



FILOGENESI E ONTOGENESI DELLA CREATIVITÀ

BATILDE BACCI*

SUMMARY

The reflections of this paper start from the analysis of the pictures and paintings realized by a group of psychophysically handicapped young people, placed in a day centre and committed in art therapy. The freedom from schemes and stereotyped learning brings their thought towards unusual horizons, which enable them to express the essential components of prehistoric art, elegant and pure in its expression. Contemporary technological and flattened men sometimes behave like a person who, after building a mirror, expects to enter it. Truly free is only the one who is ready to leave his calm "home" and go back to live in ancient caves.

RIASSUNTO

Il percorso inizia dall'analisi di disegni e dipinti di un gruppo di giovani in stato di Handicap psicofisico, inseriti in un centro diurno ed impegnati in arteterapia. La libertà dagli schemi e dagli apprendimenti stereotipati spinge il loro pensiero verso orizzonti inusuali, che li ricongiungono alle essenziali componenti dell'arte preistorica, elegante e pura nella sua espressione. L'uomo tecnologico ed appiattito si comporta a volte come chi, dopo aver costruito uno specchio, pretende di entrarvi dentro. Veramente libero è solo colui che è pronto a lasciare la sua tranquilla "casa" per tornare a vivere in antiche grotte.

RESUME

Cette réflexion part de l'analyse des dessins et des peintures d'un groupe de jeunes en état d'handicap psychophysique, insérés dans un centre diurne et suivant de l'art-thérapie. La liberté des schémas et des apprentissages stéréotypés pousse leur pensée vers des horizons inhabituels, qui les mènent aux éléments essentiels de l'art préhistorique, élégant et pur dans son expression. L'homme technologique et insipide se conduit parfois comme celui qui, après avoir construit un miroir, prétend y entrer. Est seulement vraiment libre celui qui est prêt à quitter sa tranquille « maison » pour revenir vivre dans de vieilles grottes

"Fiori rossi sul mar Ionio". L'espressione suona chiara e decisa, seppure pronunciata dalla voce profondamente nasale e sofferta di Bianca, una giovane costretta dalle frequenti e violente crisi epilettiche a vivere chiusa in un caschetto che la fa assomigliare ad uno sportivo, appena sceso da una bicicletta da competizione. I fiori rossi che Bianca colloca sul mare sono il titolo da lei fornito ad un suo dipinto eseguito nel Centro per disabili che frequenta.

Nel laboratorio di pittura creativa i ragazzi prima osservano e insieme commentano riproduzioni di artisti contemporanei: Matisse, Modigliani, Picasso, Klimt, Klee. La scelta preferenziale per artisti non tradizionalmente figurativi consente di far giocare sull'indefinito: il nostro cervello può dare a quanto non è del tutto limitato interpretazioni diverse e può completarlo in molti modi. L'osservazione accurata dei capolavori favorisce la capacità di leggere colori e forme. Come e perché l'artista ha scelto quella linea e ha tracciato quei tratti. La prima fase permette l'osservazione e dà stimolazioni intense. Quando è possibile la fruizione è diretta, in musei o mostre sul territorio. Un lavoro più accurato si può fare nel centro dove ci si può soffermare ore su una linea per capire, per giocare con la mente. Il pensiero creativo non è solo razionale, ma analogico. Questa fase è insieme caotica e sistematica. Se tutto parte da come il nostro cervello funziona, si vanno a stimolare l'emisfero sinistro logico e l'emisfero destro emozionale. Nel lavoro si ricercano le analogie che nascono quasi spontanee soprattutto se legate ad emozioni reali. Non ci si limita ad osservare le opere d'arte, ma si parla di esse perché il solo guardare non è sufficiente. Trovare le parole adatte per descrivere e analizzare le opere spesso costituisce l'unico modo per aiutarci a passare da una visione passiva a un'osservazione attiva e percettiva.

*Batilde Bacci
Psicologa e Psicoterapeuta, Milano, Italy

Un disegno è intitolato "Se un giorno con la mia macchinina..." Un ospite unisce il suo piacere di guidare una vetturina elettrica alla visione di un quadro con macchina rossa di un futurista. Il suo dipinto è un vortice di rossi che si inseguono; c'è la voglia di fuga ed autonomia che accomuna il ragazzo costretto su una sedia a rotelle all'artista che vuole rompere con le banalità di un mondo monotono, statico e borghese. Cosa ha provato il nostro ospite quando per la prima volta ha guidato una macchina tutta sua, seppure elettrica e seppure in percorsi protetti? Ha pensato come sarebbe bello andarsene, sperimentare la libertà, Nelle sedute di gruppo dichiara che prova rabbia quando il padre lo vuole controllare nella guida. La stessa rabbia e la stessa spinta che nel suo dipinto lo portano a dare vita a vortici colorati che ci spingono verso una nuova dimensione. Secondo l'antropologo Gregory Bateson le persone particolarmente capaci di creare operando per analogie sono dotate di qualità trans contestuali; si differenziano coloro che sono afflitti da confusioni transcontestuali come i nostri ospiti. La fantasia e il fantasma sono parenti, seppure attribuiamo ad essi differente valore.

La fase di assimilazione di immagini, colori, forme ed emozioni è spesso accompagnata da osservazioni e visioni fatte con l'occhio destro e con l'occhio sinistro. Con l'altro occhio chiuso si osserva e si esprime quello che il quadro ci suscita e ci ricorda. L'esperimento è poi ripetuto per l'altro emisfero. Il lavoro è collettivo e necessita del piacere di perdere tempo. E' naturale che bisogna avere tutto il tempo necessario per provarci, riprovarci fino a provarci con gusto. La situazione di essere umano disabile psichico può apparire e risultare di totale emarginazione e deprivazione, ma realmente può consentire una "diversa abilità" quando permette di perder tempo nel creare senza nessun assillo utilitaristico e pragmatico.

D'altra parte una formazione volta solo all'utilità e ad una preparazione al lavoro, riducendosi ad un precoce avviamento alla formazione professionale è assurda e riduttiva in un'epoca in perenne trasformazione, che rende presto superata ed obsoleta ogni nozione. Benedetto Vertecchi, noto pedagogista, in una sua riflessione sulla creatività richiama il valore di occupare il discente in letteratura, arte, storia e musica, sostanzialmente inutili per le attività produttive, ma utili per sviluppare le capacità di ragionare autonomamente, di trovare soluzioni nuove non irrigidite in schemi trasmessi. La riflessione di Vertecchi è un invito a creare un ambito educativo favorevole alla creatività. Seppure in funzione di una debolezza e di un limite, l'ambito della disabilità crea la disponibilità ad un'educazione volta a perder tempo in percorsi non utilitaristici, in cui non è utile ciò che si rivela tale al momento, ma ciò che potrà esserlo in un futuro imprevedibile. Per chi sarà destinato al mondo produttivo questa utile perdita di tempo favorisce il pensiero libero e critico, per i nostri ospiti oltre a creare gli stessi effetti si pone sul percorso dell'autonomia e dell'autostima. Se è permesso vedere e leggere un'opera d'arte con canoni personali, o quasi, se è possibile dare un titolo originale al lavoro prodotto, vuol dire che il pensiero di ciascuno ha valore, può essere espresso e conduce ad una formazione autentica.

Sempre sull'apparente inutilità del fare creativo senza scopo e scegliendo la suggestione di una favola citata da Tullio De Mauro in lode della creatività, riflettiamo su un prototipo della narrazione popolare: una sorta di stupidotto che è in grado di risolvere problemi complessi e vince chi è più astuto e colto di lui. E' la nota favola di Hans Christian Andersen avente come protagonista Gian Babbeo, nome italianizzato da Klods-Hans. C'è la principessa depressa e mutacica il cui padre promette la sua eredità e di averla in sposa a chi riuscirà a farla parlare e ridere. La favola ripete poi lo schema dei tre fratelli che si vogliono cimentare nell'impresa. Il primo sa a memoria diversi vocabolari e diverse annate del quotidiano del regno, il secondo non solo conosce tutte le leggi, ma è anche in grado di applicarle nei vari problemi legali, il terzo il nostro Gian Babbeo perde solo tempo nel fare cose inutili. Nel percorso per arrivare al castello i due sapienti ripetono i loro saperi, il bizzarro Gian Babbeo raccoglie uno zoccolo rotto, una cornacchia morta ed un poco di fango. Giunti alla reggia, naturalmente i primi due falliscono, il terzo riesce usando creativamente quello che ha raccolto per via. Propone alla principessa triste di fare un arrostito al fuoco del grande camino, la fanciulla regale lamenta l'assenza di una pentola. Gian Babbeo propone lo zoccolo vuoto. Manca la carne! C'è la cornacchia. La principessa tenta ancora una volta di metterlo in confusione chiedendo del condimento. Nessun problema; c'è dell'ottimo fango. La principessa scoppia a ridere Gian Babbeo ha vinto.

La favola ha molti significati, De Mauro la propone come modello di un sapere creativo contrapposto all'intelligenza imitativa e combinatoria dei due fratelli colti. Gian Babbeo dimostra di essere maestro in una delle caratteristiche precipue del pensiero creativo: l'assenza di fissità funzionale. Il giovane sa usare diversi oggetti per scopi diversi. Uno dei più noti test per la saggiare la creatività



chiede di suggerire come usare in modo diverso uno stesso oggetto, ad esempio un mattone, e di proporre il maggior numero di soluzioni. I poco creativi arrivano al massimo di tre o quattro proposte abbastanza scontate, come usare il mattone come ferma-libri o per bloccare una porta. I creativi scrivono file di decine e decine di idee tra le più disparate e sorprendenti, come tritare il mattone per farci una polvere per il trucco da danza indiana o posto al sole per farvi rifugiare lucertole o altri animalletti da catturare e ammirare. Un oggetto può avere molteplici scopi ed usi, trovarne di nuovi richiede anche il piacere di pensarci su perdendo tempo. Perder tempo con cornacchie, zoccoli e fango deve essere alla base di un processo volto a sviluppare la creatività. La favola mi tocca in primo luogo perché gli ospiti del nostro Centro spesso son visti solo come Gran Babbei, anche se il linguaggio politicamente corretto e falso trova per loro sempre nuovi e presto abusati nomi. Sento inoltre affine al mio personale modo di dire educativo e terapeutico “perder tempo a far torte di fango”, un vecchio gioco che diviene metafora per attività libere, ludiche ed anche ironiche che sono alla base del nostro essere e fare.

La provocazione dell’inutilità è forte, anche perché la più bella nitida e chiara definizione di creatività che si esprime in una formula $c=nu$, creativo uguale nuovo e utile, fa appello proprio al cardine dell’utilità. La definizione del matematico francese Henri Poincarè espressa nel suo testo *Scienza e metodo* è tanto precisa ed universale da valere per la scienze, per le arti e per la tecnologia. Se il creativo inventa cosa nuove, perché siano ritenute accettabili devono essere di una qualche utilità e logica, anche se vanno contro gli schemi preesistenti. La conciliabilità si ottiene presto: all’inizio le idee geniali possono non sembrare tali e sconcertare, poi nella loro applicazione si percepisce l’utile. Il vincolo di un pragmatismo pressante non aiuta il fluire del pensiero e la creatività è fluidità, flessibilità e curiosità.

Torniamo al percorso di pittura creativa. Dopo l’osservazione attiva, i ragazzi prendono carta e colori e si esprimono, molti imitano, molti colgono l’occasione per dire altro mediante il colore e le forme. L’imitazione non viene scoraggiata, diviene invece stimolo e spinta al nuovo che preme dentro di noi. E’ il loro personale modo di rifarsi alla tradizione ed al piacere di ricreare usando elementi dati. Non si crea mai dal nulla, si prende sempre dall’esistente e si ricombinano elementi in forma nuova. Terminati i lavori si appendono ad una parete e si osservano. L’autore è invitato a donare un titolo al suo prodotto, ed ecco escono i “fiori rossi sul mar Ionio”. Il dipinto è un insieme di azzurri e blu indaco su cui trionfano degli spruzzi rossi. Bianca sa dirci cosa voleva esprimere: una sua vacanza sul mare con la famiglia, la suggestione di un ricordo. Il lavoro di Bianca è luminoso e numinoso, mi evoca la frase di D’Annunzio: “Il colore è lo sforzo della materia per divenir luce”. Posso rivedere attraverso la profusione di rossi e blu l’abbacinare del mare visto dalla poppa della nave, che lascia dietro di sé una scia di fiori gettati.

La riflessione sul compito assolto da questi lavori, una volta compiuti, richiama le pitture e le incisioni ritrovate nelle caverne preistoriche. Prendiamo la realistica e verosimile immagine di un bisonte dipinto migliaia di anni fa in una caverna nel territorio dell’attuale Spagna, ad Altamira. A che cosa poteva servire questo dipinto bello e vigoroso, eseguito in una nicchia buia dentro la caverna? Alcuni ritengono che avesse una funzione magica, che l’immagine fosse destinata a propiziare al suo autore o alla sua tribù la cattura e l’uccisione dell’animale raffigurato. Si tratta solo di un’ipotesi, le spiegazioni si stanno ampliando. I nostri più antichi antenati entravano nelle grotte per ragioni certo magiche, ma non solo legate alla caccia di animali. Certo con quelle prime raffigurazioni, eleganti ed essenziali, è nata l’arte, è nato il piacere di osservare e riprodurre ciò che la natura offre in modo nuovo, estrapolando linee, forme e colori.

E’ nota la dibattuta querelle che pone in relazione l’arte delle origini con le produzioni grafiche dei bambini o dei soggetti in stato di handicap psichico. Fra tutti i richiami ricordiamo quello di Alice Balint, psicoanalista infantile ungherese, la quale ha scritto che nella camera del bambino si compie la trasformazione dell’essere selvaggio in individuo civile. Ancora R.R. Schmidt ha affermato che “la visione del mondo originaria arcaica degli uomini primitivi e dei selvaggi si riproduce anche nella vita psichica infantile presso i popoli civili. Perciò potremmo parlare di uno stadio psicologico giovanile dell’umanità, dal quale ha inizio ogni vita psichica [...] Conformemente alla evoluzione del corpo si compie quella psico-intellettuale. Dalla conoscenza più profonda degli stati evolutivi dell’anima emerge la seguente legge fondamentale psico-biogenetica: ogni vita umana ripete nel suo sviluppo psico-spirituale le formazioni intellettuali filogenetiche umane.” Senza tener conto dei termini eurocentrici presenti nel testo di Schmidt, siamo riportati a confrontare le produzioni grafiche dei bambini e dei soggetti in stato di handicap con l’arte delle origini. In realtà la similitudine

riguarda solo una deficienza tecnica e una deformazione della realtà. Diciamo subito che questa deformazione varia, non è identica fra le diverse categorie, anzi differisce da individuo a individuo. Tra i soggetti del Centro alcuni riproducono la figura umana con "l'uomo girino", un cerchio e uno o due arti, altri presentano una figura ricca e articolata, con spessore e tratti caratterizzanti. Una delle deficienze tecniche più comuni ed evidenti è la mancanza di prospettiva, che ha rappresentato per il percorso dell'arte una conquista, ma anche uno schema da superare e reinterpretare.

Esaminiamo prima, in rapida sintesi, come avviene lo sviluppo delle tendenze artistiche figurative nel bambino. Da principio il disegno infantile è un semplice gioco, non è un mezzo di espressione, se non lo si voglia considerare già una sorta di marcatura del territorio, un modo per delineare le tracce lasciate. I piccoli scarabocchiano all'inizio, ma lo studio di tali scarabocchi è tanto interessante da coinvolgere molti studiosi. Per i molti basti ricordare il lavoro di Rocco Quaglia Il disegno dello scarabocchio, in cui l'autore struttura un vero e proprio test per analizzare gli scarabocchi. Da questa prima interessante fase, presente anche nel soggetto psicotico in grave regressione, emerge un primo tentativo di rappresentare e riprodurre. In qualche modo copia o meglio allude a ciò che lo attornia. In questa fase, uno stesso disegno può rappresentare vari oggetti, che variano. Quando si accinge a disegnare non sa cosa sta rappresentando, il tema è deciso poi quando gli viene richiesto di fornirlo. I suoi disegni non sono rappresentazione fedele della realtà: il bambino non disegna quello che vede ma quello che sa. Egli sa ad esempio che un gatto ha quattro zampe, una coda, due orecchie e i baffi; quando ha disegnato questi elementi ha disegnato un gatto, che solo lui riconosce come tale. Dal disegno della persona si coglie a quale punto è giunto il suo sviluppo mentale. Il test della figura umana fornisce elementi tali da indicare anche l'età mentale del soggetto. Bisogna anche ricordare che al bambino bastano pochissimi spunti per interpretare le cose; la fantasia fa il resto.

Vista la mobilità del bambino nell'interpretare i disegni, vediamo le caratteristiche tecniche. Non c'è nei suoi disegni né impenetrabilità, né opacità: disegnerà quindi una lunga gonna, ma anche le gambe in modo visibile, l'esterno di una dimora, ma anche il duo interno. Anche qui disegna quello che sa non quello che vede. Inoltre spesso non rispetta le prospettive: può disegnare un uomo molto grande ed una casa piccola piccola. Il disegno della persona più significativa è grande, quello di chi conta meno è minuscolo. In tal senso è vicinissimo all'arte delle origini: pensiamo ai bassorilievi egiziani o alle medaglie greche. Resta in ogni modo azzardato equiparare il disegno dei bambini con quello dei popoli preistorici che ci hanno dato, ad esempio, figure di animali squisite per verità e senso d'arte.

Il collegamento tra arte primitiva e produzioni grafiche di bambini e soggetti con problemi psichici non è tanto da ritrovarsi nei tratti e nella tecnica, dove i punti di contatto spesso sono sfumati, quanto piuttosto nello scopo e nell'uso. E' una ricerca dell'ombra delle cose, come nell'origine mitica dell'arte. La giovane donna del mito riportato da Plinio nella sua *Naturalis Historia* che dall'ombra dell'amato ricavò un disegno che gli permetteva di ricordarlo iniziò la storia della pittura. Nel disegno infantile c'è questa magica evocazione, come la ritroviamo nei ragazzi del Centro. Attraverso i colori e le marcate linee vanno a ricercare l'ombra dei loro desideri e dei loro ricordi. Il disegno di Bianca e la sua intitolazione, il suo dargli senso rappresentano l'ombra del ricordo di un'immagine felice che si vuole evocare, conservare, far in modo che non scompaia, ma trovi continua presenza nei rossi e nei blu. Così l'ocra rossa doveva rievocare la vita contro l'ombra di oblio della morte.

NOTA BIBLIOGRAFICA

Anati E., *Gli elementi fondamentali della cultura*, Jaca Book, Milano 1983.

Arieti S., *Creatività. La sintesi magica*, Il Pensiero Scientifico, Roma 1979.

Balint A., *La vie intime de l'enfant*, Paris 1937.

Brusa-Zappellini G., *Arte delle origini. Preistoria delle immagini*, Arcipelago, Milano 2002; ID., *Morfologia dell'immaginario. L'arte delle origini fra linguistica e neuroscienze*, Arcipelago, Milano 2009.

Schmidt R.R., *L'anima dell'uomo preistorico*, Milano 1941.

Stoichita V.I., *Breve storia dell'ombra. Dalle origini della pittura alla Pop Art*, Il Saggiatore, Milano 2000.

Testa A., *La creatività a più voci*, Laterza, Bari 2005.