

SOGNO: È SEMPRE CREATIVO SIA A OCCHI CHIUSI CHE APERTI

di

(c)2022 Salvatore Juccio Incarbone

Indice.

Riassunto.

Il sogno è sempre creativo sia a occhi chiusi che aperti, Occhiali invertenti. Creatività della visione sperimentalmente accertata. La mente pone ordine nel mondo.

Macchine "pensanti". Potere sociale e potere politico

Psicologia, scienza e pratica della mente. Cambiare terminologia?

Pregiudizi sulla percezione creativa. Robotica.

Psiconica, laboratorio della mente in Psicologia.

Psiche, soffio, respiro, anima. Scenario e scena. Accento. Sintomi psicosomatici.

Manipolare la creta con semplici palline. L'albero della scelta.

Accento, simbolo e radice del linguaggio, è il prodotto dell'attenzione.

Elogio del "metodo creta".

Nota di salvaguardia del pezzo in creta.

Bibliografia.

Sitografia.

Riassunto.

Facendo riferimento all'esperienza degli occhiali invertenti, si mostra che il sogno è una capacità creativa non solo durante il sonno ma anche durante la veglia. Si assume quindi che la mente pone ordine nel mondo nel momento stesso in cui percependolo lo concepisce. Ciò potrà essere dimostrato anche con le macchine pensanti e con lo sviluppo di una intelligenza artificiale sempre più perfezionata: tutto ciò avrà conseguenze sul potere sociale e politico. Si sostiene l'opportunità di cambiare terminologia per i termini in uso in psicologia, sì da affrancarla da altri studi e scienze come per esempio la medicina. Oltre una robotica di alto livello si parla di una psiconica presentata come laboratorio della psicologia, in grado di studiare la mente sia normale che disturbata. Alcuni cenni a futuri sviluppi sono dati con la nozione di scenario e di scena in relazione all'attenzione che è definita come capacità di formare accenti e - in modo complementare - formare sfondi in ombra. Quando questi ultimi riguardano parti corporee, allora sono detti sintomi psicosomatici. Si pone in rilievo che un aiuto positivo può essere dato a un assistito mediante l'uso della creta e si danno suggerimenti sul metodo e strategie da adottare sia per la proposta della scelta ad albero, sia per realizzare un modello utile al Sé per giungere all'estasi terapeutica.

Il sogno è sempre creativo sia a occhi chiusi che aperti.

Si sa che il sogno è una capacità caratteristica e creativa, tipica del sonno.

Molto meno chiara e soprattutto molto meno diffusa è la convinzione che noi siamo creativi anche mentre siamo svegli, tanto che si può parlare di una diffusa ignoranza in merito.

La stragrande maggioranza di noi tutti è fermamente convinta che, da svegli, noi vediamo e viviamo in un mondo reale che sarebbe esattamente così come ci appare. Eppure ci sono stati filosofi – p. es. i sofisti - che hanno fermamente sostenuto che i sensi ingannano.

Che i sensi possano ingannare risulta proprio dal sogno in cui noi vediamo, udiamo e tocchiamo senza che ciò "corrisponda" ad alcunché di "reale".

Del resto si sa che non tutti vediamo p. es. i colori allo stesso modo. Ne fanno fede i daltonici: che i colori visibili possano corrispondere a gamme diverse, si sa certamente per molti animali come gli insetti. Cani e delfini, possono udire frequenze acustiche ultrasoniche al di là della nostra sensibilità.

Elefanti e balene sono sensibili agli infrasuoni, frequenze acustiche molto basse che noi non possiamo percepire.

Dunque seppure i nostri sensi non c'ingannassero, di certo sappiamo che essi sono comunque certamente soggettivi, limitati, parziali.

Occhiali invertenti. Creatività della visione sperimentalmente accertata.

Nel secolo scorso venne fatto un esperimento che dimostrò senza equivoci che i sensi creano la realtà che ci circonda in maniera tale che non solo siano salvate e conservate le relazioni fra le cose ma che, inoltre, le loro caratteristiche siano adattate appositamente alle nostre esigenze per farci vivere meglio e in armonia con l'ambiente in cui ci troviamo.

Si sa che l'immagine della scena che sta davanti a noi, risulta capovolta sulla retina ed anche invertita. Infatti ciò che sta in alto va in basso e ciò che sta a destra va a proiettarsi a sinistra e viceversa. Il fatto è che tutti i raggi di luce devono passare attraverso la pupilla P cosicché si può constatare dalla figura che a una freccia esterna AB, corrisponde, all'interno, una freccia B'A' *capovolta e invertita*, rispetto all'oggetto originario.

Stimolati ed incuriositi forse da questa circostanza, alcuni studiosi decisero che valeva la pena tentare un esperimento poi divenuto famoso; è quello degli "occhiali invertenti".

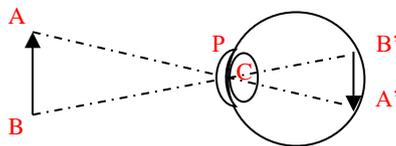


Fig. 1. La visione è possibile grazie a raggi (rettilinei) di luce che provengono da ogni singolo punto degli oggetti scenici. Questi raggi vanno uno per uno a sollecitare la retina posta sul retro del globo oculare. Ogni punto della scena, p. es. A, irradia luce in ogni direzione, ma soltanto il raggio AA' (necessariamente rettilineo giacché – con grande approssimazione - la luce si propaga in linea retta) riesce a stimolare la retina in A' poiché casualmente ha la giusta direzione per attraversare il foro pupillare P. Così il punto scenico A va a stimolare la retina in A' e analogamente il punto B dell'oggetto invia un raggio di luce che dovendo passare per P, va a stimolare il punto retinico B'.

Ciò accade per ogni altro punto dell'oggetto AB. Così l'intera stimolazione A'B' riproduce l'immagine di AB.

Tuttavia questa immagine A'B' risulta "capovolta e invertita" rispetto all'originaria forma AB. La pupilla P è una meravigliosa, semplice e indispensabile "macchina" in grado di selezionare i raggi utili alla visione.

È evidente che più il foro pupillare è piccolo e più la selezione risulta migliore giacché non verrebbero fatti passare i raggi diversi dall'unico raggio AA' che è quello essenzialmente indispensabile ed utile per la formazione di A'. In maniera del tutto analoga si formano tutti i punti dell'immagine A'B' dell'oggetto AB. Tuttavia, più il foro pupillare è stretto e più sarà debole la quantità di luce necessaria a stimolare la retina. Pertanto la pupilla non può essere eccessivamente stretta. Ne consegue che la pupilla P non può essere puntiforme e che A' allora non può essere l'unico punto corrispondente ad A. L'insieme dei punti corrispondenti ad A si trova infatti in una piccola areola ΔA' piuttosto che in un punto unico (v. fig.3). Per far convergere solo in A' tutti i raggi uscenti da A occorre una lente convergente – il "cristallino" C – capace di messa a fuoco variabile grazie ad

appositi muscoli. Questi intervengono automaticamente – e inconsapevolmente – in maniera diversa a seconda che si guardino oggetti vicini oppure lontani. Così, grazie a C, tutti i raggi che partendo da A riescono ad attraversare la pupilla, vengono comunque “focalizzati” in un unico punto A’ – purché il soggetto abbia deciso di guardare proprio il punto (o zona) A della scena.

In conclusione, l’occhio è capace di far corrispondere l’immagine A’B’ (pur capovolta e invertita) all’oggetto scenico AB.

Tornando all’esperimento famoso degli “occhiali invertenti”, si tratta di un’importante esperienza che stabilisce senza alcun dubbio che noi siamo creativi allo stato di veglia tanto quanto durante il sonno. Parrebbe dunque che la realtà come noi la percepiamo sarebbe un inganno, praticamente “un’illusione” come si ha nel sogno e tuttavia si deve osservare che la **capacità creativa** e complessa della **percezione** abituale durante la veglia è essenziale alla sopravvivenza e che “l’illusione” percettiva è sommamente utile quanto indispensabile.

Essa ci permette d’interpretare la “realtà” e ci mette in condizione d’intervenire e d’interagire efficacemente con essa, salvaguardando la nostra vita e tendendo a soddisfare le nostre esigenze. Siamo pertanto spinti a considerarla creatrice di utili “**allusioni**” piuttosto che di **illusioni**.

Per questi motivi, data l’utilità quotidianamente comprovata del lavoro percettivo, proponiamo di parlare di “allusione” (appunto prodotta dai sensi) e di non usare più, contestualmente, il termine “illusione”.

L’esperimento cui si accennava coinvolse un gruppo di studiosi che decisero d’indossare degli “occhiali invertenti”: questi capovolgevano la visione e, una volta indossati, tutto appariva capovolto, anziché “dritto, giusto”.

Dopo qualche tempo, la mente si abituò alla nuova situazione e la visione spontaneamente si “raddrizzò”: la visione tornò normale nonostante l’uso continuativo degli occhiali invertenti.

Un giorno nevicò: l’apparato visivo umano non si era abituato ancora al fenomeno e quindi si vedeva la neve fioccare verso l’alto.

Tuttavia, sporgendo la mano alla neve, questa fiocò sul dorso e la mente mise d’accordo la percezione tattile con quella visiva sicché si vide la neve fioccare “verso il basso, normalmente”.

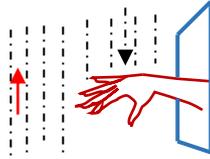


Fig. 2. *Avendo indossati gli occhiali invertenti da qualche tempo, si vedeva tutto ormai normalmente; solo che la neve andava verso l’alto. Sporgendo una mano si sentirono però i fiocchi di neve toccarne il dorso anziché il palmo! Ed ecco allora che, con sorpresa, la mente pose la percezione visiva della neve in **armonia** con quella tattile e la neve fiocò verso il basso “normalmente”.*

Le due frecce con i loro versi opposti indicano il contrasto temporaneo fra le due percezioni, tattile (nera) e visiva (rossa).

Terminato l’esperimento e tolti gli occhiali, la realtà apparve di nuovo capovolta e invertita agli sperimentatori giacché la loro “mente” si era ormai abituata all’inversione scenica; tuttavia dopo un po’ di tempo, tutto tornò normale!

L’esperimento dimostra che tutta la percezione è una costruzione mentale tesa ad **armonizzare** ed integrare fra loro tutti i diversi stimoli (sia visivi che p. es. tattili). Li riceviamo dall’ambiente e con loro foggiamo una realtà in cui è possibile adottare un comportamento adeguato per la sopravvivenza. Ancor più, l’esperimento dimostra che la mente è **creativa** già nella percezione nella quale si evidenzia capace di creare un mondo scintillante di colori, suoni, distanze e forme diverse; tanto sfoggio di potenza è capace di esibire anche nel sogno del dormiente e così pure nel sogno ad occhi aperti che ci appare come “dinanzi agli occhi”.

Del resto ciò che fanno gli artisti è proprio questo: realizzare “opere d’arte” che rendono fruibile - nel senso di visibile (pittura), udibile (musica, poesia), palpabile (scultura), vitale (danza, teatro) ciò che essi creano interiormente e perciò originariamente non comunicabile subito in maniera immediata.

La mente pone ordine nel mondo.

La conclusione di carattere filosofico dell’esperimento degli occhiali invertenti può essere un dovuto riconoscimento da tributare al grande valore dell’affermazione kantiana, con cui questo filosofo disse che l’Io (noi diciamo “la mente”) **pone ordine nel mondo**.

Naturalmente Kant era frenato dalle convinzioni in voga nel tempo storico in cui viveva e quindi aveva detto fin troppo, mentre noi, facilitati dal tanto progresso e dalle tante invenzioni che ci circondano, possiamo più agevolmente ascoltarlo e procedere.

P. es. possiamo stabilire non solo che egli avesse ragione, ma proseguire perfezionando la sua teoria magari riconoscendo che la mente ha a disposizione molte più funzioni delle poche (dodici) “categorie” da lui proposte, allontanandoci da una concezione quasi statica delle medesime e considerandole essenzialmente come **modi di funzionare** ben specificati che implicano con chiarezza il divenire del funzionamento e che servono per essere **creativi**.

Grazie alla conoscenza dei **modi di funzionare**, sarà possibile la realizzazione di futuri robot sempre più perfezionati. Potremo usare queste macchine come laboratori in cui sviluppare esperimenti psicologici allo scopo di confrontarne i risultati previsti teoricamente con quelli ottenuti dalla pratica sperimentale in conseguenza proprio del loro funzionamento e confrontare i risultati ottenuti con i comportamenti umani corrispondenti - a parità di condizioni ambientali e di contorno. Teoria, laboratorio e vita devono conferinarsi a vicenda: solo così si può essere certi della validità dei risultati ottenuti. La psicologia diventerà allora una scienza sperimentale analogamente alla fisica - se sarà questo che si vorrà ottenere.

Macchine “pensanti”. Potere sociale e potere politico.

Tutto ciò permetterà di condurre autentici e preziosi esperimenti sulle macchine-laboratorio - a volte impossibili da attuare sulle persone - e così si potranno prendere provvedimenti utili per la singola persona o per la società nel suo complesso in base ai risultati avuti.

L’uomo sarà posto di fronte alle sue responsabilità e dovrà decidere come comportarsi giustamente di fronte all’enorme potere che si troverà a dover gestire socialmente. La società diverrà finalmente pacifica e giusta o si trasformerà in uno spaventoso, terrificante alveare di caste?

Le psicomacchine-laboratorio potranno avere lo scopo di edificare giuste teorie sul funzionamento mentale umano, sia normale, sia patologico. Risultati e teorie permetteranno di escogitare sempre migliori e giusti interventi per il sollievo dai disturbi così studiati, ma le macchine stesse potranno pure - se lo si vorrà - indirizzare e gestire il potere sociale, più che politico di parte; e ciò a vantaggio di tutti e non solo di pochi - se lo si vorrà!

Psicologia, scienza e pratica della mente. Cambiare terminologia?

Conviene porre in evidenza che l’analisi fisiologica dell’apparato percettivo è solo un primo passo - e nemmeno del tutto obbligatorio - nella comprensione della percezione poiché l’intervento della mente sembra esulare dall’architettura materiale dei nervi e della sostanza nervosa, in particolare cerebrale. Del resto è fin troppo evidente che i nervi che “trasportano” o “trasmettono” stimoli uditivi sono uguali, strutturalmente e funzionalmente, a quelli in tutto analoghi che “trasportano” o “trasmettono” stimoli visivi o di altre modalità (sono tutti fatti da neuroni fra loro collegati): i segnali trasportati non sono essenzialmente diversi fra loro poiché sono tutti elettrici e elettrochimici. La psiche appare dunque qualcosa di diverso dalla materia che sembra farle da riferimento concreto e - in questo senso, la fisiologia è diversa dalla psicologia, sicché questa non può essere ricondotta

all'altra, né la psicologia può essere un semplice ramo della medicina ancorché si usino termini simili quando si dice che "si curano" i "malati" mentali; l'equivoco nasce dalla mancanza di termini adatti e si capisce che bisognerebbe inventarne di nuovi, p. es.:

*"soffrente" o "assistito" anziché "malato"; e poi
"allietare, sollevare o aiutare" anziché "curare" e infine
lo "psico", "psigo" o magari "psilo" anziché il troppo lungo "psicologo".*

Sicché si potrebbe dire p. es.: "un bravo psico sa aiutare i suoi assistiti..."

Questa ultima frase può sembrare ovviamente uno scherzo ma la terminologia ha la sua importanza e ne può avere p. es. nell'affrancare la psicologia dalla medicina. A ben pensare, si tratta di un affrancamento necessario giacché la medicina studia il funzionamento e il benessere degli organi del corpo mentre la psicologia ha per oggetto la mente, entità di per sé inafferrabile, indefinibile - se non in modo vago; la mente sta alla psicologia come la gravità sta alla fisica che osserva le leggi del "come" nelle sue modalità quantitative ma finora non sa spiegarne veramente l'origine né il perché si verifica.

Pregiudizi sulla percezione creativa. Robotica.

Con la Psicologia il termine "**psiche**" pare assumere una connotazione scientifica: è lo studio dell'insieme dei **processi mentali** che definiscono la personalità, almeno supposti guidare il **comportamento** di un soggetto animato, uomo o animale.

Questa impostazione sembra avvicinare la parola "psiche" all'idea di "mente", che indicherebbe anche le funzioni "superiori" del cervello come la memoria (purché non concepita come semplice registrazione senza intervento creativo) e il ragionamento, nonché l'immaginazione creativa.

La distinzione fra funzioni superiori e inferiori non è tuttavia scientifica né accettabile giacché si situa nel solco del pregiudizio filosofico che esistano funzioni superiori, come il ragionamento, distinte da funzioni inferiori, come sarebbero i sensi che provvedono a realizzare la percezione la quale, nei fatti, a un esame approfondito non si dimostra per nulla inferiore al ragionamento.

Il pregiudizio d'inferiorità della percezione rispetto alla "ragione" (ma i sensi ragionano anch'essi e in maniera fulminea) fu ed è probabilmente dovuto all'apparente sua **immediatezza**; e inoltre al fatto che essa appare più legata alla materia rispetto alla "ragione" che così appariva più "astratta"; questa apparenza è però contraddetta dal funzionamento "razionale" della percezione che sa elaborare una grande quantità di dati tenendo conto velocemente di molte variabili per decidere quale percezione offrire al soggetto e lo fa in maniera estremamente rapida e complessa avendo per scopo "razionale" la comprensione - ovvero intelligenza - la più veloce possibile della scena ai fini della sopravvivenza. Proprio questo pregio di velocità che dà immediatezza, ha fatto credere per millenni che i sensi fossero **non elaborativi** ma semplici e passivi mezzi **copiativi** della realtà; **al contrario non copiano nulla ma elaborano**, interpretano e rendono razionale, intelligibile, una scena che altrimenti risulterebbe caotica.

Un esempio di ciò è la pupilla; semplice foro nell'occhio, sembrerebbe un banale mezzo di passaggio della luce; invece è proprio la pupilla la prima macchina che mette ordine nel mondo caotico degli oggetti visibili. Infatti raggi provenienti da oggetti e punti diversi della scena vengono per suo merito indirizzati a zone diverse della retina (p. es. A va in A' distinto da B' che può essere così attribuito a B) ricostruendo e abbozzando un'immagine della scena che viene concepita estendersi davanti all'occhio.



Fig. 3. A sinistra. Se i punti della scena A e B sono illuminati, emettono raggi di luce alcuni dei quali casualmente, attraversando il centro della pupilla P, stimolano la retina in A' e B'.

Fig. 3. A destra. Se il cristallino non vi fosse, i raggi provenienti da A andrebbero in diversi punti A', A'', A''' formando un'areola confusa. Se il cristallino manca, o non fa da lente adattata allo scopo, esso non converge questi raggi tutti in un punto unico, rendendo offuscata la visione di A. Se il cristallino è presente ed è adattato alla distanza a cui si trova A, nel contempo tutti i punti scenici che non si trovano ad una distanza uguale a quella di A risulteranno un poco sfocati; ma per guardare questi altri punti basta agire sul cristallino - sia pure inconsapevolmente.

Questa apparente imperfezione (impossibilità di osservare nitidamente tutti i punti di una scena contemporaneamente) è in realtà un vantaggio di cui trae profitto **l'attenzione visiva** che può così dedicarsi a ciò che vuole, volta per volta. Lungi dall'essere un "collo di bottiglia a capacità limitata" - che consideriamo null'altro che un'ipotesi fuorviante sull'attenzione (secondo l'ipotesi proposta da Broadbent, 1958) - la **prestazione selettiva** è un **utile strumento selettivo d'indagine e di relazione con la realtà, caratteristico dell'attenzione e non solo visiva.**

Psiconica, laboratorio della mente in Psicologia.

Del resto, che l'inferiorità delle attività percettive sia un arbitrario pregiudizio, si rivela nell'enorme difficoltà di progettare macchine "intelligenti" in grado di "percepire", cioè di vedere, udire e interpretare una scena.

Ai tempi del grande Galileo, era persino impossibile definire come grandezze le caratteristiche delle variabili sensoriali come colori, luci, suoni, odori, sapori, contatti... caratteristiche di cui egli si sbarazzò definendole "secondarie" in quanto **non misurabili**. Si deve all'invenzione dei moderni trasduttori (come fotocellule, microfoni, nasi elettronici, superfici che sono sensibili al contatto...) la possibilità di segnalare, effettivamente misurare le eventuali componenti e quindi poter valutare le suddette caratteristiche che Galileo chiamava "secondarie".

Questo punto di vista apre la strada alla "Psiconica", termine con cui indichiamo lo **studio del funzionamento psichico attuato con l'aiuto di macchine** (progettate con l'elettronica, la meccanica e ogni altra conoscenza tecnologica) in grado di esibire comportamenti comparabili a quelli umani e quindi in grado anche di fungere da laboratorio per lo studio del comportamento, della mente e dei suoi disturbi eventuali.

Si prevede quindi la progettazione, la realizzazione e la sperimentazione con macchine in grado di simulare comportamenti umani come: usare il linguaggio, risolvere un gioco a incastro, esibire un disturbo psichico dando a un osservatore la possibilità di escogitare e sperimentare un rimedio efficace e così via.

Dal punto di vista psiconico, le **variabili sensoriali** non sono "secondarie" come al tempo di Galileo ma sono da considerare **fondamentali** per la progettazione e la costruzione delle macchine suddette che grazie alla possibilità di realizzare **percezione e immaginazione artificiali**, potranno essere dotate di vera "**intelligenza artificiale**".

Oggi le funzioni percettive che sono effettivamente di base per il funzionamento di un'intelligenza, sono realizzate con "tastiere" che fungono così ancora da "interfaccia" fra uomo e macchina. In un domani non troppo lontano, le macchine potranno funzionare collegandosi direttamente con

l'ambiente (p. es. per guidare un'automobile), senza la necessità di una tastiera per l'introduzione di dati e programmi e potranno esprimersi con **linguaggio naturale**. Per fare tutto ciò è necessario realizzare dapprima la **percezione artificiale** nelle varie modalità, visiva, acustica, tattile, ... Un esempio di realizzazione della funzione tattile sia sullo schermo dei telefonini che "reagiscono" a seconda del punto in cui sono toccati.

Psiche, soffio, respiro, anima. Scenario e scena. Accento. Sintomi psicosomatici.

Osserviamo che "psiche" deriva da soffio, respiro, anima; finché si respira, si vive e si è quindi animati; se il respiro cessa, allora si presume cessi anche la presenza dell'anima e la mente non si manifesta più in chi giace ormai senza respiro, ovvero senza "soffio", cioè senza più potere "animarsi". Come la fisica non riesce a cogliere l'essenza della gravità, così la psicologia non riesce a cogliere l'essenza della mente ma ne può studiare le manifestazioni quali si possono inferire dal comportamento.

Una volta stabilito che la mente è l'oggetto di studio della psicologia e che la mente è in continua attività creativa, sia allo stato di sonno che in quello di veglia, sempre impegnata com'è a creare relazioni per ordinare il mondo in cui ritiene di trovarsi, possiamo domandarci in cosa consistano i disturbi mentali. Salta subito all'occhio che questi disturbi debbano consistere in una compromissione della creatività la quale è – per definizione – la responsabile dell'ordine apparentemente percepibile e concepibile del mondo, ordine che può essere **normale** oppure **distorto**, favorevole o foriero di disordine, confusione e quindi di sofferenze.

Nel porre ordine nel mondo, la mente ha a disposizione le capacità mentali le quali sono **modi propri di funzionare**; essenziale è l'attenzione la quale è capace sia di trascurare e sia di esaltare alcune parti del **materiale disponibile** che chiameremo "scenario" in cui è possibile focalizzare l'attenzione. Questa capacità viene sfruttata per scegliere istante per istante una "scena". Il termine "scena" indica quindi la parte di scenario volta per volta messa in luce dall'attenzione al lavoro. Alla "messa in luce" ricorrono i teatranti quando illuminano la parte di scena cui richiamare appunto l'attenzione degli spettatori.

Alcune zone dello scenario vengono esaltate, altre trascurate o ignorate. Per evidenziare, la mente ricorre alla capacità di porre un **accento**; per il trascurare invece può ricorrere a diversi mezzi come la **cancellazione**, la **modificazione**, l'**alterazione** o il semplice "trascurare", **porre in ombra**.

In alcuni casi la mente può ricorrere alla **distruzione di parti**, a disposizione nel proprio corpo; p. es. **scotomi** nell'occhio, **alterazioni** o **deformazioni** di uno o più organi (**psicosomatica**).

Ne segue un modo di porsi della mente nei riguardi della realtà che essa stessa ha ordinato e va ordinando di continuo.

Si sa che l'uso rinforza l'organo corporeo mentre, al contrario, il disuso o l'uso improprio lo avvilisce.

Ne segue la necessità di studiare i mezzi d'uso a disposizione della mente; fra questi ci sono certamente l'attenzione, l'intuizione, la concentrazione, la distrazione...

Manipolare la creta con semplici palline. L'albero della scelta.

Anni fa mi trovai nel centro psicosociale dell'ospedale Fatebenefratelli di Milano dove mi fu consentito di lavorare in un atelier d'arte scultorea da me proposto. Gli atelier d'arte erano concepiti a scopo di intrattenimento o passatempo e non a scopo terapeutico effettivo, tant'è che quello di pittura era affidato a una semplice volontaria senza alcun altro titolo: non era né psicologa e nemmeno infermiera ed era purtroppo esageratamente gelosa del suo lavoro. Proprio per rendermi indipendente da costei, proposi e ottenni di far lavorare la creta da alcuni pazienti scelti d'accordo con la direzione in modo da non interferire con il "suo" atelier di pittura.

Fra i pazienti ce n'era uno – che chiamerò F - che soffriva di "delirio mistico"; egli riferiva di incontri notturni con un angelo che si svolgevano a volte con semplici colloqui e altre volte con esiti pericolosi come ferite all'addome.

Nel primo colloquio con il paziente "F", gli proposi di lavorare la creta ma egli rispose che non era capace giacché non gli era mai accaduto di farlo. Gli domandai allora se riteneva di poter fare palline e salsicciotti – giacché sapevo che con questi elementi si poteva ottenere qualsiasi cosa - e, ottenuta risposta positiva, il passo successivo - ma rischioso - sarebbe stato quello di domandargli cosa preferisse modellare.

Mi preoccupava infatti il rischio di metterlo in imbarazzo; inoltre a me interessava che egli realizzasse qualcosa che egli stesso eventualmente non sapeva di preferire ma che magari era segretamente presente nel profondo della sua mente.

Decisi così di adottare una struttura proponente **ad albero** che gli consentisse di volta in volta una libera scelta dell'argomento da plasmare e realizzare nella creta.

Di conseguenza, gli domandai se preferiva fare un semplice **oggetto** come un portacenere, oppure un **vegetale**, per esempio un fiore, un **animale** come per esempio un cane, o una **persona**. Egli rispose subito che avrebbe preferito fare una persona. La struttura ad albero sembrava funzionare e decisi quindi di proseguire.

"Di quale età? Di bambino, adulto o vecchio?" "Adulto" fu la risposta.

"Uomo o donna?" "Donna."

"E questa donna cosa fa? È seduta, sta in piedi, è a letto, si muove?" "Sta andando a fare la spesa."

"Senza borsa o ha una borsa?" "Sì, ha una borsa."

"Cammina o sta ferma?" "Cammina"

"E va a capo scoperto o ha un cappello?" "Ha un cappello."

"Bene, allora cominciamo a fare una pallina."



Fig. 4. Palline e salsicciotti: sono sufficienti per realizzare una "Donna che va a fare la spesa".

Presi un pezzetto di creta e gli mostrai come ottenerla, tenendola e muovendola fra le palme in movimento circolare come insaponandole.

Egli m'imitò facilmente; la seconda pallina fu schiacciata fra le mani ed egli m'imitò senza incertezze, ottenendo anche lui il suo disco.

Infine fu realizzata la terza pallina: a questo punto mostrai come proseguire. Una pallina fu posta sopra, al centro del disco; questa era la sommità del cappello con dentro anche la parte alta della testa. Naturalmente il disco rappresentava la falda del cappello. La pallina rimanente fu posta sotto al disco a rappresentare la parte bassa della testa e la nuca della donna.

Proseguendo con dei salsicciotti riuscimmo a realizzare tutta la figura completa di braccia, veste e piedi. Naturalmente - quando necessario - io eseguivo il mio modello a scopo puramente didattico a vantaggio del paziente che allora m'imitava passo per passo.

Ora mancava solo la borsa da fare con la creta per completare la "donna che va a fare la spesa".

Naturalmente anche la borsa andava cominciata con una pallina, e qui potei cogliere un prezioso frutto del lavoro che avevo voluto sperimentare.

Ora non è più lo scultore a parlare, bensì lo psicologo. Giacché intuii che una pallina può rappresentare un qualsiasi oggetto, la "cosa" in senso astratto: qualunque cosa è in generale una pallina, anzi presentabile, o rappresentabile, con una pallina... o, analogamente, con qualsiasi altro **simbolo**.

Accento, simbolo e radice del linguaggio, è il prodotto dell'attenzione.

La pallina è come se fosse un gettone, valido per qualsiasi cosa; è la "cosa". Ad esempio mi posi la domanda se persino un verbo qualsiasi - che non è "cosa stabile" ma indica "attività" in divenire; fosse rappresentabile con una pallina!

Supponiamo allora di trovarci di fronte ad un dilemma; p. es. che debba mangiare qualcosa ma che debba anche studiare; cosa farò per prima? Prendo due palline colorate, tenendole in mano; le lancerò sul pavimento fino alla parete di fronte. Se vi arriverà prima quella rossa allora mangerò, se per prima vi arriverà quella verde allora studierò. Come si vede le due palline possono indicare delle azioni espresse con corrispondenti verbi...

Teoricamente, qualsiasi cosa può stare al posto di qualsiasi altra e quindi può significarla. Questo perché qualsiasi cosa, per diventare tale, cioè per essere **notata**, ha bisogno di un **accento** che può essere detto **“accento percettivo”**. È attraverso l'accento che le cose si “**somigliano**” e possono essere **associate o scambiate tra loro**. **L'accento risulta così essere alla radice del linguaggio**. Posso far notare che le parole si dicono anche, a volte, “**accenti**”. (Ad es.: “espresse la sua richiesta con lamentosi accenti che commossero gli astanti...”). Gli accenti sono importanti anche in musica dove danno maggiore o minore forza alle **note** che si chiamano così perché sono **notate** e **annotate** sulla carta in cui compaiono come palline, quasi come punti... Ma non potrebbero essere notate se non corrispondessero a qualche **accento**, più o meno evidente! Alla domanda di quale possa essere la causa dell'accento, la risposta non può essere che una: l'operazione di accentuazione è un prodotto dell'attenzione! **L'attenzione è dunque caratterizzata dalla capacità di produrre accenti anche ponendo in ombra il resto!**

Elogio del “metodo creta”.

Tornando al sofferente, egli vede già la borsa nella pallina, ancor prima di darle giusta forma, ma vi vede anche qualcosa di sé stesso e può vedersi come una borsa che accoglie, conserva, incorpora e nasconde per sé qualcosa di prezioso. È appunto il proprio Sé. La borsa può simboleggiare anche qualcosa d'altro!

Una volta fatta, la pallina viene schiacciata e resa rettangolare per assumere la forma della borsa. Questa manipolazione può rappresentare lo sforzo del Sé quando cerca d'adattarsi a uno scopo che in questo caso è accogliere e incamerare dentro di sé delle cose, magari alcune preziose... che in qualche modo lui sa... E che non occorre indagare quali siano; ciò che importa è che si svolga in lui il suo processo senza interferire che altrimenti si rischierebbe di fermarlo e bloccarlo senza alcun risultato positivo apprezzabile.

Anche la donna è il Sé o forse il desiderio del Sé. Le gambe possono rappresentare la tendenza a procedere verso un futuro, le braccia la possibilità di appropriarsene e così via, tutta la figura può rappresentare il Sé. Lo psicologo non deve essere un Michelangelo; egli abbozza, e lo fa solo per mostrare come si inizia il lavoro, poi resta quieto in disparte, non finisce l'opera se non è richiesto. L'importante è il processo che si svolge nell'assistito grazie alla sua fantasia modellante, **non** nello psicologo che assiste benevolo. Se occorre, questi fornisce i mezzi per l'attuazione del processo senza interferire né intervenire sui contenuti a volte riservati o imbarazzanti o, magari, semplicemente, da non disturbare nella loro delicata fase di costruzione e attuazione interna.

Il processo va lasciato indisturbato. Solo così è **libero di svolgersi** e può allora **pervenire al suo scopo interiore**. Lo psicologo dunque non deve dare interpretazioni né commenti, ma solo un aiuto occasionale volto alla realizzazione del pezzo scultoreo, facilitando il processo interiore dell'assistito. È così che si può ottenere per l'assistito la sua attenzione al **processo creativo** più importante in assoluto: la **creazione del Sé da parte del Sé** che aspira continuamente al miglioramento di Sé stesso in un continuo anelito verso l'irraggiungibile perfezione!

Per il Sé, la creazione più importante di tutti è infatti la creazione di Sé stesso.

Si tratta di un sogno! Il **sogno creativo** che è continuamente dinanzi ai nostri occhi sognanti anche quando ci sembra di osservare la realtà o di esserne fedele osservatori!

Un dipinto dai molti colori risulta tanto più gradevole quanto più il Sé si vede raffigurato nei propri diversi **modi di essere**. Non vi è una differenza fra dipinto realistico e dipinto astratto!



Fig. 5. Non vi è una differenza fra dipinto astratto (macchie) e dipinto realistico (vaso di fiori)!

In entrambi, le macchie di colore possono indicare **modi di essere (e sentirsi) diversi del Sé**.

A sinistra: acquerello di un'eccezionale duenne. A destra: l'interpretazione “concreta” del nonno pittore.

Non si sa quale fosse il motivo segreto che spinse F a scegliere il tema scultoreo “**donna che va a fare la spesa**”. Ma **non importa saperlo!** Giacché il risultato apparente è che il pezzo, una volta cotto nella fornace, sarà presentato e donato: F lo guardò sorridendo beato, in lungo silenzio, gli occhi fissi come accarezzando un sogno; era in quella che abbiamo chiamato **“un'estasi terapeutica”**. Infine lo prese delicatamente e continuò a guardarlo fra le dita come fosse un tesoro.

Già altri pazienti avevano esibito **l'estasi terapeutica**; la chiamai così da allora in poi perché dopo averla avuta, gli assistiti - uomini o donne - **miglioravano** psicologicamente: i loro disturbi diminuivano d'intensità e frequenza e più di una volta chiesero di continuare il lavoro con la creta!

Mezzo e metodo di **cura semplice, poco dispendioso**, non necessitante di **nessuna interpretazione**, rispettoso della **riservatezza**, **rapido** nell'applicazione, **sicuro nei risultati** per quanto parziali possono sembrare a fronte di disturbi psichici gravi, spesso dovuti all'ambiente sociale e familiare, sui quali è ben difficile, se non impossibile, intervenire, specialmente se le relative relazioni sono ineliminabili. La manipolazione con la creta si dimostrò subito interessante sia per i risultati, sia per la possibilità immediata che offre grazie al contatto con una **materia docile come è la creta** che accetta e **conserva l'impronta di qualsiasi gesto sia pur lieve**, ma **creativo dell'assistito** rimanendo così capace in qualche modo di conservare e riassumere il processo.

Se, durante la seduta, l'assistito volesse rinunciare al modellare – come mi accadde con l'epilettica L - egli va accontentato senza riserve né deve essere costretto ad alcun'altra cosa. Proprio L mi richiese di modellare al suo posto, cosa che eseguii domandandole passo per passo come procedere (per la grandezza della testa da lei voluta, per la forma del profilo e specialmente del naso di cui m'indirizzò più volte); grande fu la mia soddisfazione quando, una volta finita – ella l'ammirò, il volto divenuto luminoso in preda ad un'intensa estasi terapeutica che mi ripagò di ogni mia fatica!

Nota di salvaguardia del pezzo in creta. In molti atelier di creta si assiste purtroppo alla **rottura** dei pezzi lavorati a causa di errati metodi di **asciugatura**; avvertiamo che questo è un grave e deludente **insulto per il Sé** che tende a vedere sé stesso o un proprio problema in qualunque cosa e quindi anche nel pezzo stesso al quale ha lavorato! **Per evitare la rottura, consultare il nostro articolo: “Didattica rapida della scultura in creta”.**

Bibliografia.

Broadbent, D., E., (1958). Perception and communication. Pergamon.

Sitografia.

Psicopoiesi.it