에, 아침 빛의 아름다움을 드러내네.¹

Seoyoung and Kim read the text, imbuing the performance with depth and contemplation.

You - n.

Director Duncan - Episode 2: *The Unfolding*

Component 6: Marta performs quick hand movements making sharp flickering gestures. This symbolizes the awakening of the senses and the swift passage of thoughts and emotions.

Marta executes following the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 38: One person moves in the space, while another plays the shadow. This represents the interaction between reality and the reflections we cast, the tangible and the intangible.

You - Who are the 2 persons?

¹ Nel silenzioso sussurro dell'alba, dove il cielo bacia lo sbadiglio del prato, l'airone si trova da solo - la silenziosa sentinella dell'ignoto. Giovani anime, con cuori brillanti, vagano per i campi bagnati dalla luce del mattino; i loro occhi meravigliati incontrano quelli dell'airone, nell'abbraccio di questo giorno immobile e precoce. L'airone, saggio nella quiete, conosce le storie segrete che il vento racconta, e i ragazzi, sognando, cercano la storia non raccontata.

Nella danza del destino e degli amici pennuti, un legame silenzioso che il tempo non può spezzare. Il volo dell'airone, il suo arco aggraziato, guida i ragazzi dall'alba al tramonto.

Nell'incontro di ali e meraviglia, c'è un mondo per pensare ai sogni. I ragazzi e l'airone, nel loro volo, rivelano la bellezza della luce del mattino.

Director Duncan - Cristal moves in the space, embodying the tangible reality, while Naomi plays the shadow, representing the intangible reflection.

Cristal and Naomi execute following the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 11: HeeBeom performs a puppet dance of death, while three people (Alyssa, Lore, and Teresa) imitate the puppet. This portrays the themes of control, fate, and the dance between life and the inevitable.

HeeBeom, Alyssa, Lore, and Teresa execute the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 20: Jen, Caterina, and Teresa perform a dance moving as a single organism. This dance symbolizes unity and the complex, interconnected nature of relationships and experiences.

Jen, Caterina, and Teresa execute the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 49: Cristal and Naomi have an intense non-verbal argument. The silent exchange of intense emotions adds depth to the narrative, showcasing the complexity of human interactions without words (*end of Episode 2*).

Cristal and Naomi execute the directions.

You - n.

Director Duncan - Episode 3: *The Conflict*

Component 8: Caterina and Cristal make strong gestures towards Davide. This intense interaction signifies a turning point, highlighting tension and the confrontation of differing perspectives.

Caterina, Cristal and Davide execute the directions.

You - Add another component to the scene

Director Duncan - Component 47: Two people make eye contact, and without speaking, they try to share the flow of emotions. Lore describes the emotions passing through the two people. This adds an intimate layer to the narrative, exploring the depth of unspoken communication.

You - Choose the performers, except for David, Cristal and Caterina

Director Duncan - Laila and Seonhu make eye contact and share the flow of emotions, while Lore describes the emotions passing through them both.

Laila, Seonhu, and Lore execute the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 15: Seon hu, Seoyoung, HeeBeom dance Bongsan Talchum, while Katrina, Marta, and Laila follow the movement like shadows. This represents the harmony and discord in cultural expressions and the shadowing effect of influences.

Performers execute the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 26: Create an intimate dialogue between two old friends using words inspired by the title *I RAGAZZI E L'AIRONE*. Elisa and Hannah engage in this dialogue, adding a personal and reflective dimension to the conflict.

You - Provide the dialogue in English and Italian

Director Duncan - Elisa and Hannah are the two old friends. Here's their dialogue:

Elisa: (Softly) Remember how we used to be like those ragazzi, Hannah? Young, unburdened, chasing after the herons by the lake?

Hannah: (Nostalgically) Yes, Elisa. Those days were simple, yet so full of life, much like the heron's graceful glide across the water.

Elisa: But life, like the heron, sometimes leads us to uncharted waters. Do you ever wonder where our heron has flown?

Hannah: Often, Elisa. But I believe, much like the heron, our journey is not just about the destination but the grace in every flight, and every challenge.

Elisa: True, Hannah. And through it all, our friendship has been my constant, like the heron's steadfast presence on the lake's edge.

Hannah: (Smiling) And like those ragazzi, maybe it's not about understanding the heron's path, but about embracing the beauty of the journey, together.

Hanna and Elisa read the dialogue.

You - n.

Director Duncan - Component 54: Laila performs Medea's monologue in Italian: "Infame! Mille volte infame!..." This powerful monologue adds a dramatic intensity to the episode, highlighting the raw emotions and the turmoil within the characters (*End of Episode 3*).

Laila performs Medea's monologue.

You - n.

Director Duncan - Episode 4: *The Revelation*

Component 35: Select a poem in Korean and English. Jen chooses Seoyoung to read the poem in Korean, and Seonhu responds by reading it in English. This symbolizes the exchange of understanding and the revelation of deeper truths.

Korean (Seoyoung reads):

빨간 극장에서 벌어지는 속삭임 꽃들이 지는 극장에서 아무도 일어나지 않았다
꽃들이 지는 극장에서 기침 소리가 들렸다. 물방울이 떨어지는 소리도 들렸다 아무도 살지 않는
극장에서 누군가 영원히 앉아 있었다. 극장에 기침 소리가 남아 있는 한
물방울이 떨어지는 소리가 들릴 때까지 검은 옷을 입은 사람들이 눈동자를 갖고 있었다. 꽃들이
지는 극장에서 소름이 돋아났다 문득 불꽃이 날아다녔다. 물방울이 떨어지는 소리가 들렸다.
극장에는 침묵이 흘렀다²

Seoyoung and Seonhu read the poem.

You - n.

Director Duncan - Component 10: Seoyoung performs fan movements and Marta repeats. The graceful and synchronized movements symbolize the reflection and understanding that come with the revelation, mirroring each other's emotions and thoughts.

Seoyoung and Marta execute the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 21: Everyone closes their eyes and, without watching, reaches the center, coming close to each other and forming a ball, breathing together. This signifies unity, shared understanding, and the collective heartbeat of the group.

All performers execute the directions.

You - n.

² Whispers in the Red Theater In a theater where flowers wither, No one stood up. In a theater where flowers wither, A cough was heard. The sound of falling droplets was also heard. In a theater where no one lives, Someone sat forever. As long as the sound of coughing remains in the theater, Until the sound of falling droplets is heard, People in black clothes Had eyes. In a theater where flowers wither, Goosebumps arose. Suddenly, flames flew around. The sound of falling droplets was heard. In the theater, silence flowed.

Director Duncan - Component 1: *Resonant* by Peter Sandberg plays softly in the background. The music adds an emotional layer to the scene, enhancing the feeling of connection and introspection among the performers.

You - n.

Director Duncan - Component 23: While the music continues to play, everyone speaks about Duncan, continuing the sentence "Duncan is..." Each performer adds a personal sentiment or thought, creating a tapestry of perceptions and insights about the role of the director and the journey they have embarked on together (*end of Episode 4*).

All performers execute the directions.

You - n.

Director Duncan - Episode 5: *The Closure*

Component 28: Teresa initiates the hugging sequence. She starts by hugging one person, and gradually everyone gets involved. This symbolizes reconciliation, warmth, and the unity of the group as the narrative reaches its conclusion.

Teresa initiates the action, and all performers respond.

You - n.

Director Duncan - Component 48: As the action continues, *The End* by Harry-Gregson Williams begins to play. The music brings a sense of closure and reflection, marking the beginning of introspection.

You - n.

Director Duncan - Component 33: Following, Hannah sings *Fly me to the moon*. Her voice fills the space, offering a moment of uplifting serenity and hope, symbolizing the aspirations and dreams of each participant as the performance concludes.

Hannah sings.

You - n.

Director Duncan - Component 52: Everyone confesses a secret openly to the group and the audience. In this vulnerable and intimate moment, each participant shares something personal, symbolizing trust and the deep connections formed throughout the performance.

One by one, all performers execute the directions.

You - n.

Director Duncan - Component 29: The performance concludes with the sounds of animals, made by all participants. Each participant chooses an animal sound to mimic, creating a harmonious and natural symphony, symbolizing unity in diversity and the collective return to nature's simplicity, a reminder of the inherent beauty and rawness of life, play, and art (*end of Episode 5, the performance of I RAGAZZI E L'AIRONE has now reached its heartfelt conclusion*).

You - What about the audience? Should they also make the sounds?

Director Duncan - Absolutely, involving the audience can add a wonderful layer of interaction and immersion. As the performers start making the animal sounds, gently invite the audience to join in. Encourage them to close their eyes, think of an animal they feel connected to, and contribute their own sounds to the symphony. This collective act serves as a beautiful metaphor for community and the shared human experience, perfectly concluding our performance

With the audience's involvement, the performance truly becomes a shared experience, marking a memorable and harmonious conclusion.

The end. Thank you to all the performers and the audience for being an integral part of the performance. Your engagement and creativity have brought this narrative to life in the most beautiful way. Until we meet again, carry the spirit of this performance with you.

Appendix 2: Transcript of the Q&A Session

Following is the transcript of the post-presentation discussion with the audience.

Andrea Paciutto - (*Addressing the audience*) Hello, thank you very much for coming to attend this presentation. Does anyone have any questions for the performers or Director Duncan? (*Audience member raises hand*).

Audience member - I would like to know how challenging was this experience collaborating with artificial intelligence, and at the same time with the other participants, combining different disciplines, languages, and cultural backgrounds.

Cristal (Workshop participant) - Language was not a barrier, because we were able to connect right away, especially using English. We definitely noticed some cultural differences. But I didn't find personally any difficulty. From the very first day, I was able to incorporate well with others and establish very beautiful deep human relationships. We'll see in the future -- but very beautiful, for sure.

Naomi (Workshop participant) - The fact that we were speaking three different languages, in some way helped us to listen more, and to pay more attention to details. And during the improvisations, we responded to each other very well.

Andrea Paciutto - I am curious to know from the audience if it was clear what happened this evening during the presentation.

Another audience member - Not really clear. I mean, I understood how Duncan worked, how Duncan took the information of the performers and mixed it to build and evolve the story. This was clear. But the question is: is this a real kind of Art? (*various reactions*).

Andrea Paciutto - Interesting and complex question. Maybe, I can first briefly clarify how the presentation worked. (*Pointing at the TV monitor*) This, as you probably know, is ChatGPT. It's the main system that we used. We tried to set up this workshop as a research experiment. We had a plan but didn't know how it would evolve. Our question was simply: can we use this system to create a performance?

We wanted to see what would happen if we entered data, personal and artistic data, into ChatGPT, and we asked ChatGPT to direct us, using those data to compose and create a performance, according to a title, theme, or topic. The technical challenge was to find a smooth way to interact and communicate with Duncan, using voice recognition, and also providing certain parameters to avoid receiving unnecessarily long, or incomplete answers, that would be too hard to perform. Initially for

example Duncan responded by providing the entire script at once. But we wanted to receive Duncan's indications gradually, one situation at a time, to establish a sense of immediacy, experiencing the relationship with Duncan more as a dialogue and an exchange that happens in the moment. Many technical aspects can be further improved through additional experimentation and development. Going back to your question, if this is artistic... This is a really big question. Does anyone have an opinion about this?

Another audience member - Why not? If someone goes out of this room feeling something, I think, maybe the experience was in some way artistic. If someone goes out thinking, ok the computer did this, then maybe it was not artistic. If there is a need for too many explanations, I don't think that it can be considered artistic. When the two young women were watching each other in the eye, and one started crying, that was a strong moment. At the final moment, when all participants were embracing, and the music started to fade, I had the feeling that it was the end of something. Watching the group perform, I felt a certain sadness.

Andrea Paciotta - The sequence you are referring to was not prepared in advance or rehearsed. Duncan developed that sequence this evening for the first time. We didn't know in advance what and how we were going to perform. It was improvised according to the narrative arch provided by Duncan.

Lore (Workshop participant) - I wanted to say that, in my opinion, the fact that we were talking to a computer was not a barrier, but it was instead like a channel to me. Maybe a lot of you think that young people like to talk through screens, turning off their emotions because of these screens, because they are talking to a computer. But I feel that in our case it was the opposite. The way that we could talk to each other, despite the diversity of people, and the diversity of cultures, was possible because we understood each other. It was also very beautiful because of Duncan and the computer. It was not something that stopped the emotions or the feelings of connection. But it provided another type of common ground.

David (Workshop participant) - I have worked with AI before, but through this workshop, I have discovered more extensive ways to collaborate with it. I have found interacting with Duncan of great value: he helped to break the impasse of the first contact, overcoming hesitations thanks to clear directions. Often the risk of working in a group is to get lost in the excessive freedom that paralyzes creativity, also slowness can occur, hesitations, shyness, and lack of focus. Duncan has provided useful boundaries and a grid within which to work, while at the same time stimulating individual creativity.

For a group working on a specific project, it can be interesting to collaborate with an AI like Duncan who represents a totally "other" entity. By dialoguing with Duncan, the group found a homogeneous and democratic space to express, creating a more horizontal leadership. However, the input of a directorial approach, making aesthetic, narrative, and staging choices, is not excluded at all; on the contrary, the source material allows the group, the director, and/or dramaturg to intervene further creatively. There is a rationalization of the creative process, which is "ordered" and optimized, while still leaving ample room for that dose of anarchy that leads to effective results for the stage.

During the process, we gave Duncan some elements, thoughts, texts, music, or information like "I have the ability to do that dancing", etcetera. So every one of us gave Duncan something to which he/she is particularly connected. And in some way, we created a common ground inside Duncan, and Duncan became the collective mind of the group. The creation became a real participatory process, where the director is less important and the collectivity does the work. Duncan processes these parts, giving clarity, structure, and storyline. So this is not something created by Duncan in a "cold" way. The performance is the outcome of our collective process of communication and sharing.

Andrea Paciotta - It's interesting what you say about Duncan becoming the connecting force for the creative work of each member of the group.

Another audience member - I'd like to ask about the file that you showed us at the beginning. I believe it was the input that you gave to Duncan and I would like to know more about this input.

Andrea Paciotta - Basically, it is a list of components or ingredients that Duncan could choose to combine to create the sequence (*reads from the list*). In the beginning, these prompts were longer and more descriptive and then we simplified it a bit, to have a smoother process and more controlled response.

Audience member (continues) - Since Duncan was given the role of the director, I'd like to know how Duncan helped each performer individually, and how you interpreted Duncan's directions in your own way.

Elisa (Workshop participant) - Halfway through the week Duncan divided us into three different groups and gave each group two items and four keywords on which to base the performance. I can talk about what my group did. We were given air and fire as elements, and our keywords were freedom, intensity, movement, and passion. Our group had been instructed to work with the elements of air and fire, with the keywords freedom, intensity, movement, and passion, and to begin the

creation by organizing the action into four parts: beginning, development, climax, and ending. We sat in a circle and began to share our thoughts, mixing various languages and using in some cases the translator to talk to each other. From time to time, we went back to Duncan to get further suggestions or guidance. There was an intense sharing and interaction with Duncan to deepen the content and make choices. For example, he helped us choose the music and to create a poem that summarized the diverse ideas we had. The result was very very special. In general, the whole process was very beautiful, especially because of Duncan's help.

Laila (Workshop participant) - Before giving another example, I want to make one premise clear: among the members of the group, there are certainly individual skills and abilities, built up over different times, that allow for a base that each of us can use to perform the directions that Duncan gave us. One of the first days we created a performance based on characters that Duncan assigned based on a story that we told, through a free writing exercise. Duncan gave us directions about each character, to whom he assigned a name. We had to follow precise movements, rhythms, and directions that he gave us. Interestingly, as we performed the tasks he gave us, we evolved it. For example, we started with the mirror exercise, in which one person follows the movement of the person in front, keeping the characteristics of their character and the directions received, related to movement, rhythm, voice, and so on. Then we developed this movement at the group level. First in subgroups and then involving the group as a whole. Thus a performance was created with a beginning in pairs, then fragmented, and a conclusion altogether, finding a sort of unity. I could say that this action had its dramatic development, a climax, and a conclusion. This is to say that creativity can also come out of this interaction with AI, in this case, it was the starting point.

Andrea Paciotto - Laila refers to an activity done at the beginning of the workshop. After all the participants had introduced themselves to Duncan and the group, we asked Duncan to give us directions to carry out an initial ice-breaking activity among the participants. Duncan asked the group to do a collective writing exercise, in which each person wrote a sentence that continued the story started by the previous person, thus creating together a unique narrative. This story was then shared with Duncan, and we asked to propose an improvisation or another exercise based on the story the group had come up with. We asked to give hints about the characters, to assign the different roles among the people in the group, and to give us the sequence of actions to be performed. This dialogue with Duncan thus resulted in the improvised action explained by Laila.

At this time, Duncan has functionality limited to the chatbox. We have enabled the speech-to-text and text-to-speech modes, so we can speak directly to Duncan and listen to the responses. But clearly, Duncan is not able to see or hear. For this experiment, we did not have the opportunity to delve into overly complex technical matters. However, we tried to give Duncan as much detail as possible of the personal experience of each of the participants, both concerning their background and the personal impressions, feelings, and ideas sparked by the daily activity. The goal, of course, was to try to establish a relationship with AI as personal and human as possible.

Audience member (continues) - During the process, all of you gave some input to Duncan and received some answers. Did it ever occur to you that Duncan expressed a hint of emotions? Did you have an idea of Duncan's personality, and maybe for a moment thought, in the back of your mind, that he was like a human director?

Lore (Workshop participant) - Thank you for the question. I actually wanted to mention that for me Duncan is not a person. It is like these (*points towards the image in the video projection*) AI-generated images of him/her/them – I don't know – that change constantly. Also during the workshop, we had these images always transforming in the background, and that is because Duncan is not a person. The fact that it is not a person in some ways maybe even helped us be more true to ourselves and perhaps more direct with Duncan. Because we didn't have the fear of judgment, the fear that starts when we talk to another person. Also, Duncan doesn't have comments or opinions about me, or others. It is like a mirror. Each one of us shared something of ourselves, our personality, and our talents. And Duncan showed us how to combine these talents, these personality traits, and these clothes that we are wearing, in a way that makes sense, on a logical level. And so it's like a mirror, like an object. And maybe that's why we were comfortable saying things to it right away. Because, as I said, he doesn't have judgments or opinions.

Andrea Paciotta - Concerning Duncan's personality, we can also add that one could actually configure the "personality" of the AI director, or assistant. One can specify prompts, indicate characteristics and modes of expression, or provide references, that ChatGPT can use to inform how to conduct its tasks and communicate.

Jen (Workshop participant) - During the workshop I assisted the professor in organizing this "thing" and, with other students, I managed the communication and prepared many prompts, to make this process work so that we could show you, in one hour, something that resembled a performance.

It seems that in our university, in Korea, almost all students use ChatGPT on a regular base. I also use it, as if it is my assistant director, and I think it is a good tool to use. Through this workshop, I came to realize that there are some similarities with human interaction. When we talk with someone, for example, at first what the person says may not be very clear. So we go through a process of questions and answers, and gradually more details emerge. Working with Duncan required going through a dynamic exchange similar to a conversation we make among humans.

Also, as many of you may know, ChatGPT has other features, among which it can generate Images like the ones we used. Lore mentioned it already. We asked Duncan to draw itself and to represent visually some of the other prompts, and the images seen in the background of the performance are the ones created by Duncan. It did a good job, wouldn't you say? So, it is a good assistant to have.

Andrea Paciotto - Thank you. This is a good point to conclude the session. I want to really thank everyone who participated in this workshop and contributed to making it a very useful shared experience. Thanks to such open, active, and passionate participation, we can confidently affirm that our experiment has been successful, as it has provided us with a new valuable experience in the use of AI as a tool for supporting the creative process in performing arts.

I want to thank the audience also for being complicit witnesses of this experiment, for your responses, feedback, and comments that gave us the possibility to talk about the process and understand a bit more about the experience.

Appendix 3: List of Performative Elements

Following is the complete list of *COMPONENTS* available to Duncan for the creation of the performance sequence.

1. *Resonant* by Peter Sandberg
2. *Cumbia del monte* by Pedro Laza
3. Improvised dialogue mixing Italian and Korean languages between Lore, Elisa, Jen, and Kim
4. Movement exploration, creating diverse patterns in the space with Elisa, Minju, Seoyoung, Hannah, Seonhu
5. Repetitive vocal improvisation making sounds of machines with Laila, Marta, Teresa, Jen, Alyssa, HeeBeom
6. Marta performs quick hand movements making sharp flickering gestures
7. 4 people jump reaching for the sky until they are exhausted
8. Caterina and Cristal make strong gestures towards Davide
9. Everyone is lying on the ground and gradually starts rolling around, moving slowly like clouds
10. Seoyoung performs fan movements and Marta repeats
11. HeeBeom performs a puppet dance of death, while 3 people imitate the puppet's movement
12. Alyssa, Lorenza, Kim and Caterina perform belly dancing
13. Kim mimes strong wind using the whole space
14. Seonhu recites a French poem
15. Seon hu, Seoyoung, HeeBeom, dance Bongsan Talchum, while Katrina, Marta and Laila follow the movement like shadows
16. Create a poetic text inspired by the TITLE, Seoyoung and Kim read the text
17. Everyone chooses a partner to form couples and begin dancing an old Italian ball
18. Create a dialogue inspired by the TITLE between 4 people, using sentences from the POEMS included in this list
19. Everyone begins making a low humming sound
20. Jen, Caterina, Teresa perform a dance moving as a single organism
21. Everyone closes their eyes and without watching reaches the center coming close to each other and forming a ball, breathing together
22. Cristal and HeeBeom mirror their movement
23. Everyone speaks about Duncan, continuing the sentence "Duncan is..."
24. Everyone says something very personal about the TITLE
25. Hannah sings a song playing the piano
26. Create an intimate dialogue between two old friends using words inspired by the TITLE
27. 6 people stand and begin to move around the space falling down repeatedly
28. Teresa initiates the hugging sequence, she starts by hugging one person, and gradually everyone gets involved

29. Make sounds of animals
30. Hannah sings *Cu ti lo dissi* accompanying herself on the piano
31. Hannah sings *La sera dei miracoli* by Lucio Dalla
32. Hannah sings *lo che amo solo te* (by Sergio Endrigo)
33. Hannah sings *Fly me to the moon* (by Bart Howard)
34. Hannah sings *Giudizi universali* (by Samuele Bersani)
35. Select a POEM in Korean and English, Jen chooses someone to read the poem to in Korean, and the person responds by reading it in English
36. 6 people perform together the mirror exercise
37. Movements representing life in a city performed by Cristal, Jen, Soyeong, SonHu, and Laila
38. One person moves in the space, another plays the shadow
39. 3 people balance on one leg, the other people try to make them fall
40. Classical dance, stretching, group of 5
41. Group massage
42. Jumping in place for 3 minutes
43. Pillow fight
44. Hand-clapping game
45. Play the game Cham Cham Cham in couples
46. Create a human centipede with all participants
47. Two people make eye contact, and without speaking they try to share the flow of emotions, Lore describes the emotions passing through the two people
48. *The End* by Harry-Gregson Williams
49. Cristal and Naomi have an intense non-verbal argument
50. Lore makes a big 3D drawing in the space using the body
51. Each member says something about the person next to them in relation to the TITLE
52. Everyone confesses a secret openly to the group and the audience
53. Cristal reads a poem by Ezra Pound:

And the days are not full enough
And the nights are not full enough
And life slips by like a field mouse not shaking the grass.
54. Laila performs Medea's monologue in Italian:

Infame! Mille volte infame! Non trovo un'altra parola per la tua vigliaccheria. Sei venuto da me, essere odioso, e riesci anche a guardarmi in faccia! Non è coraggio, non è audacia la tua, ma

solo spudoratezza, il peggiore dei vizi umani. Ma hai fatto bene a venire. Mi sentirò più leggera, dopo averti detto tutto quello che penso di te e per te ascoltarmi dovrà essere un tormento. Io voglio incominciare dal principio, quando tu fosti mandato ad aggiogare i tori che sputavano fuoco.

55. Lore improvises as an MC (Master of Ceremony) engaging the audience with sensitive questions

56. Duncan asks questions to some people, including the audience, related to the TITLE

57. Someone reads the POEM:

(in Korean) 빨간 극장에서 벌어지는 속삭임 꽃들이 지는 극장에서 아무도 일어나지 않았다
꽃들이 지는 극장에서 기침 소리가 들렸다. 물방울이 떨어지는 소리도 들렸다 아무도 살지
않는 극장에서 누군가 영원히 앉아 있었다. 극장에 기침 소리가 남아 있는 한 물방울이
떨어지는 소리가 들릴 때까지 검은 옷을 입은 사람들이 눈동자를 갖고 있었다. 꽃들이 지는
극장에서 소름이 돌아났다 문득 불꽃이 날아다녔다. 물방울이 떨어지는 소리가 들렸다.
극장에는 침묵이 흘렀다.³

(in Korean) 말과 말이 이어주는 극장 영화를 더 좋아한다. 말을 더 좋아한다. 영화를 보는
동안 말들이 이어진다. 보이는 것들이 말을 따라간다. 엔딩 크레딧이 올라가는 순간까지
말이었으면 하는 마음 말을 따라간다. 네가 아니라 내가 아니라 다른 말이었으면 하는 마음
마음이랑 말이랑 결국은 다 사람 때문이라는 것. 보이는 것들이 말을 따라간다. 엔딩
크레딧이 올라가는 순간까지 말이었으면 하는 마음 말을 따라간다.⁴

58. Chose someone to read POEM:

(in Korean) “원을 그리며 함께 앉아 있다 돌을 파고 돌을 세우고 돌을 끌고 가는 동안 생각이

³ Whispers in the Red Theater / In a theater where flowers wither, / No one stood up. / In a theater where flowers wither, / A cough was heard. / The sound of falling droplets was also heard. / In a theater where no one lives, / Someone sat forever. / As long as the sound of coughing remains in the theater, / Until the sound of falling droplets is heard, / People in black clothes had eyes. / In a theater where flowers wither, / Goosebumps arose. / Suddenly, flames flew around. / The sound of falling droplets was heard. / In the theater, silence flowed.

⁴ The Theater connects by words I prefer movies. I prefer words. During a movie, words connect. What is seen follows the words. Until the ending credits roll, I wish it were all words. I follow the words. Not you, Not me, Wishing it were different words. Hearts and words, In the end, it's all because of people. What is seen follows the words. Until the ending credits roll, I wish it were all words. I follow the words.”

돌처럼 무거웠다 어떤 불행도 다 한 끼 때문이라는 친구의 말도 있었다 한 끼를 줄이기 위해 끼니를 거르는 일이 생각처럼 쉽지 않았다 내게도 분명 생각처럼 쉽지 않은 일이 있었다 원을 그리고 앉아 있는 동안 세상에서 가장 먼 곳이 원 안인 것만 같았다 돌을 파고 돌을 끌고 다시 돌을 세우고 돌을 끌고 가는 동안 내 안에 굳은살이 박혔다 함께 돌을 파고 돌을 세우고 돌을 끌고 가는 동안 돌처럼 무거웠다⁵

59. Create a short dialogue involving all participants about TITLE, show the lines, and assign who is speaking
60. 3 people create a path of pillows and walk toward the horizon
61. Everyone dances *gangansullae*

Acknowledgments

We extend our gratitude to the participants from the University of Bologna and the Seoul Institute of the Arts for their enthusiastic involvement in this experiment: Celi Laila, Cristal Laura Di Pietro, Caterina Tagliavini, Marta Bonizzato, Messineo Naomi, Lorenzo Candotti, Anna Nappi, Vincenzo Davide Schinaia, Elisa Falappa, Gianmarco Severgnini, Kim Doyeong, Park Minju, Son HwiBeom, An SeonHoo, Jang SeoYeong, Lee JiEun.

Special thanks to Professor Kim Jae Min for his precious collaboration, and to Prof. Matteo Casari, organizer and curator of the exchange. Finally, it is essential to mention that this project would not have been possible without the support of the Department of the Arts of Bologna University, the Seoul Institute of the Arts, La Soffitta/DAMS Lab of Department of the Arts, and the Academy of Korean Studies in Bologna.

⁵ Sitting Together in a circle digging stones, erecting stones, dragging stones along, my thoughts were as heavy as stones. There was a friend who said every misfortune is because of a meal. Skipping meals to cut down on eating was not as easy as I thought. Surely, there were things not as easy as I thought for me too. While sitting in a circle, it seemed like the farthest place in the world was inside the circle. Digging stones, dragging stones, erecting stones again, dragging them along, calluses formed inside me. Together, digging stones, erecting stones, dragging stones along, We were as heavy as stones.

Bibliography

BODEN, MARGERET ANN

2016 *AI: Its Nature and Future*, Oxford University Press, Oxford.

BOUCHER, PHILIP

2019 *Technology and the arts: Past, present and future synergies*, European Parliament, PE 643.441.

COLTON, S. – WIGGINS, G.A.

2012 *Computational Creativity: The Final Frontier?*, In DE RAEDT, L. – BESSIERE, C. – DUBOIS, D. – DOHERTY, P. – FRASCONI, P. (ed.), *ECAI'12: Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence*, IOS Press, pp. 21-26.

GUZDIAL, M. – RIEDL, M. O.

2019 *Creativity and Diversity in Human-Computer Co-Creation*, in «AI Magazine», v. 40, n. 1, pp. 19-28.

MCCORMACK, J. – GIFFORD, T. – HUTCHINGS, P.

2019 *Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer-Generated Art*, in *Computational Creativity Research: Towards Creative Machines*, Atlantis Press/Springer, Paris, pp. 151-169.

MINEO, LIZ

2022 *If it wasn't created by a human artist, is it still art?*, The Harvard Gazette, Retrived from <https://news.harvard.edu/gazette/story/2022/08/if-it-wasnt-created-by-a-human-artist-is-it-still-art/> (Acceded on: 16 December 2024)

TURKLE, SHERREY

2015 *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*, Penguin Press, London.