

Montani, Pietro (2017), *Tre forme di creatività: tecnica, arte, politica*, Cronopio, Napoli.

Quando il filosofo della mente Andy Clark ha utilizzato per la prima volta l'espressione *natural born cyborgs* per riferirsi a quell'unità di mente, corpo e protesi tecnologiche che siamo in quanto esseri umani, un intero orizzonte culturale è stato portato a interrogarsi sulle possibili conseguenze di una simile *provocazione*. Oggi, le protesi tecnologiche che progettiamo, realizziamo e utilizziamo in quanto umani sono entrate a far parte della nostra quotidianità tanto da determinare il modo in cui esperiamo il mondo, quasi naturalmente predisposti all'uso di artefatti che modificano i corpi e la cognizione umana.

L'invasione di artefatti tecnologici, immagini digitali e la loro rimediazione senza soluzione di continuità rappresenta un aspetto costante, mutevole e, al tempo stesso, vincolante, della vita dell'uomo contemporaneo tanto da richiedere una riflessione filosofico-antropologica ed estetica. Quale capacità specie-specifica consente all'umano di adattarsi ed esperire l'ambiente mediale attuale (e quello del futuro *presente*?). Un tentativo di risposta ci viene offerto da Pietro Montani che, con il recente volume *Tre forme di creatività: tecnica, arte, politica* (Cronopio, 2017), compie idealmente un ulteriore gesto teorico dopo la pubblicazione delle opere: *Bioestetica* (Carocci, 2007), *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario* (Guerini editore, 2000), *L'immaginazione intermediale.*

Perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile (Laterza, 2010), *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva* (Raffaello Cortina, 2014).

L'ultima opera di Montani combina due aspetti: da un lato, considera nuovamente la facoltà dell'immaginazione, la quale, per semplificare, consiste nella modalità di produzione delle immagini (anche digitali), in relazione alla loro replicabilità e interattività; dall'altro, rispetto al filone di studi in cui si pone la ricerca attuale, il volume mostra uno scarto che consiste nell'individuare il nesso tra creatività artistica e creatività politica e rimette in discussione, in maniera persistente, il reale e il virtuale attraverso l'esperienza dei nuovi spazi ibridi che abitiamo.

Il punto di partenza di *Tre forme di creatività: tecnica, arte, politica*, come sostenuto da Montani, è la nozione di creatività tecnica intesa come «la principale risorsa adattativa dell'essere umano» che si estrinseca nei «comportamenti specie-specifici in grado di garantire a questo vivente un sicuro vantaggio evolutivo» e si articola nella «capacità di immaginare e di produrre *artefatti* da intendere in un senso molto ampio» (p. 7).

Nel solco della lezione di Emilio Garroni, il presupposto teorico su cui poggia l'opera, articolata in tre capitoli, è lo schematismo kantiano.

Nel primo capitolo viene definita la creatività tecnica nella sua inscindibile relazione con lo schematismo *tecnico*, «vale a dire il fatto che noi umani incontriamo cognitivamente e manipoliamo praticamente gli oggetti dell'esperienza aggiungendovi qualcosa (regole e concetti) che non è empiricamente ricavabile da quei medesimi oggetti [...] benché si tratti sotto ogni profilo di proprietà oggettive» (pp. 20-21). La posta in gioco è il carattere *sintetico* della conoscenza umana che viene sorretta da uno schematismo *embodied* ed esternalizzato.

Con ampi riferimenti alle ricerche di paleoantropologia e di psicologia comparata (su tutte quelle condotte da Michael Tomasello), Montani considera il linguaggio verbale un prodotto tecnico al pari degli altri artefatti.

La relazione tra percezione, immaginazione e intelletto da un lato, e il linguaggio dall'altro spiega l'altro concetto che occupa un posto di rilievo nel discorso di Montani: si tratta della dipendenza tecnica come «prototipo della creatività in quanto risorsa adattativa specie-specifica» (p. 41). In questa prospettiva, Montani individua tre paradigmi della relazione tra corpo e artefatto. Il primo paradigma è quello correttivo-integrativo: l'artefatto protesico corregge o integra funzioni del corpo; il secondo paradigma è quello della delega-sonero: l'artefatto svolge una funzione che il corpo umano non è deputato a svolgere in maniera efficace oppure l'artefatto svolge una certa funzione in maniera più vantaggiosa rispetto al modo in cui viene svolta dal corpo dell'uomo; il terzo paradigma è quello dell'*empowerment* in cui si dà l'unità del corpo umano e dei suoi prolungamenti tecnici come «l'effettiva implementazione di un'unità di prestazione del tutto inedita: un'*emergenza* che si scopre nel mondo a misura che vi si agisce» (p. 48).

Lo schematismo tecnico è esposto continuamente al rischio del linguaggio verbale che tende a rideterminare il potere dell'immaginazione anche in ragione dello sviluppo tecnologico che favorisce processi di automazione che si manifestano nell'uomo *empowered*.

Nel secondo capitolo, Montani mostra, seguendo gli scritti di Freud, che l'immaginazione acquisisce il ruolo di funzione di disinnesco del processo di automazione cioè si fa carico di una funzione di disautomatizzazione durante la fase onirica. Si tratta una *performance onirica* dell'immaginazione che nella sua relazione con il linguaggio, in realtà, «sembra essersi ricongiunta con la sua

origine prelinguistica; ma è solo un'apparenza perché in realtà nel compiere il suo cammino all'indietro verso questa origine, nel compiere cioè la sua *regressione*, l'immaginazione si è portata appresso la condizione segnica necessaria a potersi comportare come un apparato semiotico integrato» (p. 69). Il sogno è lo spazio in cui l'immaginazione si rigenera e nel libero gioco dell'intelletto rende possibile la capacità di improvvisare che garantisce all'uomo di essere in grado di rispondere a un comportamento inatteso e di usare gli artefatti che gli si presentano per la prima volta sotto gli occhi.

Il terzo e ultimo capitolo indaga il rapporto, in quanto esseri umani viventi in un ambiente mediale, con le immagini e le arti che subiscono il fascino delle tecnologie digitali. La domanda che anima questa parte del volume riguarda l'ipotesi che le arti contemporanee sensibili all'innovazione tecnologica si siano, in qualche modo, prese carico di quel processo di disautomatizzazione proprio dell'immaginazione onirica. Attraverso una serie di esempi, Montani ci conduce verso il tema della «caduta del concetto di "opera", spingendolo fino alla messa in crisi della stessa *poiesis*, cioè di quel fare che ha di mira una produzione» (p. 117). Il passo successivo consiste nel ritagliare la dimensione culturale che caratterizza le forme di vita umane e mettere in luce la sinergia tra l'*originale* e l'*esemplare* nella creatività artistica. Proprio l'*esemplare* apre le porte alla dimensione del politico e del modo in cui le innovazioni tecnologiche ridisegnano e riorganizzano gli spazi che abitiamo, il nostro rapporto con le immagini, o ancora con «la verità delle immagini in quegli spazi strabordanti di immagini che sono gli ambienti mediali: le *poleis* nelle quali abitiamo» (p. 154).

Alla fine del libro, il lettore si trova ad aver maneggiato tre declinazioni di creatività (tecnica, artistica e politica), le quali, inscindibili dall'immaginazione –

nel suo ruolo di disautomatizzazione – da un lato, sono *come* strumenti con cui costruiamo futuri mondi possibili tecnologicamente strutturati; dall’altro la creatività è il modo che ci permette di vivere i nuovi spazi mediali e di costituire (nuove) comunità permeate da scambi comunicativi più veloci, più visuali, più soggetti a verifica e controllo, sempre meno *disposti* alla responsabilità del racconto se non per quell’ancoraggio del linguaggio verbale, che – pure come hanno mostrato linguisti e filosofi del linguaggio – presenta una dimensione creativa.

Giusy Gallo
Dipartimento di Studi Umanistici,
Università della Calabria
giusy.gallo@unical.it