

# *La creatività digitale: ripensare una categoria estetica*

Dario Cecchi\*

## ABSTRACT

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

## KEYWORDS

Creativity; Emilio Garroni; Transcendental Philosophy.

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

### 1.1. *Creatività e linguaggio*

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

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

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

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

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

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

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

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

## 1.2. *Creatività e design*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2. *La creatività degli ambienti artificiali*

### 2.1. *L'immagine come spazio creativo*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 2.2. Conclusioni

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

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

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

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

### *Bibliografia*

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

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

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