

L'Ellittica e il Maestro Yoda

In sanscrito i verbi creare e crescere condividono la radice KAR; KAR-TR, in particolare, è “colui che fa dal niente”, il creatore. Nella storia dell'uomo l'atto del creare è stato a lungo percepito come attributo esclusivo della divinità. Nel novecento l'idea di creatività, intesa genericamente come arte o capacità cognitiva della mente di inventare, è stata interpretata anche come atteggiamento mentale proprio degli esseri umani. Tra le moltissime definizioni di creatività che sono state allora coniate quella fornita dal matematico francese Henri Poincaré è forse la più semplice e immediata: “creatività è unire elementi esistenti con connessioni nuove che siano utili” (Poincaré, 1906). La definizione di creatività proposta da Poincaré può essere applicata al campo delle scienze e delle arti e individua presupposti (si parte da qualcosa che c'è già), condizioni (essere in grado di selezionare gli elementi giusti da unire) e risultati (novità e utilità delle combinazioni trovate) del processo creativo. L'abilità nel selezionare gli elementi individuati presenta un aspetto di competenza e conoscenza (le hasard ne favorise que les esprits préparés - Pasteur, 1854), di esperienza e intuizione (che permettono di scegliere gli elementi giusti da combinare fra le tante opzioni disponibili) e di tenacia (genius is one per cent inspiration and ninety-nine per cent perspiration - Edison, 1929). Le categorie di nuovo e utile spiegano quindi l'essenza dell'atto creativo: superare le regole (il nuovo) per istituire una migliore regola condivisa (l'utile). In particolare la novità prodotta dal processo creativo si declina in uno dei tre possibili gradi: nuova applicazione di una regola esistente, estensione di una regola esistente a un campo nuovo o istituzione di una regola del tutto nuova. In definitiva Poincaré, da buon matematico, riconduce la multiformità dei gesti creativi possibili alla formula:

$$C = n u$$

Dove la creatività (C) è il prodotto di una quantità indefinita di novità (n) e utilità (u). La formula ci dà conto del motivo per cui alcune espressioni di creatività appaiono più rilevanti di altre, laddove la loro novità o la loro utilità, o entrambe le caratteristiche, siano davvero alte e ci dice anche che novità e utilità non possono essere uguali a zero: in totale assenza dell'una o dell'altra non potremmo infatti definire "creativa" un'idea. Su tali premesse l'insegnante inglese Graham Wallas nel 1926 teorizzò uno dei primi modelli del processo creativo che sarà poi ripreso con pochi cambiamenti da molti altri. Egli riteneva che il processo creativo potesse essere suddiviso in quattro momenti: preparazione, incubazione, attivazione e verifica (Wallas, 1926). La fase di preparazione è un momento preliminare, durante il quale si raccolgono dati e si pensa in modo libero alla ricerca di suggerimenti. Nel secondo momento, quello dell'incubazione, si concede il tempo necessario (da pochi minuti a mesi o anni) all'idea per maturare, ciò talvolta avviene con scarsa oppure nessuna consapevolezza da parte del creativo, che cova le sue idee come un organismo cova i suoi microbi prima dello scoppio della febbre. Il terzo momento, quello dell'attivazione, coincide proprio con lo scoppio della febbre quando un'intuizione, un'illuminazione improvvisa, un fattore inatteso, trasformano l'idea da vaga e confusa a chiara e attuabile. Il momento della verifica segue e chiude naturalmente il processo provando la validità dell'idea nei confronti del pubblico a cui è diretta. Era già da un po' di tempo che un'idea girava incessantemente nella mia testa o meglio, come avrebbe detto Wallas, era in fase di incubazione: "raccogliere, sintetizzare e rappresentare idee, concetti e dati in modo integrato ed organizzato per facilitarne l'apprendimento e la memorizzazione". L'idea di "mappare" idee e conoscenze con rappresentazioni grafiche non è nuova, basti pensare alle mappe mentali di Tony Buzan (Buzan, 2008) o a quelle concettuali di Joseph Novak (Novak, 1989). La novità dello strumento a cui pensavo, battezzato "Recall Map", si declinava quindi in una nuova applicazione di una regola esistente? O piuttosto nell'estensione della stessa a un campo nuovo? A che pubblico si rivolgeva? Questi e altri dubbi mantenevano me in uno stato di esitazione e le Recall Map ancora in quello di incubazione. L'illuminazione improvvisa, con tanto di iconica lampadina da cartoon accesa sulla testa, è giunta durante un pomeriggio d'estate nel garage sotto casa trasformato per l'occasione in palestra personale attrezzata con cyclette ellittica, tappetino per addominali e colorata serie di manubri, ma senza aria condizionata. La cyclette ellittica è un interessante attrezzo per il fitness sempre più utilizzato soprattutto da coloro che come me svolgono attività sportiva all'interno delle mura domestiche. L'ellittica infatti con un minimo ingombro riunisce in sé i vantaggi dei tradizionali tapis-roulant e cyclette consentendo un fluido movimento circolare, quello della pedalata, e di spostamento, come nello sci di fondo. Da questa combinazione deriva il nome dell'attrezzo, se infatti a un movimento circolare associamo uno spostamento otteniamo un moto ellittico. Il coinvolgimento muscolare

ed osteo-articolare massimo si ottiene con circa un'ora di faticoso esercizio, ma in quel caldo e afoso pomeriggio già intorno alla mezz'ora di pedalata la musica che ascoltavo ormai non riusciva più a distrarmi. Il mio sguardo continuava a fissare l'orologio digitale che scandiva il count-down dei minuti, nel disperato tentativo di accelerare lo scorrere del tempo che mi separava dal termine dell'esercizio. In quel preciso istante il mio pensiero fu d'improvviso proiettato sul pianeta Dagobah, un mondo alieno coperto di paludi e acquitrini, umido e ostile con nessun segno di civiltà o tecnologia, ma brulicante di vita in un denso e intricato sottobosco costellato da fetidi pantani. Nella nebbia perenne di Dagobah il rugoso Maestro Jedi Yoda si nasconde dalle forze imperiali che gli danno la caccia. Alto 66 centimetri, con lunghe orecchie a punta ed uno sguardo profondo e penetrante, Yoda appartiene ad una specie sconosciuta ma, a dispetto della sua minuta corporatura, è dotato di agilità e destrezza inaspettate insieme ad una abilità insuperabile nell'uso della spada laser. Possiede un forte legame con la Forza, il campo di energia che pervade l'universo e tutto ciò che esso contiene, venerato dai cavalieri Jedi che sono in grado di sfruttarlo per ottenere poteri sovranaturali. Ha addestrato Jedi per 800 anni accumulando una saggezza pari solo alla sua veneranda età ed oggi riceverà la visita del suo ultimo e più importante allievo Luke Skywalker. Quelli di voi che come me nel 1977 rimasero folgorati dalla visione del film "Guerre Stellari" conoscono bene Yoda, il suo ruolo nella saga iniziata con questo film e soprattutto la sua filosofia (Sunstein, 2016). Ma niente paura, anche quelli che avessero in qualche modo evitato il contagio degli ulteriori film prodotti sino ad oggi saranno in grado di comprendere la memorabile sequenza che in definitiva ha portato all'attivazione della mia idea. La scena



Fig. 1 – La ricetta della creatività

in questione si svolge sulla sponda della palude dove qualche giorno prima è affondata la navetta spaziale di Luke durante il tentativo di atterraggio mal riuscito sul pianeta. L'apprendista Jedi sino ad ora ha utilizzato la Forza solo per sollevare piccole pietre. Ora il maestro Yoda gli propone un obiettivo ambizioso: recuperare la sua navetta spaziale facendola riemergere dalla palude dov'era affondata. Luke, non troppo convinto, sospira e risponde "d'accordo...ci proverò". Ed ecco cosa risponde piccato Yoda nel suo caratteristico idioma al rovescio: No try not! Do or do not... there is no try! che tradotto suona più o meno così "No! Provare no...fare o non fare...non c'è provare!". Per Yoda, il cui nome tra l'altro deriva anch'esso dal sanscrito YHODA che significa "guerriero" o "combattente", affermare che si proverà a fare qualcosa è già una dichiarazione di intenti che lascia spazio al fallimento. Diverso è sostenere che si farà una determinata cosa, la differenza tra riuscire e non riuscire è soltanto nella mente. Bisogna dunque agire con convinzione, senza spazio per dubbi o tentennamenti; una psicologia binaria che prevede come per una macchina solo due alternative: l'uno - acceso - per il fare, lo zero - spento - per il non fare. La determinazione di Yoda e lo sforzo fisico profuso quel giorno sull'ellittica hanno dunque cortocircuitato le mie perplessità, mettendo fine al periodo di incubazione e permettendo la nascita di questo lavoro che mi accingo a sottoporre alla vostra verifica a completamento del processo creativo teorizzato da Wallace. Un'ultima curiosità prima di andare avanti...riuscì il giovane Skywalker ad applicare l'insegnamento del maestro Jedi e liberare la sua navicella dalle acque putrescenti della palude? Chi ha visto il film di cui parlo...conosce già la risposta!



Fig. 2 – l'X-Wing del giovane Skywalker sul pianeta Dagobah