

Creatività, empatia, riconoscimento

Chiara Scarlato, Università 'G. d'Annunzio' di Chieti-Pescara

SOMMARIO

In the present paper, I shall argue about the relationship among creativity, empathy, and recognition. To this aim, I will provide with an analysis of two contemporary work of art as case studies: the interactive portrait *This Is Not Private* by Alberto Daniele (2016) and the project *Material Speculation: ISIS (2015-2016)* by Morehshin Allahyari (2016). Through a phenomenological framework, my contention is to show how the engagement between the artist and the user is crucial to develop the meaning of the work of art itself, determining a creative process in which they both are involved.

KEYWORDS:

Aesthetics, contemporary art, creativity, empathy, recognition

Il concetto di creatività assume una valenza peculiare per la comprensione di alcune operazioni proprie dell'arte contemporanea più sperimentale. L'esplorazione di tale facoltà permette, infatti, di approfondire le motivazioni che sono alla base di alcune opere; di individuare il rapporto che si stabilisce fra artista e fruitore; di valutare se e quanto le opere concorrano al potenziamento della stessa facoltà creativa dell'essere umano.

In tal senso, adottando una cornice fenomenologica, si può parlare di creatività assumendo una doppia prospettiva di indagine: da una parte, si ha una forma di creatività che è propria dell'atto stesso del creare un oggetto nuovo, un oggetto che nasce dal personale gesto dell'artista in funzione della rappresentazione di una sua particolare visione del mondo; dall'altra parte, invece, si tratta di una creatività che coinvolge l'osservatore – esterno all'opera e al suo processo creativo – nella misura in cui l'oggetto stesso chiama, stimola, invoca una sua risposta diretta attraverso diverse modalità. A tal proposito, considerando soltanto alcuni casi esemplificativi, si pensi a come l'artista chieda al fruitore di attraversare in senso fisico l'opera (*The Floating Piers*, Christo, 2016) oppure di osservarla

nella sua dissoluzione, nella sua posizione all'interno di un ambiente naturale che ne decreta, tuttavia, l'inesorabile disgregazione e fine (*Path of Water*, Vaughn Bell, 2017).

Ora, se la creatività è quella facoltà che – come si è accennato poc'anzi – è in grado di produrre una certa sovrapposizione fra l'oggettività di un dato reale e la soggettività dello sguardo (prima della persona in qualità di creatore, poi della persona in qualità di osservatore), si comprende già quanto l'opera d'arte permetta all'essere umano di ampliare la sua conoscenza del mondo, come afferma anche Emilio Garroni nel suo saggio sulla *Creatività*¹. Tuttavia, uno dei problemi che tale affermazione comporta riguarda l'effettiva possibilità di considerare il valore del rapporto – sia esso di tipo empatico o di riconoscimento – che si instaura fra l'opera e il fruitore, in altri termini, fra l'artista e il fruitore.

Di conseguenza, se riprendendo un assunto heideggeriano l'uomo «soggiorna già in anticipo in una relazione con il prossimo e con le cose» (Heidegger, 1964, 33-35), quali implicazioni si sviluppano quando un'opera si realizza soltanto a seguito di una reale relazione empatica del fruitore con essa? In secondo luogo, che tipo di rapporto si produce quando ci si trova di fronte a un'opera che conserva al suo interno lo strumento per essere riprodotta? Al fine di rispondere a tali questioni, il campo di indagine del presente contributo si concentra sullo studio di due opere: l'installazione *This Is Not Private* di Antonio Daniele (2016) e il progetto *Material Speculation: ISIS (2015-2016)* di Morehshin Allahyari (2016)².

Il legame tra empatia e creatività è al centro dell'opera *This Is Not Private* di Antonio Daniele. Il fruitore si trova di fronte a una persona riprodotta in un video – di fronte al suo volto – ed è a sua volta ripreso da una telecamera. La persona ritratta si rivolge direttamente a colui che guarda e, parlando, lo coinvolge in maniera interattiva in un discorso. Dal momento che, come afferma Emmanuel Lévinas in *Totalità e infinito*, la manifestazione del volto dell'altro «è già discorso» (Lévinas, 1971, p. 64), nel caso di *This Is Not Private* il dialogo che si sviluppa investe un piano esclusivamente emozionale ed empatico, nella misura in cui l'opera prevede l'installazione di un meccanismo che, attraverso un calcolo algoritmico, riesce a determinare il grado di empatia che sussiste fra la persona che guarda e l'oggetto della rappresentazione. Tanto più il legame è forte, quanto più il volto rappresentato *diventa* il volto dello spettatore, creando così una nuova immagine in cui le identità

personali si fondono e si disperdono. I tratti dell'una e dell'altra, dell'uno e dell'altro, si scompongono producendo una nuova immagine che condivide e mantiene, tuttavia, la stessa espressione, riconoscibile all'interno e all'esterno dello schermo.

In questo senso, il volto rappresentato attraverso la pratica artistica diventa lo spazio riflettente che offre la possibilità concreta di accedere all'esperienza del proprio volto: non si tratta di una riproduzione fedele, cioè simile a quella di una qualsiasi superficie specchiante, ma della creazione di un'immagine che è sempre sul punto di scomparire, di dissolversi, di separarsi. L'opera diventa la manifestazione concreta dell'appartenenza a un mondo, della possibilità di esperirne i confini e gli elementi. In definitiva, essa si concretizza nella creazione di uno spazio che «ogni volta fa vedere qualcosa che non era stato visto» (Heidegger, 1964, p. 35) da un punto di vista particolare. Nel caso del video, esso eccede dall'essere un punto vista esclusivamente interno e intimamente legato alla rappresentazione del volto, ma anche dall'essere un punto di vista esclusivamente esterno poiché non comporta la sola fruizione di ciò che viene riprodotto sullo schermo.

Il ritratto interattivo permette, infine, di comprendere come la creatività agisca su due livelli: come richiesta che l'artista fa al suo fruitore, richiesta che consiste nel porsi all'ascolto dell'opera e di entrare a contatto con essa in senso materiale; come fruizione individuale e creativa che è in grado di differenziare la pratica dell'esperienza artistica in una sequenza di esperienze separate e relative alla percezione di ciascun individuo che si trova di fronte all'opera.

Daniele costruisce uno spazio in cui la riproducibilità predicata dal video rappresentato è l'elemento che permette all'opera di diventare ogni volta diversa, di essere sempre la stessa e mai la medesima. Tale rapporto fra stesso e medesimo viene sviluppato anche in *Material Speculation: ISIS (2015-2016)*, ma con modalità ed esiti differenti.

Dal 2015 al 2016, l'artista iraniana Morehsin Allahyari ha svolto delle ricerche su dodici opere scultoree che erano conservate all'interno del Museo di Mosul, edificio oggetto di distruzione da parte dell'ISIS nel 2015. Sulle opere – risalenti al periodo romano della città di Hatra e alla produzione assira di Ninive –, Allahyari ha raccolto testimonianze di studiosi, archeologi e storici dell'arte, oltre a materiale fotografico e video, producendo un vero e proprio

corredo documentale in cui si ricostruisce il profilo di ciascun oggetto. Tale materiale ha permesso all'artista di *ricreare* le dodici opere e di stamparle utilizzando la tecnologia 3D. Inoltre, all'interno di ciascuna delle opere sono collocate le periferiche di memoria su cui è salvato sia il materiale raccolto durante le ricerche, sia il modello che può – eventualmente – essere utilizzato per stampare nuovamente l'oggetto.

Material Speculation: ISIS (2015-2016) è un'operazione creativa che recupera in senso reale ciò che era stato distrutto, ciò che sarebbe stato perso in maniera irrimediabile, e che permette allo stesso tempo di disporre in senso virtuale di una *memoria* che conserva tutte le informazioni che consentono di creare e riprodurre il manufatto secondo un processo potenzialmente infinito.

In questa prospettiva, la chiara impossibilità di riprodurre in maniera identica le sculture determina un ricollocamento di tali opere in un contesto che ne rimedia la funzione, le trasforma in un dispositivo che ha una propria «capacità semantica» (Ardivino, 2011, p. 233). In definitiva, si tratta di un oggetto d'arte che si trasforma in un oggetto della tecnologia e che, come mette in evidenza Adriano Ardivino, è «dispositivo e disponente [...] in cui appunto la condivisione e com-posizione non può essere pensata, per dirla con Nancy, senza una dis-posizione della comunità e del suo essere-con» (Ardivino, 2011, p. 233). Tale relazionalità eleva il valore della riproducibilità dell'oggetto artistico che predica, tuttavia, la sua stessa distruzione.

Soltanto rompendo l'oggetto si ha, infatti, la possibilità di accedere al documento e alla formula che è alla base della sua creazione, della sua emergenza nel mondo come estensione, come spazio riconoscibile. In virtù di questo aspetto, si adotta la prospettiva heideggeriana per la quale «lo spazio, per fare spazio *come spazio*, necessita dell'uomo» e della sua azione: soltanto all'interno dello spazio del mondo si presenta la possibilità di appropriarsi degli oggetti e di rielaborarli attraverso un'apprensione creativa della realtà, in senso produttivo e ricettivo.

Nel corso dell'articolo si è inteso offrire un breve quadro speculativo sulla possibile funzione della creatività assumendo come casi di studio il ritratto interattivo *This Is Not Private* di Antonio Daniele e la produzione scultorea del ciclo *Material Speculation: Isis (2015-2016)* di Morehshin Allahyari. Seguendo una prospettiva fenomenologica, l'analisi delle due opere ha permesso di rispondere alle questioni che

si erano poste, ovverossia: quale relazione si produce fra creatività ed empatia e quale relazione sussiste fra creatività e riproducibilità. Nel primo caso si realizza il coinvolgimento attivo del destinatario dell'oggetto che, con la sua azione, trasforma l'opera in un'esperienza non ripetibile. Il fruitore diventa, a tutti gli effetti, colui che concorre alla creazione dell'opera, nella misura in cui è lui stesso a determinarne la forma finale. Nel secondo caso, invece, la facoltà creativa del fruitore comporta la distruzione dell'opera giacché impossessarsi del processo che permette la riproduzione del manufatto significherebbe impossessarsi della memoria che è conservata all'interno dell'oggetto artistico.

In entrambi, tuttavia, emerge un elemento fondamentale che permette di generalizzare l'esperienza acquisita, attraverso il ritratto interattivo e attraverso le sculture. Questi oggetti, infatti, non sono altro che restituzioni parziali di un modo di *stare al mondo* e le modalità che si adottano per avvicinarsi a tali contenuti – sia esso un volto che ci parla, sia esso una scultura di plastica – non sono altro che rappresentazioni del *nostro* modo di guardare le cose, di muoverci, di vivere, di elaborare, di creare.

Note

¹ E. Garroni (2010), *Creatività*, Macerata, Quodlibet.

² Per maggiori informazioni sulle opere, si veda rispettivamente: AA.VV. Ciccopiedi Caterina (a cura, 2018), *Anche le statue muoiono: conflitto e patrimonio tra antico e contemporaneo*, Modena, Panini; Antonio Daniele (2016), *This Is Not Private*, 3831-3834 in *CHI EA '16. Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York, Association for Computing Machinery.

Bibliografia

Ar dovino Adriano (2011), *Raccogliere il mondo. Per una fenomenologia della rete*, Roma, Carocci

Garroni Emilio (2010), *Creatività*; Prefazione di Paolo Virno, Macerata, Quodlibet. [Postumo]. Già voce in *Enciclopedia Einaudi*, 1978, Vol. 4

Heidegger Martin (1964), *Bemerkungen zu Kunst – Plastik – Raum*. Herausgegeben Hermann Heidegger. Trad. it. *Corpo e Spazio. Osservazioni su arte – scultura – spazio*, 2000, a cura di Fernando Bollino, Genova, il melangolo

Lévinas Emmanuel (1971), *Totalité et Infini. Essai sur l'exteriorité*. Trad. it. *Totalità e infinito*. 8a ed., a cura di Adriano Dell'Asta, Milano, Jaca Book, 2012