

*Rivista di Psicologia dell'Arte, N.S., a. XXI, n.11, 2000*

Sergio Lombardo:  
*Accademia di Belle Arti di Roma*

REQUISITI SCIENTIFICI DELLA PSICOLOGIA DELL'ARTE

## I° L'esperienza estetica

### *Abstract*

*Art psychology is a complex science born from several disciplines: sociology, aesthetics, psychology, mathematics, anthropology, psychoanalysis and art theories. All of them are put together in functional and mutual relations to explain, foresee and create art events. Such a task needs a theory of aesthetic experience, a theory of artistic creativity, a theory of the artwork, a general theory of the arts and the production or indication of specific art events, of which the history will be the ultimate judge. In this chapter an overview of the aesthetic experience theories is outlined.*

### **Introduzione**

Un interesse crescente si sta sviluppando per gli studi di psicologia rivolti a comprendere l'arte. Sono pubblicati parecchi libri e stanno nascendo cattedre e corsi sull'argomento. Tali studi, a volte molto differenti fra loro nei metodi e negli obiettivi oltre che nell'approccio teorico, vengono tutti raggruppati concettualmente sotto l'etichetta di *Psicologia dell'Arte*. La psicologia dell'arte pertanto appare finora una disciplina complessa, ma priva di un limite ben definito, tanto che qualsiasi altra disciplina può immettervi i suoi punti di vista e i suoi assunti.

Un problema essenziale della psicologia dell'arte è riconoscere, in base a qualche teoria psicologica e non solo intuitivamente, l'arte dalla non arte e l'artista dal non artista. Lo psicologo dell'arte, deve poter contare su una teoria e su un metodo che indichi il proprio oggetto in modo non equivoco (principio costitutivo della scienza : ci deve essere accordo fra la teoria e i fatti osservati). A tale scopo è inevitabile una chiara definizione convenzionale dell'arte e dell'artista, definizione sempre falsificabile dalla prova della storia.

Una psicologia dell'arte che sappia riconoscere l'arte e l'artista, dovrebbe anche saper descrivere i metodi per fare opere d'arte. Tali metodi dovrebbero diventare sempre più efficaci e raffinati (principio della cumulatività del progresso scientifico) contribuendo all'evoluzione umana. Tale evoluzione non denota il semplice progresso lineare, infatti vi possono essere nella storia periodi di evoluzione e di involuzione, di progresso parziale e di contemporaneo regresso parziale, ma deve restare fermo il presupposto in base al quale in una disciplina c'è evoluzione quando aumentano contemporaneamente la chiarezza, la predittività e la complessità, c'è involuzione quando aumentano la confusione e la semplificazione.

### **Cinque requisiti per la psicologia dell'arte**

La psicologia dell'arte studia i metodi di produzione, di riconoscimento e di valutazione dell'evento artistico. Essa per esistere come disciplina autonoma deve collegare funzionalmente tre teorie : una teoria dell'esperienza estetica, una teoria della creatività artistica e una teoria formale dell'opera d'arte. In questo studio tratterò una veloce rassegna delle principali teorie dell'esperienza estetica, della creatività e dell'arte, che hanno contribuito alla nascita della psicologia dell'arte. Queste tre teorie, pur costituendo lo sfondo indispensabile alla psicologia dell'arte, tuttavia necessitano di un ulteriore requisito fondamentale: l'elemento teorico unificante in grado di giustificare il salto qualitativo dalle eterogenee discipline di provenienza fino alla formazione di una teoria generale dell'arte. Ma anche disponendo di una teoria dell'esperienza estetica, di una teoria della creatività artistica, di una teoria dell'opera d'arte e dell'unificazione di queste teorie in una teoria generale dell'arte, non avremmo raggiunto la completezza scientifica se non ci esponessimo alla confutabilità sperimentale rispetto alla produzione, al riconoscimento e alla valutazione di opere d'arte in senso storico. Non può esistere, infatti, una psicologia dell'arte incapace di produrre, riconoscere e valutare l'arte. Solo sottoponendo al giudizio storico i risultati di produzione, di riconoscimento e di valutazione dell'arte e confrontandoli con quelli ottenuti con qualsiasi altro metodo, si garantisce la falsificabilità e dunque la validità scientifica della psicologia dell'arte. Finora la grande massa di studi rivolti a comprendere l'arte dal punto di vista psicologico sono stati utilissimi ad approfondire interpretazioni di oggetti che altre discipline (come la critica d'arte, o l'estetica, o l'economia, o perfino la politica) definiscono opere d'arte, ma è rimasta un supporto eteronomo di quelle discipline.

Il problema di una scienza dell'arte, che oggi viene assunto specialmente dalla psicologia, non potrà venire risolto finché questa scienza non avrà il coraggio di porre il problema nei suoi termini più radicali. Socrate nell'Apologia afferma : "Dei poeti in breve conobbi questo, che non già per alcuna sapienza poetavano, ma per non so che naturale disposizione e ispirazione, come gl'indovini e i vaticinatori" (22,B-C). Accanto agli indovini e ai vaticinatori, è lecito porre anche i taumaturghi e gli stregoni, i quali usavano le arti magiche e l'ispirazione divina per guarire i malati. Oggi tuttavia esiste una medicina scientifica che è riuscita a competere vittoriosamente contro l'ispirazione di maghi, stregoni

e taumaturghi. Una psicologia dell'arte che non sappia produrre arte con metodi confutabili, ma che socomba ai metodi e ai prodotti degli artisti ispirati (o, peggio, degli artisti fintamente ispirati che il mercato dell'arte propone a scopo di lucro) non può essere una scienza autonoma. Tuttavia bisogna riconoscere che la psicoanalisi dell'arte e la psicologia dell'esperienza estetica hanno largamente influenzato la cultura contemporanea.

### TEORIE DELL'ESPERIENZA ESTETICA

La psicologia dell'estetica studia sperimentalmente l'esperienza di piacere dello spettatore esposto a stimoli estetici. Allo scopo di formalizzare l'esperienza estetica come specifica percezione di opere d'arte e non come generica sensazione edonica, vengono valutati quantitativamente una serie di parametri : bellezza, preferenza, armonia, complessità, evocatività, attrazione, profondità, identificazione e molti altri. Tali parametri possono essere considerati entro un rango di pertinenza assoluto, oppure riferito a gruppi ristretti di popolazione, selezionati secondo l'età, il genere, l'appartenenza culturale, o qualsiasi altra caratteristica che interessi. Lo scopo finale è quello di individuare le componenti del giudizio di bellezza, da riunire in una teoria estetica generale costruita sperimentalmente. Si usa far risalire la nascita della psicologia dell'estetica al 1876, data della pubblicazione di *Vorschule der Aesthetik* di Fechner, in cui egli tenta di costruire "un'estetica dal basso" (Fechner, 1976). Esporrò schematicamente le più importanti teorie psicologiche dell'esperienza estetica.

#### 1- La teoria psicoanalitica dell'esperienza estetica.

La spiegazione psicoanalitica del comportamento umano è fondata sulla teoria del conflitto perenne fra due istanze psicologiche : l'Es e il Super-Io. Mentre le pulsioni provenienti dall'Es e fondate biologicamente tenderebbero alla realizzazione diretta del piacere, le restrizioni imposte dal Super-Io, fondate socialmente e culturalmente, si oppongono a tale realizzazione diretta ponendo una serie di condizioni. Questo perenne conflitto sfocia in un comportamento manifesto sotto il controllo dell'Io, la cui funzione principale è proprio quella di elaborare delle formazioni di compromesso fra le istanze in lotta. Tali istanze restano per la maggior parte inconscie e solo parzialmente raggiungono la coscienza, tuttavia mai in forma pura, bensì deformate e mascherate dai meccanismi di difesa. "L'Io è quella parte dell'Es che è stata modificata dall'influenza diretta del mondo esterno" (Freud, 1922). L'Io, per mezzo dei meccanismi di difesa, è in grado di raggiungere il soddisfacimento libidico evitando da una parte il godimento diretto, che sarebbe perverso, dall'altra evitando la completa rimozione dell'impulso, che condurrebbe alla formazione del sintomo (Freud, 1916).

In seguito a stimolazione diretta o indiretta delle zone erogene infantili, gli impulsi libidici perversi e incestuosi che non possono essere né appagati, né riconosciuti come tali dall'Io cosciente, creano un aumento di tensione dovuto all'energia libidica accumulata. Questo accumulo di tensione è chiamato "piacere preliminare" e può essere pensato come un'eccitazione lieve che serve a controbilanciare le istanze depressive e la noia. L'accumulo maggiore di piacere preliminare consente di mobilitare la quantità di energia "necessaria per la conclusione dell'atto sessuale" (Freud, 1905). Alla fine dell'atto sessuale, il "piacere terminale" è dovuto a una drastica riduzione della tensione.

L'osservazione di opere d'arte, sebbene in forma soltanto simbolica, proprio come avviene nei sogni e nella fantasia, fornisce un soddisfacimento indiretto dei desideri perversi e incestuosi repressi. Ciò è reso possibile in quanto tali desideri sono presentati in forma sublimata, ovvero resi in una forma socialmente accettabile dall'abilità creativa dell'artista (Freud, 1908).

L'abilità creativa dell'artista consiste dunque nella capacità di sublimare le pulsioni perverse e incestuose, che le persone normali rimuovono o agiscono. L'esperienza di piacere, nella contemplazione dell'arte o dell'oggetto d'amore, è legata alla sublimazione, una capacità di rappresentare l'oggetto arcaico incestuoso mascherandolo e rielaborandolo in una forma non incestuosa, pertanto in grado di suscitare l'approvazione delle istanze censorie del Super-Io (Bergmann, 1987).

Il comportamento umano può tendere all'esperienza di piacere in tre modi : in modo perverso secondo le pulsioni dell'Es, in modo nevrotico secondo le proibizioni del Super-Io, e in modo normale secondo le formazioni di compromesso dell'Io, che riesce a soddisfare l'Es senza contrapporsi al Super-Io (Freud, 1914). La persona creativa, in particolare l'artista, sarebbe dunque un individuo maggiormente capace di sublimare le pulsioni libidiche primitive e arcaiche. Tutte le forme di sublimazione, infatti, sono generate per mezzo dell'elaborazione fantastica, una funzione psicologica che presiede alle trasformazioni evolutive sia individuali, sia culturali (Person, 1995).

#### 2 - Etologia dell'esperienza estetica

L'etologia tende invece a spiegare la creatività dell'artista e l'esperienza estetica dello spettatore come casi particolari di adattamento nel quadro generale della teoria darwiniana dell'evoluzione della specie.

Lo studio comparato del comportamento animale e umano ha portato alla scoperta di alcuni "stimoli-chiave" in grado di scatenare risposte caratteristiche della specie. Tali risposte sono regolate da meccanismi scatenanti innati che agiscono al di fuori della coscienza, essendo attivati a livello istintuale (Sluckin, 1964). Gli stimoli-chiave dei meccanismi scatenanti innati furono selezionati durante l'evoluzione biologica, perché si rivelarono utili alla sopravvivenza. Ciò che è utile alla sopravvivenza, dal punto di vista etologico, è preferito a ciò che non è utile, perciò l'esperienza di piacere e

la sensazione di bellezza, ovvero il piacere estetico, sono spiegati come effetto di segnali di adeguatezza biologica percepiti a livello istintuale. Un buon sapore indica un cibo utile, i cibi dolci, infatti, sono facilmente assimilati dall'organismo e trasformati in energia.

Anche la bellezza femminile è interpretata come funzionalità procreativa in quanto le caratteristiche sessuali secondarie, come la curvatura tra vita e bacino, o l'impressione di giovanilità e salute, sono indici di buona predisposizione al parto (Schuster, 1987).

L'occhio spalancato indica aggressività e minaccia di attacco, mentre l'occhio socchiuso indica amore e disponibilità. Le forme tondeggianti, gli occhi grandi e i nasi piccoli evocano dolcezza e stimolano un atteggiamento di maternità e di affetto (Timbergen, 1951). Perfino una teoria dell'amore, dell'innamoramento, dell'adulterio e del divorzio è stata formulata su basi etologiche (Fisher, 1992).

Il sorriso predispone un contesto benevolo e privo di aggressività. Le pose altere dei ritratti gentilizi con la gamba divaricata, come quelle impositive dei personaggi politici con la mano alzata, indicano autorità e potere (Rump, 1981). La preferenza per i cibi bianchi suggerisce l'idea che tali cibi siano puliti, o ricorda il colorito giallastro di radici e noci (Lorenz, 1978). Alcuni colori, come ad esempio l'azzurro, indicano istintivamente un cibo velenoso e inibiscono l'appetito, mentre il colorito giallo saturo, o rossastro, della frutta matura indica un cibo buono (Schuster, 1987). Recentemente sono stati pubblicati importanti studi sull'emozione e sulle espressioni facciali che si rifanno all'evoluzionismo e alla teoria delle emozioni di Darwin (Darwin, 1872) e spiegano le emozioni come meccanismi biologici di preparazione all'azione e all'interazione sociale (Plutchik, 1980 ; Frijda, 1986, Russell e Fernandez-Dols 1987).

Interessanti ricerche sui fondamenti dell'esperienza estetica sono state intraprese dal punto di vista fisiologico (Ruggeri, 1997), esse spiegano l'esperienza di piacere ipotizzando un meccanismo inconscio di immedesimazione con l'oggetto percepito. Tale meccanismo può rinforzare o indebolire il narcisismo dell'osservatore sfociando in un'esperienza gradevole o sgradevole. Tuttavia questi studi non raggiungono il livello di complessità necessario a definire l'arte, che implica una sensibilità capace di identificare i conflitti evolutivi di una cultura storica, ma si limitano semplicemente allo studio delle sensazioni e delle relative reazioni edoniche.

Altre teorie dell'arte ipotizzano su basi evoluzionistiche uno scopo eccentrico dell'artista, che inventerebbe un comportamento definito "doing special" (Dyssanayake 1984).

Le interpretazioni etologiche del piacere e del bello, legate ai meccanismi della selezione biologica, pur fornendo una base molto ampia e stabile alla psicologia dell'estetica, non spiegano le dinamiche culturali e individuali del gusto e non forniscono teorie in grado di distinguere l'arte da qualsiasi altro oggetto. Spesso queste teorie confondono qualsiasi reazione edonica, come il sapore dello zucchero o la percezione di una curva morbida, con l'esperienza estetica che si prova di fronte a un'opera d'arte. Esse non sanno distinguere fra arte e non arte, pertanto non possono definirsi psicologia dell'arte.

### **3 – L'esperienza estetica secondo la psicologia della Gestalt**

Il contributo più importante che la psicologia della Gestalt ha offerto alla psicologia dell'arte, in particolare nell'ambito di una teoria formale dell'opera d'arte, riguarda l'analisi dei fattori che determinano la percezione di unità globali di significato in uno sfondo di elementi separati. Le leggi dell'organizzazione gestaltica spiegano perché di fronte alle stimolazioni di gradienti, linee e tessiture che colpiscono la retina, solo alcune configurazioni si selezionano dallo sfondo, acquistando un peso preponderante nell'esperienza di chi guarda. Koler (1929), Koffka (1935) e Wertheimer (1959) iniziarono a studiare la percezione come tendenza a riconoscere unità globali di significato distinguendo le forme *buone*, con elevato grado di *Pragnanz*, da quelle *cattive*, che accrescono la tensione e creano un effetto di incompiutezza e di disagio nello spettatore. Questa linea di ricerca è poi proseguita fino a individuare indizi formali, linee, ritmi e colori, che determinano l'espressione di contenuti emotivi (Arnheim 1949, 1966, 1969, Gombrich, 1959). Come nella psicoanalisi, anche nella psicologia della Gestalt, la spiegazione del piacere estetico viene attribuita al meccanismo di tensione e scarica: le forme *cattive* aumentano la tensione, quelle *buone* scaricano tensione. Ma a differenza della psicoanalisi, questo meccanismo non è generato dall'organizzazione individuale dell'affettività e dalle vicissitudini arcaiche della vita di relazione. Lo studio della psicologia della Gestalt rimane confinato all'organizzazione formale dello stimolo. La reazione di piacere è interpretata da un punto di vista innatista e filogenetico, perciò invariante rispetto alle differenze individuali e culturali. La semplice percezione di senso, ovvero il riconoscimento di unità globali di significato, che stabilizza una realtà esterna altrimenti percettivamente instabile, è l'esito di qualsiasi processo percettivo, ma non dice nulla rispetto all'arte, che non ha lo scopo di stabilizzare la percezione. Ciò limita la psicologia della Gestalt ad un'accezione conformista del piacere estetico e dell'arte. Un'accezione conformista che a volte diventa persino ovvia, come quando pretende di interpretare opere d'arte sulla base di concetti formali generici quali l'armonia, le linee di fuga, le simmetrie, le somiglianze, gli accostamenti.

### **4 – La teoria comportamentista dell'arte**

Presupposto di questa teoria è che, qualsiasi cosa sia l'arte e senza volerlo sapere, è possibile incrementare il comportamento creativo dell'artista ed è possibile perfino creare artisti creativi attraverso un sistema di incentivi e di

frustrazioni (rinforzi positivi e negativi) opportunamente gestiti dallo Stato o dalla committenza privata. Lo stesso Skinner, caposcuola del comportamentismo, afferma senza mezzi termini: “Diventare artista è una forma di apprendimento” (Skinner 1972). Egli annulla ogni discussione sui valori e sull'estetica, gli basta manipolare la storia: “Il pittore applica dei colori ad una tela e viene rafforzato o meno dal risultato. Se viene rafforzato, seguita a dipingere. Altri guardano una tela dipinta e vengono o meno rafforzati da quel che vedono. Se vengono rafforzati, continuano a guardare e cercano altri quadri da guardare”. La conclusione è che: “Noi cambiamo la nostra cultura mediante l'impegno a favorire l'arte, allorché diamo sussidi agli artisti, insegnamo o incoraggiamo l'insegnamento dell'arte, rendiamo le opere d'arte più largamente fruibili, e così via...” (Skinner 1972). Queste idee, diffuse fin dai primi anni Sessanta in *Science and Human Behavior* (Skinner 1963) e in *The Technology of Teaching* (Skinner 1968) non sono rimaste senza esito. Ad esse infatti deve essere riconosciuto un ruolo determinante nella creazione dell'attuale cultura spettacolo, che tanto accanitamente viene ammannita alle masse conformiste.

## 5 - La teoria dell'informazione

La teoria dell'informazione studia la percezione di bellezza come una proprietà dello stimolo, allo scopo di formalizzare una estetica assoluta, canonica e normativa, per la produzione e la valutazione di opere d'arte.

L'informazione contenuta in un messaggio viene calcolata con metodi statistici in base alla probabilità che un evento non si verifichi per caso. L'informazione sarebbe allora una misura dell'ordine di un sistema, mentre il rumore sarebbe il disturbo dovuto a errori casuali del canale. Per evitare che il rumore lo degradi fino a renderlo indecifrabile, il messaggio può essere dotato di vari tipi di ridondanza, come la ripetizione, la simmetria e altri tipi di ordine. Nella codificazione dei messaggi perciò l'autore, o l'artista, può oscillare da un messaggio senza ridondanze, ovvero con il minimo numero di componenti (un messaggio molto sintetico, ma facilmente danneggiabile dal rumore che lo renderà indecifrabile) e un messaggio troppo ridondante quindi inutilmente ripetitivo, noioso e dispendioso. Il matematico statunitense C.E. Shannon (1949) formalizzò la teoria dell'informazione nell'ambito dell'ingegneria delle comunicazioni, ma l'uso di concetti come ordine, complessità e ridondanza misurati nella proporzione ottimale per produrre opere d'arte, ha una lunga storia nell'estetica matematica. Nel 1928 G.D. Birkhoff aveva pubblicato una formula poi ripresa da vari autori in cui si misurava la bellezza estetica semplicemente dividendo l'ordine per la complessità. Questa linea di ricerca si è ulteriormente sviluppata intorno agli anni Cinquanta preparando l'avvento e l'incredibile espansione della teoria della complessità (Pippenger 1978, Lombardo 1979). Ulteriori sviluppi si sono avuti applicando queste teorie in campo estetico ottenendo risultati a volte interessanti specialmente con l'uso della teoria del caos e della geometria frattale (Mandelbrot, 1957, 1977, Gleick, 1989). Alcuni limiti della teoria dell'informazione sono stati acutamente rilevati dal gestaltista Arnheim (Arnheim 1971).

## 6 - La teoria dell'attivazione di D.E. Berlyne

Alcuni aspetti del comportamentismo, che aveva messo in risalto lo studio psicometrico delle preferenze dello spettatore e le sue reazioni fisiologiche di fronte a opere d'arte, uniti alla teoria dell'informazione, che forniva un supporto matematico alla ricerca sui sistemi di comunicazione, aprirono la strada alle ricerche empiriche di D.E. Berlyne (1924-1976) sull'estetica. Egli sostiene che l'attrazione estetica delle opere d'arte è basata su alcune proprietà, dette variabili collative, che attraggono l'attenzione dello spettatore aumentandone l'attività corticale (*arousal*). Le variabili collative sono la novità, la complessità, l'ambiguità, l'eterogeneità degli elementi, l'incongruità e la sorpresa. Esse generano un conflitto interpretativo e stimolano un comportamento esplorativo teso a risolvere l'incertezza e l'ambiguità. Berlyne interpretò l'attrazione estetica all'interno della sua teoria psicobiologica. La ricerca di oggetti che creano un conflitto interpretativo si risolve in un aumento di conoscenza, ciò svelò a Berlyne che il processo esplorativo ha fondamentalmente uno scopo *epistemico*. In una prima versione della teoria il piacere estetico era un effetto della risoluzione del conflitto, della riduzione dell'incertezza e dell'aumento della conoscenza che aumentava anche la percezione delle ridondanze. Ciò diminuiva l'attivazione corticale, secondo il classico meccanismo omeostatico di tensione e scarica (Berlyne, 1960). Tuttavia non è solo l'eccessivo aumento di attivazione a creare disagio e dispiacere, ma anche l'eccessiva diminuzione di attivazione. Perciò, in una seconda versione della teoria, il piacere è attribuito alla sola attivazione corticale moderata, mentre il dispiacere è attribuito sia a una stimolazione eccessiva, che crea ansia, sia ad una stimolazione insufficiente, che crea noia (Berlyne, 1971).

## 7 - L'orientamento cognitivo nella spiegazione dell'esperienza estetica

Le teorie cognitive ricorrono generalmente al modello omeostatico come base della motivazione, la sensazione di piacere è dunque spiegata presupponendo un equilibrio ottimale fra i processi interni e le situazioni esterne. Un equilibrio che l'organismo tende a preservare e a ricostruire ogni volta che interviene un'alterazione (Kreitler, Kreitler, 1972). “La rottura dell'equilibrio, dunque, mette l'organismo in uno stato di mobilitazione dell'energia, di tensione, che è caratterizzato fisiologicamente da eccitazione (*arousal*), cioè dall'attivazione di un intero insieme di processi fisiologici che vanno dalle onde encefalografiche rapide e di bassa ampiezza, all'elevazione del tono muscolare, all'accelerazione cardiaca, e così via. Quando viene organizzato in una specifica direzione, o verso uno scopo definito, il potenziale evocato assume la forma del *bisogno*. La tensione può essere allentata per mezzo di un'azione appropriata,

che soddisfacendo il bisogno serve a ripristinare l'equilibrio. Tuttavia, il ripristino dell'equilibrio non preclude la possibilità di uno sviluppo o di un'evoluzione, perché non implica il solo ripristino del precedente equilibrio, ma anche la scoperta di stati di equilibrio progressivamente nuovi e più stabili" (p.13, trad. mia).

"Come prima approssimazione, le sensazioni di piacere sono la concomitante soggettiva del ripristino dell'equilibrio, mentre le sensazioni di dispiacere sono collegate alla tensione, che segna una rottura dell'equilibrio" (p.15).

La teoria dell'orientamento cognitivo integra il modello omeostatico attribuendo agli stimoli non solo un effetto di rottura dell'equilibrio e di eccitazione. Lo stimolo, infatti, "evoca anche una risposta di orientamento, che sarebbe la manifestazione fisiologica della domanda fondamentale : che cos'è ?" (p.23).

Il complesso di significati che predispongono a qualsiasi azione è l'orientamento cognitivo, esso spinge ad esplorare le situazioni nuove e a cercare attivamente le informazioni necessarie per ampliare le proprie possibilità di comportamento e per apprendere nuove risposte (Hebb 1949, Gibson 1963, Gyr et al. 1966, Neisser 1976, Ruggeri 1997).

All'interno di questo quadro teorico, che colloca l'esperienza e la percezione della realtà in una prospettiva di sviluppo creativo e cognitivo della personalità, bisogna ricordare lo scopo epistemico intravisto da Berlyne dietro l'attrazione estetica e soprattutto i fondamentali postulati della teoria dei costrutti personali di Kelly (Kelly, 1955), recentemente ripresi nell'ambito della teoria dell'attaccamento di Bowlby (Bowlby 1969, Lorenzini e Sassaroli 1995).

### **8- Estetica della ricezione, semiotica e sociologia dell'esperienza estetica**

Le teorie dell'arte più sensibili all'effettiva evoluzione storica dei processi di formazione del valore artistico, normalmente ignorate dalla psicologia tradizionale perché esulano dall'ambito strettamente psicologico, considerano l'arte come un aspetto di fenomeni più ampi implicanti l'interdipendenza globale delle culture e i loro conflitti per l'affermazione dei valori rappresentativi. Tali teorie provengono dalla convergenza di discipline come l'estetica della ricezione, la semiotica e la sociologia dell'arte. Per darne qui un cenno, per quanto schematico, dobbiamo partire dalla fine della centralità dell'opera d'arte e dalla fine della centralità dell'artista nella valutazione dell'arte contemporanea. Alla centralità dell'opera e dell'artista, infatti, si è sempre più sostituita la centralità del pubblico, inteso come fruitore o consumatore finale dell'arte. Si sono studiati soprattutto i processi economici e politici sottostanti all'interpretazione, alla diffusione dei prodotti culturali e alla formazione del valore artistico (Tota 1999). Le teorie della morte dell'autore risalgono a Roland Barthes (1977) e a Foucault (1979) i quali, insieme ad altri studiosi, hanno liquidato le vecchie teorie *autoriali* dell'arte. Esse vedevano nell'autore un genio eccezionale capace di depositare nei suoi capolavori uno straordinario complesso di significati oggettivi che poi il critico, attraverso l'interpretazione, svelava al pubblico e ne ratificava il riconoscimento. Questi studiosi hanno invece dimostrato che i significati e le interpretazioni cambiano insieme all'evoluzione delle culture e che sono i contesti sociali, più che l'artista o l'opera, a stabilire le definizioni dell'arte e gli spazi entro cui l'artista può operare. Howard Becker (1982) proseguendo su questa linea giunge a ridefinire l'arte come produzione collettiva.

Le teorie della morte dell'autore hanno avuto l'effetto di sottolineare l'importanza della ricezione da parte del fruitore, rivalutando gli studi estetici che fanno capo alla Scuola di Costanza. Ne sono esponenti: Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser, Harald Weinrich, Karlheinz Stierle, Hans Ulrich Gumbrecht, Wolf-Dieter Stempel.

Alla base delle teorie della ricezione e degli studi sociologici c'è la distinzione operata da Mukarovsky (1936) fra l'*artefatto materiale*, che resta invariato, e l'*oggetto estetico*, che varia al variare delle culture che lo costruiscono esteticamente. Gli studi successivi si sono perciò rivolti all'analisi dei processi sociali, psicologici e linguistici di costruzione e decostruzione dell'autore, del testo, del lettore, del contesto e infine dell'evento (Ingarden 1960, Holland, 1968, Culler, 1975, Fish, 1980, Smidt, 1979, Van Dijk, 1977, van Dijk e Kintsch 1975, Eco 1979,1990, De Marinis 1982, Tota 1999).

Le teorie semiologiche e sociologiche dell'arte spiegano il piacere e il rifiuto estetico come atti di partecipazione alla costruzione ideologica collettiva del valore e dell'identità culturale.

Tuttavia, come sottolinea Anna Lisa Tota (1999) : "Nella società contemporanea il giudizio artistico è molto spesso sottratto al fruitore, è un giudizio implicito: quando varco la soglia di un museo so già che quella è arte, è scritto sulle pareti e su tutto ciò che mi circonda. Per lo spettatore di massa degli anni Novanta, mediamente acculturato, si è verificata una delega irrevocabile: i soggetti abilitati a formulare giudizi artistici sono le istituzioni – cioè i musei, i teatri, le gallerie d'arte – e i loro esperti." (pag. 36).

### **9- La teoria eventualista**

La teoria eventualista ribalta i ruoli tradizionali della relazione artista-pubblico, attribuendo al pubblico un ruolo attivamente espressivo e all'artista il doppio ruolo di inventore degli stimoli rivolti a sollecitare l'espressività del pubblico e di valutatore della profondità espressiva raggiunta attraverso le risposte. Si tratta di una teoria intrinseca e interattiva.

Questa teoria dell'arte unisce funzionalmente le teorie della percezione attiva con una visione della creatività artistica come progettualità di mondi possibili e ideali, creati dalla fantasia del pubblico e sollecitati dagli stimoli inventati dall'artista. Sviluppata specialmente attraverso la *Rivista di Psicologia dell'Arte*, fondata nel 1979 dallo scrivente, essa

definisce l'opera d'arte materiale come *stimolo capace di provocare eventi nel pubblico*. Lo stimolo eventualista richiede la creatività del pubblico per essere *interpretato*.

Il processo creativo è considerato analogo, ma ad un livello culturalmente rappresentativo, a quello della formazione dei sogni individuali. Come i freudiani *residui diurni* innescano il processo di formazione del sogno, che è un processo evolutivo individuale (Lombardo 1980, 1981), così le opere d'arte eventualista, attraverso il conflitto delle interpretazioni, innescano i processi evolutivi delle culture. L'evento è misurato dall'ampiezza dello *spettro evocativo* o, in altre parole, dalla *dispersione delle risposte interpretative* che lo stimolo riesce a sollecitare in un campione umano. La teoria eventualista, contrariamente alla maggior parte delle teorie correnti, definisce l'arte un evento dinamico e deperibile, dunque soggetto a *decadimento* e *saturazione*. Un'opera d'arte decaduta, o saturata, è uno stimolo che non sollecita più uno *spettro evocativo* molto ampio e sempre diverso di risposte interpretative in un campione umano, ma evoca ripetutamente le stesse interpretazioni in gran parte già note e condivise, dette *interpretazioni conformistiche*. Le interpretazioni conformistiche sono evocate dagli oggetti comuni e dagli oggetti saturati della storia dell'arte, esse formano lo sfondo narrativo di una cultura, un insieme organico di interpretazioni condivise sulle quali poggia l'identità culturale. L'evento, non potendo essere interpretato in modo condiviso e conformistico, interrompe la continuità della narrazione storica scatenando un ampio spettro evocativo, una elevata dispersione delle risposte interpretative e una grande varietà di reazioni comportamentali. Tali reazioni tendono poi a ridursi fino a stabilizzarsi in poche risposte conformistiche, ma durante questo processo di saturazione i *modelli culturali di realtà* debbono essere lievemente aggiornati. Il piacere estetico è spiegato da vari punti di vista. Come soddisfazione del bisogno biologico ad ampliare la conoscenza e sviluppare la personalità, in accordo con le teorie cognitive e la teoria dei costrutti personali di Kelly (1955). Come rinforzo narcisistico della personalità nella parte in cui l'osservatore s'identifica nell'evento e riconosce in esso l'espressione o il simbolo dei propri desideri latenti. Come ripristino omeostatico del controllo e della capacità di previsione della realtà attraverso la riorganizzazione del modello individuale di realtà. Come soddisfazione di un bisogno biologico di creatività attuato a diversi livelli di complessità attraverso il sogno, la fantasia e l'arte.

Rivista di Psicologia dell'Arte, N.S., a. XXI, n.11, 2000

Sergio Lombardo  
Accademia di Belle Arti di Roma

REQUISITI SCIENTIFICI DELLA PSICOLOGIA DELL'ARTE

## II° La creatività dell'artista

### Abstract

*Art psychology is a complex science born from several disciplines: sociology, aesthetics, psychology, mathematics, anthropology, psychoanalysis and art theories. All of them are put together in functional and mutual relations to explain, foresee and create art events. Such a task needs a theory of aesthetic experience, a theory of artistic creativity, a theory of the artwork, a general theory of the arts and the production or indication of specific art events, of which the history will be the ultimate judge. In this chapter a second approach to the psychology of art from the point of view of artistic creativity is outlined.*

### 1- La creatività dell'artista è un concetto storicamente recente

Il concetto di creatività dell'artista è relativamente recente. Nella cultura greca solo il poeta, ma non l'artista, era considerato creativo, e ciò per due motivi: "Primo: il poeta fa cose nuove, fa nascere un mondo nuovo, mentre l'artista esclusivamente lo riproduce. Secondo: il poeta non è vincolato da leggi ..." (Tatarkiewicz 1976, p.286). I Greci avevano due termini per indicare la creatività: il *fare* (poiein) e il *costruire* (demiurghein). I poeti facevano (poiein) mettendo insieme e scegliendo le parti migliori in modo spontaneo e senza regole, come gli indovini e i vaticinatori (Platone, Apologia di Socrate 22, B-C). Gli architetti costruivano (demiurghein) in base a un progetto e a precise regole esecutive, mentre i pittori e gli scultori erano ritenuti per lo più semplici operai. L'ideale della creazione completamente arbitraria *ex nihilo* è assurdo nell'antichità. Talmente assurdo da fornire a Lucrezio l'argomento per confutare l'esistenza degli dei: "...quando avremo visto che nulla può essere creato dal nulla, allora certamente comprenderemo meglio ... in che modo tutto si compia senza l'intervento degli dèi. Infatti, se le cose derivassero dal nulla, ogni specie potrebbe trarre origine da qualunque cosa, e nulla avrebbe bisogno di seme." (Lucrezio, I, 150-163). Il concetto di *creatio ex nihilo* e fuori del tempo compare per la prima volta nell'era cristiana, ma tale creazione è oggetto di fede dogmatica ed è riferita esclusivamente a Dio. Infatti, secondo la concezione cristiana neanche il poeta può veramente creare, perché anche lui, come l'artista costruttivo, è vincolato da leggi. Nella cultura romana ed in quella medioevale il concetto di creazione attribuito all'artista costruttivo è del tutto assente. Nel Rinascimento, per la prima volta, l'artista costruttivo è riconosciuto creatore di fantasie, di finzioni, di forme che non esistono in natura, al pari dei poeti. Da allora il riconoscimento della creatività dell'artista acquista un consenso sempre maggiore, seppure fra molte resistenze. Una di queste resistenze è l'apparente incompatibilità delle regole d'arte con la creazione. Tale conflitto fu superato quando si comprese che l'artista può creare anche le regole, i metodi, le procedure per fare arte. Bisogna arrivare all'Ottocento, comunque, prima che la creatività sia riconosciuta merito esclusivo dell'artista e del poeta. Anzi d'ora in poi artista, poeta e creatore saranno praticamente sinonimi. Come spiega il Tatarkiewicz, "Creatore divenne sinonimo di artista. Si formarono allora nuove espressioni, prima superflue, come l'aggettivo "creativo" e il sostantivo "creatività", usati esclusivamente in riferimento agli artisti e alla loro opera. Nel XX secolo si cominciò ad usare l'espressione "creatore" per tutta la cultura umana; si cominciò a parlare di creatività nella scienza, nella politica, di creatori di nuove tecniche" (Tatarkiewicz 1976 p.291).

Se è vero che manca il concetto di creatività artistica nell'estetica antica, è pur vero che fin dall'antichità sono stati costruiti oggetti fantastici, combinando parti diverse di vari oggetti esistenti in natura. Lo scopo di idealizzare, o di indurre terrore, o di educare connesso a queste costruzioni fantastiche rivela comunque un modello di creatività culturalmente orientato, anche se ancora generico e non apprezzato come arte creativa.

Socrate afferma che gli scultori componendo le migliori parti umane possono costruire una figura umana più bella di quelle esistenti in natura: "E quando raffigurate modelli di bellezza, siccome non è facile trovare un uomo perfetto in ogni sua parte, voi, mettendo insieme i più bei dettagli presi da ciascun individuo, fate in modo che l'intero corpo appaia bello" (Socrate, cit. in Senofonte, *Memorabili* III 10.2).

Lucrezio sostiene che la creatività fantastica non è un dono degli dei, né un raro talento magico, ma il prodotto della combinazione di cose già conosciute. Ad esempio la sirena è una combinazione di pesce e di donna; il centauro è una combinazione di cavallo e di uomo (*De rerum natura* 837-924). Il concetto di creatività come semplice rimescolamento di parti già conosciute tuttavia non ha alcuna rilevanza psicologica nell'antichità e non è considerata un'abilità né un talento di persone particolarmente creative.

### 2- La creatività secondo il comportamentismo

Poiché i comportamentisti considerano il pensiero come un meccanismo associativo, di conseguenza la creatività è interpretata come un processo di apprendimento per tentativi ed errori, in cui i tentativi che ottengono un successo vengono rapidamente memorizzati e ripetuti, quelli che non ottengono successo vengono prima o poi abbandonati. Il concetto di apprendimento si articola dunque in due fasi: la produzione di tentativi e la misurazione del successo. Nella prima fase è più creativo chi fornisce il più elevato numero di tentativi e la più elevata varietà degli stessi. Nella seconda fase è più creativo chi ottiene più successi.

Purtroppo questa teoria, molto utile se applicata verso il basso, quando si tratta di giudicare sistemi isolati, macchine o automi, non è altrettanto utile quando si tratta di giudicare la creatività artistica. Essa non tiene conto della possibile diversità degli scopi ideali dell'uomo, né delle trasformazioni storiche che questi scopi ideali subiscono. Tali diversità possono far valutare ad alcune persone come un successo quello che per altre sarebbe un insuccesso. Ma, venendo incrementata solo l'interpretazione di maggioranza, si formerebbe un conformismo pervasivo che alla fine impedirebbe l'esplorazione di strade alternative, bloccando l'evoluzione.

Molti dei più grandi artisti storici, secondo questa teoria, sarebbero da ritenere poco creativi, essi infatti otterrebbero un basso punteggio sia nella fase della produzione elevata e variata dei tentativi, essendo spesso la loro produzione artistica abbastanza monotona e persino a volte ossessiva, sia nella fase del successo che, in molti casi, non è stato loro riconosciuto in vita. Al contrario, gli artisti molto prolifici, conformisti e seduttivi, sebbene poco profondi o perfino dozzinali, sarebbero premiati dal successo. Questo paradosso dimostra che l'arte non è limitata ad un problema di creatività semplice, ma si eleva al di sopra del conformismo per inventare modelli ideali di cultura non ancora riconosciuti come tali, ma capaci di influenzare a lungo termine l'evoluzione storica. Qualsiasi tentativo di manipolazione politica di tali processi evolutivi, rischia di produrre un dirigismo poco compatibile con l'evoluzione della libertà umana. Insomma, l'artista non deve risolvere un problema già chiaramente formulato, ma deve formulare il problema culturalmente più rappresentativo e mostrare la soluzione migliore in una situazione in cui nessuno sa bene quale sia questo problema, né tantomeno quale sia la sua migliore soluzione. E' vero che l'opera d'arte cambia la storia, ma i modi di cambiare la storia non sono previsti in anticipo. La pretesa comportamentista di voler cambiare la storia attraverso la manipolazione delle culture per scopi politicamente predeterminati (Skinner 1970) è una forma predeterminata di creatività artistica proiettata su scala politica. Il comportamentismo in sostanza conferisce alla pianificazione economica e politica quella creatività e quell'arbitrio che originariamente erano attribuiti all'artista.

### **3- Dalla psicommetria della creatività alla pedagogia dell'arte**

Abbandonata l'idea comportamentista nella sua formulazione più grossolana, alcuni psicologi ritengono che la creatività sia uno dei parametri dell'intelligenza umana, e come tale può essere normalmente misurato per mezzo di test. Nel 1950 Guilford mise a punto un test per misurare il (Q.I.) quoziente d'intelligenza. L'intelligenza veniva interpretata come una capacità del pensiero di convergere verso la migliore soluzione di problemi. Mancava però in questo test il parametro della creatività, che non ha questa caratteristica della convergenza. Come spiega Cropley (1967, p.2)

“...alcuni autori hanno recentemente posto l'attenzione su un diverso tipo di pensiero che implica soprattutto la produzione di molte risposte, tutte di tipo diverso, piuttosto che una sola soluzione corretta, e lo hanno chiamato “pensiero divergente”. I test più comunemente usati, fondati sulla logica della precisione, cercano soprattutto di misurare il “pensiero convergente”. Di conseguenza, si pensa sempre più che l'intelligenza può manifestarsi in almeno due (e forse molti di più) modi diversi, uno dei quali corrisponde precisamente a ciò che misurano i test convenzionali del tipo QI (pensiero convergente) mentre l'altro (pensiero divergente) è largamente ignorato”.

Nel 1958 Bartlett definisce due aspetti del pensiero, uno chiuso e uno aperto, o avventuroso. Nel 1962 Getzels e Jackson sostengono che l'intelligenza e la creatività sono due stili di pensiero contrapposti. Wallach e Kogan nel 1965 pubblicano un test che misura come creatività il numero di associazioni e il grado di originalità delle stesse. Chi è più creativo riesce a trovare più e più originali esempi di cose simili a quella presentata nel test, più e più originali usi diversi della cosa presentata nel test, più e più originali similitudini fra oggetti presentati nel test. Si assume che il creativo è meno inibito nell'esprimersi emotivamente, fa più associazioni e le sue associazioni sono più originali.

Purtroppo anche nella psicologia della creatività lo scopo della psicologia dell'arte è completamente eluso. In primo luogo non si definisce l'artista se non come originalità di pensiero e capacità di insolite associazioni, definizione che non riesce ad includere tutti gli artisti, né ad escludere tutti i non artisti, ma mette sullo stesso piano artisti, psicotici, nevrotici, esaltati, intossicati, impostori e deliranti. Tuttavia, questi evidenti limiti teorici non hanno impedito lo sviluppo di una psicopedagogia dell'arte che sfuggiva alla falsificabilità sul terreno storico, estetico e clinico, e si impegnava pragmaticamente nell'addestramento dei bambini, con lo scopo di creare bambini creativi. La malcelata speranza sarebbe stata quella di creare una generazione di geni e di artisti.

Già Torrance (1961) aveva addestrato bambini di scuola elementare a pensare creativamente e aveva concluso che i bambini “...possono imparare, in breve tempo, una serie di principi che li mettono in grado di produrre idee più numerose e migliori di quanto potrebbero senza addestramento” (da Cropley, p. 101). In realtà è sufficiente che i pedagoghi abbandonino l'atteggiamento rigidamente nozionistico e autoritaristico dell'insegnamento tradizionale per ottenere da parte degli scolari un impegno a produrre risposte nuove, corrette e interessanti. Ma tale miglioramento pedagogico è irrilevante come mezzo per produrre artisti.

## 2- La creatività secondo i gestaltisti

Per i gestaltisti intelligenza e creatività sono sinonimi. Essi considerano il processo associativo e quindi anche l'apprendimento per tentativi ed errori e il condizionamento comportamentista come un processo non intelligente, ma meccanico e ripetitivo. L'intelligenza e la creatività sarebbero invece facoltà non meccaniche e non ripetitive, ma esclusivamente umane. *Il pensiero produttivo* di Werthimer (1945) descrive quello che per i gestaltisti sarebbe l'intelligenza creativa, la quale consisterebbe nella ristrutturazione improvvisa di tutti i termini del problema accompagnata dalla chiara consapevolezza che quel problema, prima visto in modo superficiale o unilaterale, ora viene visto in una prospettiva nuova, più profonda e più coerente. Tale approccio descrive l'esperienza soggettiva della creatività in generale, dalla quale la creatività specifica dell'artista non è differenziata.

## 6- L'esperienza soggettiva della creatività

L'esperienza creativa come scoperta, come invenzione e come ristrutturazione creativa della personalità è stata studiata storicamente dal punto di vista dell'asceti religiosa. In questi studi l'esperienza di trasformazione interiore che termina in uno stato di coscienza più elevato, o nell'illuminazione mistica, attraversa sempre una prima fase critica di caos interno e disorientamento. Questa prima fase può essere descritta come uno stato di morte transitoria, di notte fonda, di caduta nell'informe, di perdita dell'identità, di venire divorati o ingoiati da un mostro, di attraversare l'inferno, eccetera (Eliade, 1972). Ovviamente dopo la fase critica la catarsi non è sempre garantita, infatti dopo la crisi può sopravvenire la morte, o uno stato meno evoluto di quello che ha innescato la crisi. Un processo bifasico simile viene descritto nella psichiatria dei processi schizofrenici (Pao 1984). Anche secondo lo psicoanalista Kris (1952) il processo creativo è bifasico. Esso consiste nell'ispirazione (regressione al processo primario), che fornisce il materiale grezzo dell'opera d'arte, e nell'elaborazione (ritorno al processo secondario) in cui il materiale grezzo viene presentato in una forma accettabile secondo le regole di stile corrente.

Per la psicologia cognitiva le trasformazioni creative o involutive della personalità sono risposte a una disconferma di costrutti mentali precedenti. La disconferma innesca lo stato di crisi al quale segue la ristrutturazione. Secondo la teoria dei costrutti mentali di Kelly (1955) le credenze *central ingrained and well tested*, dette concetti primari o costrutti primari, stanno alla base di una serie di concetti o costrutti secondari meno importanti nella costruzione della personalità individuale. I costrutti primari e secondari funzionano da filtri o cornici attraverso i quali noi interpretiamo la realtà. Qualsiasi modifica dell'interpretazione della realtà, rende superflui alcuni costrutti. Se la modifica è estesa, è probabile che un intero sistema di pensiero sia reso inutile. Il crollo di un sistema di pensiero è vissuto soggettivamente come una catastrofe della personalità (Lorenzini, Sassaroli 1995). I processi onirici potrebbero avere un ruolo decisivo nelle ristrutturazioni della personalità e dunque nei processi creativi ed evolutivi. Secondo Hartmann (1973) nei periodi di crisi, di stress o di cambiamento, i soggetti ricordano più sogni, a causa di *un processo di riconnessione*.

## 5- La psicoanalisi della creatività

La psicoanalisi si è molto occupata dell'arte, vedendola come il risultato di un processo di sublimazione delle pulsioni libidiche arcaiche perverse ed incestuose rimosse. *La sublimazione* rappresenta l'alternativa sana, mentre *la messa in atto* e *la nevrosi* rappresentano l'alternativa malata che la persona può seguire quando qualche elemento dell'esperienza attuale per analogia risveglia pulsioni arcaiche perverse ed incestuose, a suo tempo rimosse. Esse, una volta richiamate dall'inconscio rimosso, tendono infatti ad evocare un comportamento arcaico senza elaborazione nelle persone perverse (*coazione a ripetere*), uno sforzo di nuova e più drammatica rimozione con possibili conversioni somatiche e sofferenza psichica nelle persone nevrotiche, un processo di sublimazione e di adattamento alla realtà con soddisfazione differita nelle persone sane. La cultura stessa è un modello storico di processi di sublimazione. L'artista agisce sulla cultura creando modelli di sublimazione che poi il pubblico, *identificandosi* con le idee dell'artista, adotta a sua volta. L'artista è dunque creativo perché riesce ad affrontare meglio le sue pulsioni arcaiche e ad elaborarle anche per gli altri.

Otto Rank (1907) sostenne che i temi delle fiabe e della letteratura, e molti prodotti dell'immaginazione sono varianti di pochi motivi fondamentali legati alle problematiche dell'incesto e del complesso di Edipo.

Abraham (1909) sottolineò le analogie fra il sogno e il mito. Bergler sostenne che la creazione artistica e letteraria non è espressione dei desideri infantili, bensì delle *difese* contro questi desideri.

Greenacre (1957) distinguendo fra la sublimazione in persone dotate e in persone non dotate attribuì grande importanza al cosiddetto *romanzo familiare* costruito durante l'infanzia degli artisti.

Melanie Klein (1957) attribuì le origini della creatività artistica ai processi di *riparazione* e di *ricreazione* degli oggetti d'amore infantili danneggiati, nella fase *schizo-paranoide*, in seguito agli attacchi di fantasie distruttive e vendicative.

Tali attacchi sarebbero seguiti da sensi di colpa e da una *posizione depressiva* in cui inizierebbe la sublimazione, con lo scopo di riparare gli oggetti interni danneggiati o di ricrearli all'esterno. Portando avanti questa linea teorica, H. Segal (1952, 1974) distingue fra arte buona e arte cattiva. Mentre l'arte cattiva esprime il mondo interno distrutto e danneggiato della posizione depressiva, l'arte buona esprime il trionfo della sublimazione riparatoria sul lutto e sulle ansie depressive. Il pubblico, identificandosi con l'artista, condivide questo trionfo.

Chasseguet Smirgel, tentando di spiegare i caratteri di unicità e di specificità dell'opera d'arte, sposta l'attenzione dalle pulsioni primarie al modo specifico di sublimarle. In alternativa alla definizione kleiniana della sublimazione come *riparazione dell'oggetto*, la Smirgel (1971) propone una definizione della creatività come *riparazione del soggetto*. L'artista, carente di rinforzi narcisistici nell'infanzia, usa la creatività per colmare i deficit narcisistici in modo autonomo e senza aiuto esterno. Su questa *autonomia narcisistica* poggerebbe la libertà dell'artista e la sua specifica capacità creativa.

Secondo la psicoanalisi dell'Io, sulla scia di Hartman, l'artista sarebbe una persona sana che riesce a regredire nel mondo arcaico non perché sopraffatto dall'energia rimossa, ma perché egli stesso desidera intenzionalmente rielaborare e sublimare quelle zone dell'inconscio attraverso una forma di autoanalisi, comunicando poi la sua esperienza agli altri attraverso l'arte. Questo processo è stato sinteticamente chiamato "regressione al servizio dell'Io" (Kris 1952). La fase della regressione è stata chiamata *ispirazione*, mentre quella della sublimazione è stata chiamata *elaborazione*. Su questo processo bifasico poggia il ragionamento di Martindale (Martindale C, Uemura A. 1983) secondo cui l'arte nella storia dovrebbe avere un andamento in continuo accrescimento per quanto riguarda le berlyniane variabili collative dell'attenzione e un andamento sinusoidale per quanto riguarda gli stili e i temi trattati: "If a series of artists have to produce more and more original, complex or novel works of art, they will have to change what they do during either inspiration or elaboration. Changes in elaboration correspond to stylistic changes: the "rules of the game" are changed so as to allow increased novelty. Changes in inspiration mean that successive artists should regress more and more. To produce something novel, one must regress. To produce something even more novel, one must regress even more. Thus, within any style, successive artists should regress more and more. This should be reflected in the content of their art. When further regression is too difficult or impossible, stylistic change should occur. This allows more novelty without the necessity of deeper regression.... Indices of collative variables should increase monotonically over time. Measures of primary process content should vary in a sinusoidal fashion".

### 7- La teoria eventualista della creatività

La creatività è un'attività biologica inevitabile e necessaria alla sopravvivenza umana, non è una facoltà esclusiva dell'artista. L'uomo, infatti, deve interagire con una realtà non statica, ma in continua evoluzione e in grado di mutare in modo parzialmente prevedibile e parzialmente imprevedibile. La mente umana ha lo scopo di prevedere i cambiamenti della realtà per sfruttarli a proprio vantaggio, anticipando gli scenari futuri. Perciò i cambiamenti prevedibili vengono affrontati con gli strumenti del calcolo, della logica, dell'intelligenza consapevole. I cambiamenti imprevedibili della realtà vengono invece affrontati per mezzo di funzioni adattive come l'immaginazione, la fantasia, il sogno e l'arte. Queste funzioni sono biologicamente creative. L'unica differenza fra la persona comune e l'artista è dovuta al fatto che alcuni *modelli di adattamento creativo* vengono assunti come *modelli rappresentativi* da un'intera cultura storica, e gli autori di questi modelli vengono perciò chiamati artisti.

Il sogno è un'attività biologica che genera modelli individuali di adattamento creativo e che perciò svolge una funzione creativa a livello individuale; l'arte genera modelli di adattamento creativo che risulteranno storicamente rappresentativi e perciò svolge una funzione creativa a livello culturale e storico (Lombardo 1980). I processi creativi vengono attivati da *cambiamenti imprevedibili della realtà* che non avrebbero senso e non potrebbero essere interpretati secondo i modelli di previsione precedenti. Nel processo onirico, questi cambiamenti vengono tuttavia percepiti come anomalie indecidibili della realtà a livello latente o preconsciouso e formano i freudiani "residui diurni" dai quali viene messo in moto il processo di formazione del sogno. I residui diurni vengono accantonati in un luogo simile al freudiano sistema preconsciouso durante la veglia, ma vengono liberati durante il sonno e attirano pensieri inconsci e preconsciousi che li caricano di significati ipotetici possibili. Queste formazioni più o meno paradossali, alterate e mascherate dal lavoro onirico, vengono alla coscienza sotto forma di sogni. Dunque i sogni sono interpretazioni possibili e conseguenze fantastiche dei cambiamenti imprevedibili della realtà. Essi nel corso della notte, al succedersi delle fasi cicliche del sonno, si articolano in forme sempre più complesse e realistiche in grado di integrare i cambiamenti imprevedibili in un modello nuovo di realtà. La creatività onirica dunque non è un accumulo di stravaganze originali, non è una modalità di pensiero divergente in dotazione a pochi geni, ma un processo di adeguamento realistico ai cambiamenti imprevedibili della realtà, che è funzionale alla sopravvivenza e all'evoluzione della personalità e della cultura. La creatività artistica risponde alla stessa funzione del sogno, ma ad un livello più ampio, cioè storico e culturale.

I processi creativi, a livelli diversi di complessità, hanno una caratteristica struttura bifasica:

- a- *inadeguatezza previsionale del modello di realtà* e disconferma della personalità (crisi d'identità), o della cultura (crisi dei valori rappresentativi dell'identità culturale).
- b- *ristrutturazione del modello individuale, o culturale, della realtà e riformulazione dell'identità* ad un livello più complesso (evoluzione della personalità o della cultura, migliore capacità di previsione della realtà) o meno complesso (involuzione della personalità o della cultura, evitamento delle parti imprevedibili della realtà).

A scopo puramente esplicativo ipotizzerò un automa capace di eseguire un compito creativo (l'idea mi è venuta ascoltando una lezione di Psicologia degli Automi tenuta da Luigi Pagliarini all'Accademia di Belle Arti di Roma). Immaginiamo che questo automa sia in grado di muoversi con un programma iniziale a random su un tavolo

rettangolare senza mai cadere perché dotato di sensori che percepiscono quando il bordo del tavolo si trova poco davanti alla direzione di marcia e attivano un freno e un invertitore di marcia che indirizza il veicolo in una nuova direzione. A tale scopo dotiamo l'automa di un calcolatore che, malgrado la poca memoria a disposizione, sia anche capace di costruire una mappa del tavolo sempre più precisa man mano che le informazioni aumentano. Scopo dell'automa è perlustrare tutta l'area del tavolo a velocità sempre maggiore arrivando sempre più vicino ai bordi. Esso dovrà cercare di aumentare la sua velocità e diminuire la probabilità di cadere, usando a tale scopo la mappa (rappresentazione dinamica del mondo esterno). Immaginiamo però che anche il tavolo sia dinamico e dotato di un bordo che diventa imprevedibilmente sempre più frastagliato rendendo sempre più indecidibile il compito dell'automa, costretto ad accumulare informazioni sempre più incoerenti e complesse sul modo di deformarsi del bordo del tavolo, cosa che renderà sempre più difficile all'automa costruire una mappa realistica del tavolo. Aumentando i dubbi, l'automa si fermerà a distanze di sicurezza sempre più grandi per invertire la direzione di marcia e forse dovrà rallentare anche la corsa. Le nuove informazioni incoerenti, ignorate nella fretta della corsa già programmata, possono essere accumulate in un tacquino di memoria provvisoria analogo al "preconscio" freudiano. Il contenuto del tacquino, come i freudiani "residui diurni", aumenterà fino al punto di rendere l'automa sempre più insicuro e infine bloccarlo (crisi). Esso infatti ha bisogno di tempi sempre più lunghi per rendere coerenti (interpretare) le informazioni incoerenti provenienti dai movimenti del tavolo, per creare una nuova teoria che ne preveda meglio i movimenti futuri, per costruire una aggiornata mappa del tavolo e infine per rifare un programma di marcia più veloce. Una volta bloccato, come se dormisse, l'automa potrebbe:

- (a) attivare un sistema di analisi più sofisticata del contenuto della memoria preconsocia, capace di riclassificare alcuni tipi di bordo e alcuni tipi di movimento in modi nuovi e più semplici, risparmiando memoria e
- (b) ipotizzare possibili modifiche al proprio programma di marcia per aumentare velocità senza cadere.

Se poi l'automa fosse dotato di un sistema autorappresentativo oltre che di intelligenza di calcolo, potrebbe prevedere quando sta per bloccarsi e scegliere una posizione verso il centro del tavolo che sia abbastanza sicura per "dormire". In tale posizione sicura, l'automa potrebbe "sognare" le ipotesi più bizzarre, nella speranza che alcune di esse siano in grado di interpretare in modo relativamente ottimale e più economico le informazioni incoerenti, prevedendo più realisticamente il futuro e liberando altra memoria.

A questo punto si sveglierebbe perché sarebbe di nuovo in grado di esplorare il suo mondo.

#### BIBLIOGRAFIA

- Abraham K. (1909) *Sogno e mito: uno studio di psicologia dei popoli*. Opere di K.A., Boringhieri, 1975
- Argenton a. (1996) *Arte e cognizione. Introduzione alla psicologia dell'arte*. Raffaello Cortina Editore
- Arnheim R. (1971) *Entropia e arte*, tr. Einaudi, Torino, 1974
- Arnheim R. (1949) *The Gestalt Theory of Expression*, Psychological Review, 56, 156-71
- Arnheim R. (1954) *Art and Visual Perception: a Psychology of the Creative Eye*, Univ. of California
- Arnheim R. (1966) *Toward a Psychology of Art*, tr. Einaudi, Torino, 1969
- Barthes R. (1977) *Image Music Text*, Fontana-Collins, Glasgow
- Bartlett F. (1958) *Thinking*, New York, Basic Books
- Becker H. (1982) *Art Worlds*. University of California Press, Berkeley
- Berlyne D.E. (1960) *Conflict, Arousal and Curiosity*, New York, Mc Grow-Hill
- Berlyne D.E. (1971) *Aesthetics and Psychobiology*, New York, Appleton Century Crofts
- Bergmann M.S. (1987) *Anatomia dell'amore*, Einaudi, Torino, 1992
- Birkhoff G.D. (1928) *Quelques éléments mathématiques de l'art*, Atti del Congr. Intern. dei Matematici, Bologna.
- Birkhoff G.D. (1933) *Aesthetic Measure*, Harvard University Press, Lincoln
- Chasseguet Smirgel J. (1971) *Per una psicoanalisi della creatività e dell'arte*. Guaraldi, 1973
- Cropley A.G. (1967) *Creativity*, tr. La nuova Italia, 1969
- Darwin C. (1872) *The Expression of Emotions in Man and Animals*, London, John Murray, 1965
- Dissanayake E. (1984) *L'arte ha un valore selettivo?* Rivista di Psicologia dell'Arte, A. VI, n. 10-11.
- Eliade M. (1972) *Myths, Dreams, Mysteries*. London, Collins
- Fechner G.T. (1876) *Vorschule der Aesthetik*, Lipsia
- Fisher H.E. (1992) *Anatomia dell'amore*, Longanesi, Milano, 1993
- Foucault M. (1979) *What is an Author?* Harari
- Franke H.W. (1974) *Phanomen Kunst*. Dumond
- Fornari F. (1979) *Coinema e Icona. Nuova proposta per la psicoanalisi dell'arte*. Il Saggiatore, Milano
- Freud S. (1905) *Tre saggi sulla teoria sessuale*, vol.4, Opere, Boringhieri
- Freud S. (1908) *Il poeta e la fantasia*, vol.5, Opere, Boringhieri
- Freud S. (1914) *Ricordare, ripetere, rielaborare*, vol.7, Opere, Boringhieri
- Freud S. (1916) *Introduzione alla psicoanalisi*, vol.8, Opere, Boringhieri
- Freud S. (1922) *L'Io e l'Es*, Opere, Boringhieri, Torino, 1967-80
- Frijda N.H. (1986) *Emozioni*, Il Mulino, 1990

- Getzels J., W. Jackson P.W. (1962) *Creativity and Intelligence*, New York, Wiley
- Gibson J.J. *The Useful Dimensions of Sensitivity*, Am. Psychologist, 1963, 18, 1-16
- Gyr J.W., Brown J.S., Willey R., Zivian A. *Computer Simulation and Psychological Theories of Perception*, Psych. Bulletin, vol.65, n.3, 174-192, 1966
- Gleick J.(1987) *Caos. La nascita di una nuova scienza*, Rizzoli, Milano, 1989
- Gombrich E.H. *Art and Illusion*, Phaidon Press, 1959
- Greenacre P., (1957) *The Childhood of the Artist: Libidinal Phase Development and Giftedness*. In Emotional Grow, International Univ. Press, New York
- Guilford J.P. (1950) *Creativity*, Amer. Psychologist, V, 1950, 444-54
- Hebb D.O. (1949) *The Organization of Behavior*, New York, Wiley.
- Kelly G.A. (1955) *The Psychology of Personal Construct*, Norton, New York
- Klein M. (1957) *Invidia e gratitudine*. Martinelli, 1969
- Koeler W. *Gestalt Psychology*, Liveright, New York, 1929
- Koffka K. (1935) *Principles of Gestalt Psychology*, New York.
- Kreitler H., Kreitler S. (1972) *Psychology of the Arts*, Duke Univ. Press, Durham.
- Kris E. (1952) *Psychoanalytic Explorations in Art*. International Universities Press, New York.
- Lombardo S. (1979) *Appunti sulla teoria della complessità e sul concetto di isotropia*, Riv. di Psic. dell'Arte, a.1, n.1.
- Lombardo S. (1980) *Il sogno. Una funzione biologica indicibile*. Rivista di Psicologia dell'Arte, a. II, n. 2.
- Lombardo S. (1981) *Caratteristiche delle immagini che stimolano attività onirica*. R.P.A., a. III, nn. 4/5.
- Lombardo S. (1991) *Event and Decay of the Aesthetic Experience*, Empirical Studies of the Arts, vol.9 (2), 123-141.
- Lombardo S. (1987) *La teoria eventualista*, R.P.A., a. VIII, nn. 14-15.
- Lorenzini R., Sassaroli S. (1995) *Attaccamento, conoscenza e disturbi di personalità*, Cortina, Milano.
- Lorenz K. (1978) *Vergleichende Verhaltensforschung*, Heidelberg.
- Mandelbrot B. (1957) *Linguistique statistique macroscopique*, Paris.
- Mandelbrot B. (1975) *Gli oggetti frattali*, Einaudi, Torino, 1987
- Mandelbrot B. (1977) *The Fractal Geometry of Nature*, Freeman, New York.
- Martindale C., Uemura A. (1983) *Stylistic Evolution in European Music*. Leonardo, vol. 16, n. 3, pp. 225-228.
- Neisser U. (1976) *Conoscenza e realtà*, Il Mulino, Bologna, 1981
- Neumann E. *Art and the Creative Unconscious*. Princeton Univ. 1959
- Pao, P. N. (1979) *Disturbi schizofrenici*. Cortina1984
- Peitgen H.O., Richter P.H. (1986) *The Beauty of Fractals*, Springer-Verlag.
- Penguin A., Vergine S. *Il pensiero creativo*. La Nuova Italia, 1974
- Penguin A., Vergine S. *La personalità creativa*. La Nuova Italia, 1977
- Person H.S., (1995) *Sogni a occhi aperti*. Cortina, 1998
- Pippenger N. *La teoria della complessità*, Le Scienze, n.120, 1978
- Plutchik K.R. (1980) *Emotion: a Psychoevolutionary Synthesis*, Harper, New York
- Rank O. (1907) *L'artista*. SugarCo, 1986
- Ruggeri V. (1997) *L'esperienza estetica*, Armando, Roma
- Rump Ch. (1981) *Kunstpsychologie*, Olms.
- Russell J.A., Fernandez-Dols J.M. (1997) *Psicologia delle espressioni facciali*, Erikson, Trento, 1998
- Schuster M. (1987) *Studio comparato del comportamento nell'arte e nella pubblicità*, R.P.A., n.14-15
- Schuster M. Beisl H.(1978) *Kunst-Psychologie*. Dumont
- Segal H. (1952) *A psycho-analytical approach to aesthetics*. Scritti psicoanalitici, Astrolabio, 1984
- Segal H. (1974) *Delusion and artistic creativity*. Scritti psicoanalitici, cit.
- Skinner B.F. (1963) *Science and Human Behavior*, New York, Mc Millan
- Skinner B.F. (1970) *Creare l'artista creativo*, Feltrinelli, Milano, 1972
- Shannon C.E., Weaver W., (1949) *The Mathematical Theory of Communications*, Univ. of Illinois Press, Urbana.
- Sluckin W. (1964) *Imprinting and Early Learning*, Londra.
- Sprinkart K.P. (1982) *Kognitive Aesthetik*. Maander
- Tatarkiewicz W. (1976) *Storia di sei idee*. Aesthetica, Palermo 1993
- Tibaldi, G. *Estetica e psicoanalisi*. In Dufrenne, Formaggio, Trattato di estetica, Mondadori, 1981.
- Timbergen N. (1951) *The Study of Instinct*, Clarendon Press, Oxford.
- Torrance E.P. (1961) *Priming Creative Thinking in the Primary Grades*, Elementary School Journal
- Tota A.L. (1999) *Sociologie dell'arte*. Carocci, Roma.
- Wallach M.A., Kogan N. (1965) *Models of Thinking in Young Children*, New York, Holt, Rinehart and Winston
- Wertheimer M. (1945) *Productive Thinking*, New York.