

I processi di rielaborazione creativa nell'era digitale: l'esempio Magritte

Milena Contini

Nell'articolo si indaga il fenomeno della rielaborazione creativa nel mondo digitale, proponendo una classificazione dei processi di 'rimaneggiamento digitale' delle opere del celebre artista belga René Magritte (1898 – 1967). L'articolo si prefigge di dimostrare come il web da una parte e i sempre più intuitivi software di elaborazione di immagini, di montaggio video e di creazione e mixaggio di musica dall'altra siano veri potenziatori e moltiplicatori di creatività, perché consentono sia ai professionisti sia agli amatori di realizzare idee e di condividerle. Il web e i software sono quindi complementari nel processo di trasformazione artistica: è necessario infatti avere accesso tanto agli strumenti quanto agli spazi in cui mostrare i prodotti. Vengono così a nascere, in modo consapevole o spontaneo, laboratori creativi e spazi di "affinità creativa". Tutto ciò produce "accostamenti simbolici" e modelli estetici inediti, insoliti e innovativi che meritano di essere indagati. Partendo da un'analisi accurata delle forme artistiche presenti sul web, è stato possibile individuare quattordici tipologie di rielaborazione delle opere di Magritte, ognuna delle quali è esaminata a partire da alcuni esempi significativi.

Oggi si parla molto di creatività digitale, ma la demarcazione di questo sfuggente e al contempo stimolante ambito risulta assai complessa. La definizione stessa del termine "creatività" è tutt'altro che semplice: sui dizionari troviamo definizioni più o meno valide, ma nessuna di queste risulta veramente soddisfacente e ciò non è dovuto certo all'incompetenza dei compilatori dei vocabolari, ma alla complessità, problematicità e ricchezza semantica del termine, che racchiude in sé numerose suggestioni. Leggiamo, ad esempio, alcune definizioni, tratte da opere autorevolissime, per farci un'idea del problema:

1. Capacità, facoltà, attitudine a creare. 2. Attività, operosità dinamica, forza costruttiva.

(Grande Dizionario della Lingua Italiana)

Virtù creativa, capacità di creare con l'intelletto, con la fantasia. In psicologia, il termine è stato assunto a indicare un processo di dinamica intellettuale che ha come fattori caratterizzanti: particolare sensibilità ai problemi, capacità di produrre idee, originalità nell'ideare, capacità di sintesi e di analisi, capacità di definire e strutturare in modo nuovo le proprie esperienze e conoscenze.

(Vocabolario Treccani)

Capacità di creare, d'inventare. Sinonimi: estro, fantasia, immaginazione, inventiva.

(Grande Dizionario Italiano dell'uso)

Queste definizioni sono certamente utili per capire il significato in generale, ma non ci aiutano a cogliere realmente cosa sia la crea-

tività. È difficile, in effetti, anzi è praticamente impossibile, trovare un sistema che ci permetta di distinguere nettamente la creatività dalla non-creatività. Il termine creatività, del resto, non figura, di norma, nei dizionari dei sinonimi e dei contrari e nei dizionari analogici e questo non è un caso. Infine è doveroso fare riferimento alla radice etimologica della parola: creatività è un derivato del verbo "creare", che proviene, a sua volta, dal latino *creare*, che condivide con "crescere" la radice indoeuropea *kar* (in sanscrito, infatti, *kar-tr* è "colui che fa", "il creatore"). Tutte queste preziose informazioni non rispondono comunque a una serie di interrogativi: si può imparare la creatività o è una dote innata? La creatività a cosa serve? La creatività riguarda solo l'intelletto o anche il corpo? Creatività e arte coincidono oppure no? Che differenza c'è tra creazione e invenzione? La creatività ha a che fare con le idee o con le emozioni?

Se poi aggiungiamo al sostantivo "digitale" le cose si complicano ulteriormente; vediamo anche in questo caso una definizione specifica:

In elettronica e in informatica, qualifica che, in contrapposizione ad analogico, si dà ad apparecchi e dispositivi che trattano grandezze sotto forma numerica, cioè convertendo i loro valori in numeri di un conveniente sistema di numerazione (di norma quello binario, oppure sistemi derivati da questo).

(Vocabolario Treccani)

L'aggettivo digitale non presenta particolari criticità in sé, ma i problemi arrivano quando lo si associa al sostantivo creatività. Il primo enorme rischio che si corre usando questa categoria senza domandarsi cosa significhi davvero è che creatività digitale diventi un termine ombrello sotto il quale si includa qualsiasi cosa "creata con strumenti digitali". Ciò che in questa sede mi interessa soprattutto capire è se la creatività digitale sia soltanto una forma di creatività realizzata con strumenti digitali oppure abbia caratteristiche proprie, tali da determinarla come categoria a parte. Nel primo caso la differenza tra creatività, diciamo così, semplice e digitale sarebbe soltanto il mezzo: un albero disegnato con un acquerello rientra nella categoria creatività semplice, mentre un albero realizzato con una matita digitale rientra nella categoria creatività digitale. Questa ripartizione però è, a mio avviso, insoddisfacente e superficiale (si pensi, per fare un esempio limite, al settore dell'*Artificial Intelligence Aartwork* in cui i programmatori hanno "addestrato" le macchine a essere creative¹), perché non tiene conto del fatto che ogni tecnologia porta con sé un diverso approccio nei confronti della conoscenza e del modo di comunicare. La mia proposta è quella di guardare la creatività digitale anche come una espressione della creatività culturale:

La creatività culturale consiste nella possibilità che gli esseri umani hanno di produrre sempre nuovi significati a partire dai modelli culturali a loro disposizione. La creatività, intesa come capacità di produrre novità mediante la combinazione e la trasformazione delle pratiche culturali esistenti, è non soltanto presente in tutte le società, ma trova anche riscontro in campi molto diversi da quelli in cui noi d'abitudine tendiamo a collocarla.²

1 Si veda, ad esempio, *The Next Rembrandt Project*, in cui è stato creato un quadro nello stile di Rembrandt con tecniche AI, ovvero inserendo nel database della macchina tutte le sue opere conosciute (<https://www.nextrembrandt.com/>).

2 U. Fabietti, *Elementi di antropologia culturale*, Milano, Mondadori Università, 2004, p. 267.

Per gli antropologi una delle principali fucine della creatività culturale è la festa, perché “durante questa gli individui sperimentano una ‘libertà’ di azione e di espressione”³: ecco, le molteplici occasioni di condivisione e di relazione (e di partecipazione culturale) fornite dall’arena digitale creano, a mio avviso, una condizione antropologica che ha caratteristiche simili a quelle della festa, per quanto concerne la possibilità di scambio, di “incontro”, di rappresentazione, di autorappresentazione, e così via. Internet (e in particolar modo i *social network* e i siti di video o *photo sharing*) da un lato e software di elaborazione di immagini⁴, di montaggio video⁵ e di creazione e mixaggio di musica⁶ dall’altro sono diventati fondamentali potenziatori e moltiplicatori di creatività, perché consentono sia ai professionisti sia agli amatori di realizzare idee e di condividerle. Il web e i *software* sono, in questo senso, complementari: è necessario infatti avere accesso tanto agli strumenti quanto agli spazi in cui mostrare i prodotti; si creano così laboratori creativi e spazi di “affinità creativa”, consapevoli o meno. Tutto ciò produce, al pari della festa, “accostamenti simbolici” e modelli estetici inediti, insoliti, innovativi, destinati ad avere più o meno fortuna. Rubando un termine alla psicologia, potremmo dire che il web e i software ci “danno il permesso” di essere creativi.

Altro punto fondamentale da sottolineare è quello del rapporto tra creatività e arte: i due termini vengono spesso usati come se fossero intercambiabili, ma questo è di fatto un approccio fuorviante. La creatività, come abbiamo appena visto, non riguarda solo l’arte. Appiattare la creatività sull’arte è riduttivo e pericoloso, perché si rischia di non cogliere il potenziale creativo di prodotti non artistici. La creatività digitale deve essere indagata anche in ambiti non prettamente artistici, come quello, ad esempio, della produzione industriale, del *video-making*, dell’ingegneria applicata. Quindi non bisogna confondere la creatività digitale con l’arte digitale e l’arte elettronica, che sono certamente un esempio di creatività digitale, ma non la esauriscono. Sull’arte digitale e l’arte elettronica poi vi è molta confusione, quindi conviene richiamare la definizione di Bolter:

Con il termine arte digitale intendiamo immagini grafiche statiche composte da pixel piuttosto che da colori ad olio o da acquarelli. Queste immagini, create servendosi di programmi grafici bi- e tridimensionali, possono rimediare qualsiasi tipo di arte visiva tradizionale.⁷

Se l’arte digitale è esercitata da artisti grafici il cui lavoro è spesso commerciale o popolare, l’arte elettronica è esercitata dagli eredi dell’arte colta tradizionale⁸. Il computer, in generale, ha permesso un vasto potenziamento dell’individuo; fin dai suoi esordi, la tecnologia è stata vista come un’estensione del corpo umano: la rete di comunicazioni è stata immaginata come un prolungamento del sistema nervoso. Il digitale ha introdotto nuovi modi di concepire, realizzare e fruire il prodotto creativo: pensiamo, ad esempio, alla fondamentale pre-

senza dell’interazione.

Tra i vari fenomeni potenziati dal digitale ho deciso di concentrarmi sui processi di rielaborazione, di cui riporto subito due definizioni:

Elaborare di nuovo, con criteri e fini diversi.
(*Vocabolario Treccani*)

Il dare una nuova forma a un contenuto precedentemente elaborato.
(*Devoto-Oli*)

La rielaborazione non è certo nata insieme alla *digital revolution*, anzi è sempre stata una componente fondamentale della creatività e della vita in generale. Nella Bibbia si legge: “Ciò che è stato è quel che sarà. e ciò che si è fatto si rifarà; non c’è nulla di nuovo sotto il sole” (Qo, 1.9). Pensiamo, ad esempio, ai remix musicali, o nel campo dell’arte, alla celeberrima Monna Lisa con baffi e pizzetto di Duchamp, *L.H.O.O.Q.* (1919), esperimento provocatorio, volto a desacralizzare il concetto stesso di opera d’arte (“La riproduzione meccanica dissolve l’aura delle opere artistiche, diminuendone l’autorità culturale”⁹). Del resto la *Gioconda* è stata reinventata anche da Andy Warhol, Botero, Banksy, ecc. Il digitale ha permesso una macroscopica lievitazione di questo fenomeno e, soprattutto, ha consentito anche ai non addetti ai lavori di cimentarsi in questo campo. Jenkins sostiene infatti che l’abitudine a (ri)appropriarsi dei contenuti abbia fatto emergere un magma di produzioni amatoriali e creatività diffusa¹⁰. Questo status è favorito, come ricorda Manovich, dal fatto che i programmi di lavoro e quelli di intrattenimento usano gli stessi strumenti:

il miglior esempio di questa convergenza è il *browser* che viene utilizzato sia in ufficio sia a casa, sia per il lavoro sia per il tempo libero. Sotto questo aspetto la società delle informazioni è profondamente diversa dalla società industriale, dove c’era una netta distinzione tra l’area del lavoro e l’area del tempo libero”¹¹

Nell’ambito della rielaborazione digitale possiamo citare numerosissimi esempi: il *mash-up* sia musicale sia audiovisivo (che spopola su Youtube e altri *social*), il rimaneggiamento delle *title sequence* di pellicole famose, il *video game modding* (ovvero le modifiche estetiche e funzionali ai videogiochi), siti come *freakingnews* (che, giornalmente, indice concorsi dai temi più diversi di rielaborazione di immagini), i *fanfilm* di celebri saghe, prima tra tutte *Star Wars*, e le *creative commons*, ovvero i “diritti dell’ingegno in godimento collettivo”, fondate sull’idea di realizzare uno spazio tra il classico copyright e il pubblico dominio, dove l’opera è a disposizione di tutti (uno spazio alternativo nel quale autori e fruitori possono scegliere tra un’ampia gamma di azioni: copiare, distribuire, creare opere derivate, per fini commerciali o meno).

In questa miriade di possibilità, ho scelto come esempio emblematico dei processi di rielaborazione creativa digitale le opere di René Magritte (Lessines, 1898 – Bruxelles, 1967), pittore surrealista belga che, grazie alla componente visionaria, ironica e accattivante delle sue opere, ha ispirato molti professionisti e dilettanti a cimentarsi in rielaborazioni digitali delle sue opere. Prima di procedere a una iniziale classificazione delle tipologie di rielaborazione creativa delle opere magrittiane, vanno però specificati alcuni aspetti. Innanzitutto va precisato che le categorie da me individuate nel particolare “caso Magritte” possono potenzialmente applicarsi a qualsiasi “arte” di partenza e, più in generale, a qualsiasi prodotto creativo di partenza (perché la rielaborazione non deve essere necessariamente di un’opera d’arte). In secondo luogo va chiarito che perché un prodotto possa essere classificato come rielaborazione creativa è indispensabile rintracciare un legame evidente tra il prodotto di partenza e quello di arrivo: nell’opera rielaborata deve rimanere traccia dell’opera originaria, altrimenti si perde l’allusione e con essa parte del

9 W. Benjamin, *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1966, p. 112.

10 H. Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. XI.

11 L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002, p. 92. Studi di psicologia hanno poi dimostrato che rielaborare prodotti creativamente aiuta anche (soprattutto gli adolescenti) a rielaborare i sentimenti.

3 Ivi, p. 270.

4 Photoshop o programmi più semplici come Pixelmator, GIMP, ecc.

5 Live Movie Maker, Adobe Audition, Pinnacle Studio, Sony Vegas, Canopus Edius Pro, ecc.

6 Guitar Pro 6, Garage Band, Magix Music Maker MX 18, Virtual DJ, ACID Pro, ecc.

7 J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002, p. 163.

8 Ivi, p. 174.

suo "messaggio" e del suo significato. È doveroso, altresì, sottolineare che la mia classificazione si basa su un'indagine empirica: in questa fase della ricerca, infatti, ho catalogato solo i prodotti digitali che ho trovato sul web, non quello che potrebbe essere fatto, individuando quattordici tipologie di rielaborazione¹².

1. Addizione: a un'opera viene aggiunto qualcosa (una scritta, un logo, una foto, un disegno, ecc.). Esempio: a *Golconde*, una delle opere più celebri di Magritte, viene sovrapposta una citazione tratta dalla canzone *Il conformista* di Giorgio Gaber.
2. sottrazione: a un'opera viene tolto qualcosa (un elemento fondamentale o minimo, oppure più elementi insieme). Esempio: a *Golconde* vengono "sottratti" alcuni uomini, in modo che la "pioggia" sia meno fitta.
3. sottrazione+Addizione: i due processi descritti sopra spesso sono combinati tra loro. Esempio: a *Golconde* vengono sottratti gli edifici e viene aggiunta un'immagine digitale.
4. Sostituzione: alcuni elementi di un'opera vengono modificati, in modo che acquisiti un altro significato, ma, allo stesso modo, resti chiaro il rimando all'opera di partenza. Esempio: gli uomini di *Golconde* vengono trasformati in uova.
5. Ibridazione interna: più opere di uno stesso autore vengono "fuse" insieme. Esempio: compresenza di vari elementi magrittiani nella stessa immagine (il cielo azzurro con le nuvole, l'uomo con la bombetta, la pipa, la mela).
6. Ibridazione esterna: opere di diversi autori e periodi vengono "fuse" insieme. Esempio: nell'immagine sono combinati *La morte di Marat* (1793) di Jacques-Louis David e *Perspective: Madame Récamier de David* (1951) di Magritte, nel quale l'artista belga a sua volta aveva realizzato una versione surreale della *Madame Récamier* (1800) di David. In questo caso abbiamo una rielaborazione al quadrato.
7. Conversione di tecnica: sempre restando all'interno della stessa arte, il soggetto viene "ridisegnato" con una diversa tecnica. Esempio: un dipinto a olio diventa un disegno a pennarello (digitale, ovviamente).
8. Conversione di arte: si passa da un'arte all'altra (spesso dalla fotografia al video). Una tipologia molto significativa è quella dell'animazione delle opere pittoriche (video arte). Ne esistono diverse tipologie e tra queste le più interessanti sono l'animazione semplice (il soggetto di un'opera viene animato e si muove nello spazio oppure gli elementi di un'opera si muovono, senza "raccontare una storia") e l'animazione complessa (le opere di un artista vengono animate per raccontare una storia che non è per forza legata alle opere stesse).
9. Declinazione pubblicitaria: un'opera (necessariamente celebre) viene usata per pubblicizzare un prodotto, attraverso semplici allusioni. Esempio: l'intera faccia dell'uomo de *La Grande Guerre* è sostituita dal logo della Apple.
10. Parodizzazione: un'opera d'arte viene reinventata in chiave comica e dissacrante. È la tipologia di rielaborazione creativa più diffusa. Esempio: partendo dall'opera *Le modèle rouge III* degli stivali da cowboy diventano piedi.
11. Trasferimento di significato: alcuni elementi di un'opera (necessariamente celebre) vengono modificati per lanciare un messaggio diverso da quello di partenza. Lo scopo è quello di rendere un concetto facilmente intuibile. Esempio: gli uomini di *Golconde* sono appesi a dei cappi ed è aggiunta l'insegna Wall Street. L'allusione più immediata è alla Great Depression del '29, che, com'è ampiamente noto, causò una valanga di suicidi, ma può alludere anche alla recente recessione economica o, più in generale, alla crisi del capitalismo.
12. Concettualizzazione: di un'opera resta solo l'idea base ed è assente ogni riferimento agli elementi dell'immagine di partenza. Esempio: un'immagine legata al franchise *Star Wars* si rifà alla

¹² Le immagini di riferimento sono consultabili al link: https://www.dropbox.com/s/ubqsufhfmph37dl/Immagini%20articolo_1%20processi%20di%20rielaborazione%20creativa%20nell%E2%80%99era%20digitale%20il%20caso%20di%20Magritte_Contini.pdf?dl=0.

Ogni numero indica l'immagine corrispondente.

riflessione sull'idea di rappresentazione presente ne *La Trahison des images* (e nelle variazioni magrittiane sul tema della pipa).

13. Spostamento di significato: questo processo ha due fasi: nella prima un elemento di un'opera viene considerato non in base alla sua immagine, ma in base al termine che lo identifica; nella seconda si passa dal significato specifico di quel termine ad altri significati (generico, figurato, estensivo, familiare, regionale, ecc.). Esempio: sempre partendo dall'opera *La Trahison des images* nell'immagine si passa dal primo significato di "pipa" ("arnese per fumare") al significato analogico ("tipo di pasta corta").
14. Combinazione: ovviamente tutte le tipologie di processo creativo elencate sopra possono essere combinate tra loro. Esempio: nell'animazione si nota sia una parodizzazione sia una conversione di arte.

La proposta di classificazione presentata in questo articolo è sicuramente suscettibile di aggiunte, integrazioni e modifiche, ma mi auguro rappresenti la prima tappa di un percorso interessante e innovativo nell'ambito dello studio dei meccanismi creativi in ambito digitale. •

Bibliografia

- J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002.
- U. Fabietti, *Elementi di antropologia culturale*, Milano, Mondadori Università, 2004.
- H. Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
- B. Lamborghini, S. Donadel, *Innovazione e creatività nell'era digitale: le nuove opportunità della digital sharing economy*, Milano, Angeli, 2006.
- G. Lughi, A. Russo Suppini, *Creatività digitale: come liberare il potenziale delle nuove tecnologie*, Suppini, Milano, Angeli, 2015.
- L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.

Sitografia

- www.nextrembrandt.com
- www.freakingnews.com
- www.creativecommons.com
- www.fanfilms.net

Milena Contini (Milano, 1981) è tutor disciplinare presso l'Università eCampus (CdL LM14). Dal 2006 a oggi ha insegnato Letteratura italiana, Letterature comparate, Narratologia e Digital creativity presso diversi corsi di studio dell'Università di Torino (Dams, Lingue Straniere, Scienze della Formazione) e presso il corso di Ingegneria del Cinema del Politecnico di Torino. Da settembre 2011 collabora con l'Universidade de Santiago de Compostela al progetto internazionale Arprego. Ha sempre affiancato alla docenza l'attività di ricercatrice e la scrittura, sia di tipo scientifico sia di tipo creativo: ha pubblicato tre monografie (*Le Afriche di Marinetti*; *Il diario di Emilia Doria di Dolceacqua*; *La felicità del savio*), due edizioni critiche di commedie settecentesche (*Il poeta*; *L'adulatore*), oltre quaranta articoli scientifici e numerosi articoli per quotidiani e riviste.