

# Cos'è la creatività?

Linda Giannini e Carlo Nati intervistano Paolo Manzelli, Docente di Chimica Fisica all'Università di Firenze e Direttore del Laboratorio di Ricerca Educativa EGO-CreaNet.

D: Cosa è la creatività?

R: La creatività è una attività del pensiero finalizzata a liberare la mente da una matrice cognitiva obsoleta divenuta consuetudine, ripetizione, che tende a deprimere la vitalità biologica del cervello.

D: Si nasce creativi?

R: La creatività non è una dote innata, ma è un'abilità mentale che si associa all'intuito ed alla curiosità e un atteggiamento finalizzato al raggiungimento di una finalità o di uno scopo lungimirante; pertanto la creatività va esercitata in attenta associazione con la volontà, la motivazione e la perseveranza.

D: Si può diventare creativi?

R: La creatività non può essere insegnata perché non ha una metodologia definibile, ciò in quanto viene a dipendere dalla lettura personalizzata di fattori epigenetici che vanno ad agire sulla riproduzione dei Mitochondri Cerebrali. La costruzione del cervello infatti dura tutta la vita in quanto i neuroni rinascono e le loro connessioni si ristrutturano sulla base delle esigenze di cambiamento dell'apprendimento vedi in:

<http://www.edscuola.it/archivio/lre/neuroni.html>

[http://www.edscuola.it/archivio/lre/cervello\\_cresce.htm](http://www.edscuola.it/archivio/lre/cervello_cresce.htm)

<http://dweb.repubblica.it/dweb/2002/11/02/attualita/dblu/143gio324143.html>

In particolare la creatività si associa allo sviluppo dei mitocondri, organelli che si moltiplicano nelle cellule ed in particolar modo nei neuroni, sulla base del DNA Mitochondriale (mt DNA), quest'ultimo agisce sostanzialmente in modo indipendentemente dal DNA Nucleare (nDNA) Vedi in proposito:

<http://dabpensiero.wordpress.com/2009/06/15/genealogia-del-dna-mitochondriale-nota-sul-panafricanesimo/>

D: Cosa inibisce la creatività?

R: L'insegnamento ripetitivo e la rigida suddivisione della conoscenza in categorie disciplinari. Quando si limitano la capacità di intuizione e la curiosità, si produce una inibizione dello sviluppo naturale di una creatività cosciente. Vedi in proposito:

<http://www.descrittiva.it/CALIP/dna/reflcreativ.htm>

D: Quando eri bambino, a quali giochi ti piaceva giocare?

R: Certamente mi piaceva giocare: infatti il Gioco e anche lo Sport, in particolare se di gruppo, favoriscono lo sviluppo della creatività e dell'inventiva. Sono nato nel 1937 e in età di gioco c'era la guerra,

pertanto c'era poco da scegliere: il gioco era un allenamento: si scappava, ci si arrampicava sugli alberi, ci si nascondeva... qualche volta si giocava con una palla fatta di cenci legati a fare una sfera.

D: E ora, giochi ancora?

R: A 73 anni gioco con le nipotine molto volentieri.

D: Quali giochi ti piace fare con le tue nipotine? Convidete giochi tecnologici?

R: Con le nipotine molto spesso giochiamo a simulare il teatro, in una stanza buia con gli effetti della luce e le ombre. Altre volte giochiamo con il computer.

D: Il gioco fa parte della creatività? in quale misura?

R: Il gioco preforma alla creatività nelle vita; il suo limite risiede nel fatto che la vita non è solo gioco, ma rappresenta un impegno molto più serio e impegnativo. Infatti così come l'attività sportiva ad alto livello richiede una preparazione cognitiva e un impegno molto serio e perseverante, così la creatività non può limitarsi alla fase intuitiva e di curiosità, ma richiede un forte impegno cosciente e determinato.

D: Se dovessi inventare un gioco, quale sarebbe?

R: Spesso inventiamo a turno, novelle basate sulla pura fantasia, quelle dette da me hanno sempre, tra le righe, uno sfondo scientifico e tecnologico.

A conclusione di questa intervista, inseriamo un video nel quale Anthony, un bambino di 10 anni, descrive i suoi progetti. Le macchine inventate da Anthony sono descritte graficamente negli elaborati che troverete nella fotogallery allegata. È necessario specificare che le macchine fantastiche (ma non troppo) descritte dal bambino non sono riconducibili ad attività didattiche, ma rappresentano solamente un gioco che deriva da una forte passione individuale.



[Il video dei progetti di Anthony](#)



[La fotogallery di Anthony](#)

Carlo Nati e Linda Giannini