



CENTRO DI DOCUMENTAZIONE INTERDISCIPLINARE
DI SCIENZA E FEDE



SCUOLA INTERNAZIONALE SUPERIORE
PER LA RICERCA INTERDISCIPLINARE

Claudio Tagliapietra

***La Creatività e essere umano
collaboratore di Dio:
la dimensione teologica***

A.A. 2025/26

**I VOLTÌ DELLA CREATIVITÀ.
LA SPECIFICITÀ DELL'UMANO IN CONTESTO SCIENTIFICO**

21 marzo 2026

Documento n. 49

Testo ad uso dei partecipanti al seminario

Secondo il primo racconto della creazione (Gen 1-2,4a), l'uomo è creato a immagine e somiglianza del Creatore (Gen 1,26). Nel secondo racconto (Gen 2,4b-25), da molti ritenuto più antico e antropocentrico, Dio forma l'uomo (*ha-adam*) con la polvere del suolo (*adamah*) e soffia nelle sue narici un alito di vita (*nishmat hayyim*, "soffio della vita"). Da quel momento l'uomo diviene un essere-vivente (*nefesh*). La Genesi esplicita il mondo materiale in cui ogni essere umano vive va "coltivato" e "custodito", va "addomesticato" perché non è suo possesso, ma gli è affidato e merita la sua cura. Quasi tre millenni dopo, il Concilio Vaticano II ha offerto a tale intuizione una visione esplicitamente cristocentrica, in particolare nella Costituzione Pastorale *Gaudium et Spes* (GS 31-39). Il Concilio, cogliendo spunto dalla c.d. *teologia delle realtà terrene*, elencava alcuni ambiti dell'attività umana nel mondo (AA 7), e ne riconosceva la bontà nella costruzione – specialmente da parte dei laici (LG 31) – di un ordine temporale in cui l'essere umano andava considerato come collaboratore di Dio nell'opera della Creazione (Tagliapietra, 2025).

La tesi di fondo di questo seminario è che l'uomo collabora con Dio non soltanto quando produce o lavora in senso funzionale, ma quando trasforma il mondo in modo creativo, simbolico, relazionale e responsabile. In questa prospettiva, l'attività umana non va letta solo come dominio tecnico della materia, ma come partecipazione a un processo più ampio, in cui l'essere umano modifica l'ambiente e, insieme, ne viene modificato (Tagliapietra e Colagé 2025). La trasformazione del mondo è dunque anche trasformazione del soggetto, e questa complementarietà costituisce uno dei luoghi fondamentali della vocazione umana dentro la creazione. Proprio per questo la creazione può essere pensata come dono e compito, e il lavoro umano come partecipazione all'opera di Dio, che non è chiusa ma ancora in atto.

L'essere umano, in quanto creatura a immagine e somiglianza, "fa le cose *creativamente*", può "innovare", ma propriamente a "creare dal nulla" è solo il Creatore (Tagliapietra 2026). In quanto creature, però, egli può partecipare all'opera *trasformatrice* di Dio. Di cooperare all'opera della creazione che è ancora continua (Hefner, 1993). E tale cooperazione, creativa, è ciò che rende creativo il lavoro dell'uomo quando svolto in sinergia con la creatività divina, cioè in sinergia con lo Spirito. Per il filosofo e teologo russo Nicolaj Berdjaev (2018) l'attività creativa ha a che fare con la radice più profonda del nostro essere, ha un legame con l'Essere, con Dio e, dunque, con l'opera della Trinità. Così, egli scrive: «La creatività è qualcosa che riguarda la libertà dell'uomo fatta a somiglianza di Dio, è la manifestazione dell'immagine del Creatore presente nell'uomo». Essa «non è soltanto una forma di lotta contro il male e il peccato, è anche la creazione di un altro mondo, la prosecuzione dell'opera della creazione». Ne consegue che un lavoro che impedisca l'espressione della creatività del soggetto cessa di essere umano e non è divinizzabile: «la creatività autentica è una forma di teurgia, un'azione divina, un'azione compiuta in collaborazione con Dio».

Per comprendere la creatività umana, però, non conviene partire subito dal lavoro, ma dal gioco. Il gioco è infatti una delle forme originarie dell'agire umano, precedente alla cultura stessa (Huizinga 2002), non ridotto all'utile: è tempo liberato, attività relazionale, contatto con la materia, generazione di regole e di mondi simbolici. Il gioco si presenta come una forma qualitativamente distinta di azione umana:

volontaria, autotelica (orientata al processo più che al risultato), regolata da cornici simboliche ("come se") e capace di generare ordine relazionale e sperimentazione. Il gioco è un'attività "inutile" solo in senso funzionale, ma in realtà densissima dal punto di vista umano: non produce immediatamente un oggetto, ma produce relazione, maturazione, identità e socialità. In questo senso il gioco non è evasione dalla realtà, ma una via di ingresso nella realtà umana.

Qui entra un importante nodo, quello della *noia* e dell'*ozio* come condizioni di emergenza della creatività. La creatività non nasce facilmente in un tempo interamente saturo di scopi, obblighi e prestazioni. C'è una noia sterile, certo, ma c'è anche una noia feconda, cioè un vuoto che costringe il soggetto a immaginare, inventare, dare forma. Per questo il gioco richiede tempo liberato, non interamente colonizzato dalla funzione. In tale spazio emerge in modo particolare il gioco dei bambini, che è decisivo non solo per divertirsi, ma per costruire il sé. I bambini giocano... per giocare! È difficile distinguere se giocano vivendo, o se giocando vivono! Seguendo Donald Winnicott, si può dire che il bambino, inizialmente incapace di distinguere chiaramente sé stesso dal mondo e dalla madre, matura il proprio rapporto con il reale proprio attraverso il gioco, gli oggetti con cui gioca, la simbolizzazione. Il gioco è dunque uno dei laboratori centrali dello sviluppo umano. Infatti, il gioco facilita (non identicamente coincide con) processi creativi, perché introduce un'ecologia psichica e sociale favorevole: esplorazione, sospensione di sanzioni immediate, feedback rapido, iterazione, cooperazione. Anche Gesù nei trent'anni di vita nascosta giocava, come raccontano gli apocrifi (*Ps-Mt* 27), e da adulto ha usato similitudini tratte dal gioco dei bambini (cfr. *Mt* 11,16-17; *Lc* 7,31-32;¹ indirettamente anche *Mt* 18,2-3 per insegnare la necessità di diventare piccoli e umili, spesso interpretato come un richiamo alla spontaneità e alla fiducia tipiche dell'infanzia). Ma, soprattutto, da adulto sa giocare con le parole: sa scherzare per divertire, sa usare doppi sensi per lasciare interdetti i suoi detrattori, sa parlare in parabole.

Con le necessarie cautele, introduciamo l'analogia teologica della creazione come *gioco*. Non nel senso banale di un passatempo della Trinità, ma nel senso di una azione libera, gratuita, sovrabbondante, relazionale. Il gioco aiuta a pensare la creazione non come necessità, ma come eccedenza dell'amore di Dio (Moltmann). Analogamente, anche l'agire umano più serio — il lavoro — può essere compreso come una forma di "gioco produttivo": un'attività che resta veramente umana solo se non perde la sua anima ludica, cioè il gusto del fare, la libertà nella regola, il senso del gesto, la dimensione relazionale e simbolica. Quando questa dimensione si spegne, anche il lavoro si impoverisce e diventa pura prestazione.

Da qui si comprende anche il ruolo del *rito* e, più ancora, della *liturgia*, che rappresenta il senso più profondo dell'operare umano. Ratzinger in *Introduzione allo spirito della liturgia* (e prima di lui Guardini, che in *Lo spirito della liturgia* la paragonava al gioco dei bambini) mostra che il paragone tra liturgia e gioco coglie qualcosa di vero: come il gioco, la liturgia ha regole, crea un mondo, libera dal peso del quotidiano. Ma va oltre il gioco, perché è anticipazione della vita vera, esercizio

¹ Gesù descrive i bambini che si dividono in gruppi per imitare le cerimonie degli adulti (matrimoni/giochi lieti vs. funerali/lamenti) nelle piazze, un gioco di ruolo comune all'epoca.

preliminare della libertà del donare e del dare, segno del cielo nella terra. La liturgia è dunque il luogo in cui il simbolico non è evasione, ma verità più profonda del reale.

L'attività di *preparare da mangiare* in quanto ambito di studio della *gastronomia* è un caso esemplare di creatività incarnata, poiché nasce da un bisogno reale, ma lo oltrepassa.² Preparare il cibo conserva forti analogie con il gioco e con il rito: senza poter essere ridotta a una delle sue manifestazioni (secondo Huizinga 2002: competizione, caso, simulacro, vertigine), essa le riassume tutte. Essa è manifestazione di un fare poetico e tecnico, ma non può essere ridotta a nessuna delle due (es. *food show* – o *show cooking* – in cui vanno in scena competizioni culinarie; oppure il fenomeno del *food porn* ovvero la pratica ossessiva di chi fotografa e condivide sui social media immagini di cibo). La gastronomia studia la manipolazione della materia (ingredienti), e le fa interagire con territorio, memoria, tecniche di manipolazione e relazioni tramutandole in una forma condivisa di vita, in un'esperienza che coinvolge la totalità della persona: corpo (nel gusto sono implicati tutti gli altri sensi), anima (la dimensione psicologica, relazionale e sociale), spirito (1Ts 5,23). Per questo le cucine sono diverse da popolo a popolo: esse traducono in forme commestibili la storia, l'ambiente, l'identità e la socialità di una comunità. La gastronomia, letta teologicamente, mostra che la materia non è solo da usare, ma da trasformare, un compito quasi sacerdotale che il Padre attraverso il Figlio affida all'umanità ("fate questo in memoria di me"). In questa luce, *la tavola di Gesù* — da Cana a Zaccheo, da Betania all'Ultima Cena — *non è mai un semplice sfondo, ma un luogo teologico dove si presenta la dimensione sociale dell'Incarnazione.*

È a tavola che si fa *l'eucaristia*. Pane e vino sono già natura trasformata dal lavoro umano; assunti nel "recinto" liturgico, diventano il luogo in cui il lavoro dell'uomo entra nel lavoro di Dio. Qui convergono creazione, gioco, lavoro, dono; ma anche cura dell'altro, costruzione del sé, presenza dell'Altro, e trasformazione della materia. L'eucaristia mostra che l'uomo collabora davvero con Dio quando riceve il mondo come dono e lo restituisce, attraverso un agire creativo e oblato, come mondo *più che materiale, più che umano, carne di Cristo* (Gregersen e Tagliapietra, *in preparazione*).

Riferimenti

Berdjaev N., *Il senso della creazione*, Jaca Book, Milano 2018.

Blixen K., "Il pranzo di Babette", in *Capricci del destino*, Feltrinelli, Milano 2019, pp. 9-46

Brillat-Savarin J.A., *Fisiologia del gusto (o meditazioni gastronomia trascendente)*, con prefazione di S. Agnello-Hornby e introduzione di Carlo Petrini, Slow Food Editore, Bra (CN) 2021.

² Definita nel 1824 da Jean Anthelme Brillat-Savarin come "la conoscenza ragionata di tutto ciò che si riferisce all'uomo in quanto egli si nutre". Secondo l'enciclopedia Treccani, "Il termine gastronomia comprende non solo i modi di manipolare le vivande, l'approvvigionamento delle materie prime, la struttura dei servizi di tavola, ma tutti gli elementi storici e culturali, tecnici e materiali che concorrono nella pratica della preparazione dei cibi, nelle sue tradizioni e innovazioni ... La g. è dunque la scienza multidisciplinare che coinvolge e interseca tutte le conoscenze relative al cibo in quanto elemento materiale - in ogni sua fase - e in quanto elemento culturale, trasformato, secondo tradizione o no, scambiato in maniera equa oppure no, raccontato o analizzato in maniera più o meno scientifica, scelto." (definizione di Carlo Petrini).

Burghardt G.M., "A brief glimpse at the long evolutionary history of play", *Animal Behavior and Cognition*, 1(2014), 90–98.

Danckert, J., and Eastwood, J. D., *Out of my skull: The psychology of boredom* Harvard University Press, Cambridge (MA) 2020.

Elpidorou, A., *The anatomy of boredom*. Oxford University Press., Oxford 2025.

Elpidorou, A., *Propelled: How boredom, frustration, and anticipation lead us to the good life*. Oxford University Press, Oxford 2020.

Gregersen N. e Tagliapietra C., *Incarnazione profonda: La presenza di Cristo nel chiaroscuro della creazione*, manoscritto in preparazione.

Guardini R., *Lo spirito della liturgia*, Morcelliana, Brescia 1987, 77

Hefner P., *The Human Factor: Evolution, Culture, and Religion*, Fortress Press, Minneapolis 1993, 27.

Huizinga J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi 2002.

Moltmann J., *Sul gioco. Saggi sulla gioia della libertà e sul piacere del gioco*, Queriniana, Brescia 1971.

Pieper J., *Leisure. The basis of culture*, St Augustine Press, South Bend [1948] 1998.

Ratzinger J., *Introduzione allo spirito della liturgia*, San Paolo, Milano 2001, 9-11.

Stagi L., *Food Porn: l'ossessione per il cibo in tv e nei social media*, Egea editore, Milano 2016.

Tagliapietra C., "Doing Theology Creatively in a Scientific Age: Tradition, Reflexivity, and Second-Order Cybernetics", *Religions* 17(2026) 242.
<https://doi.org/10.3390/rel17020242>

Tagliapietra C., Colagè I. "Transforming the World: The Science and Theology of Human-Environment Complementarity", in *Theology and Science*, 23 (2025) 834–849.

Tagliapietra C., *Teologia delle realtà terrene. Fondamenti e prospettive*, Rubbettino, Soveria Mannelli 2025.

Trudel, C., Risko, E.F., Eastwood, J.D. et al. "Boredom signals deviation from a cognitive homeostatic set point". *Nature Communications Psychology* 3, 22 (2025).

Wilson T.D. et al., "Just think: The challenges of the disengaged mind", *Science* 345 (2014) 75-77.

Winnicott D., *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma 1971.