



REGIONE SICILIANA

Assessorato dei Beni Culturali, Ambientali
e della Pubblica Istruzione

Dipartimento Beni Culturali, Ambientali
e dell'Educazione permanente - Palermo

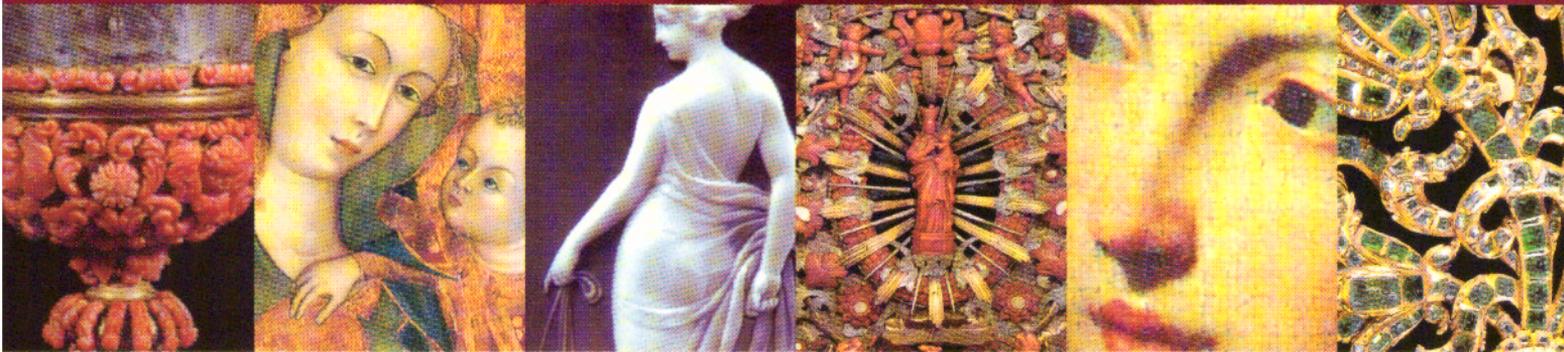


MUSEO
REGIONALE
PEPOLI

Trapani

IL MUSEO REGIONALE "A. PEPOLI"

PROGETTO SCUOLA MUSEO



Giorgio Geraci - Teresa Ferrante

**L'itinerario museale
come percorso di benessere**

REGIONE SICILIANA

Assessorato dei Beni Culturali, Ambientali e della Pubblica Istruzione
Dipartimento dei Beni Culturali, Ambientali e dell'Educazione Permanente

MUSEO REGIONALE "A. PEPOLI"

Trapani

IL MUSEO REGIONALE "A. PEPOLI"

PROGETTO SCUOLA MUSEO

a cura di Maria Grazia Griffo

Giorgio Geraci - Teresa Ferrante

L'itinerario museale
come percorso di benessere

4

LA CREATIVITÀ COME AUTO ED ETERO CONOSCENZA

*"...tieni Itaca sempre nella tua mente,
raggiungerla sarà la tua meta..."*

(Costantinos Kavafis)

PREMESSA

Questo elaborato, introduttivo e propedeutico per percorsi di integrazione museo-territorio, consta di due parti.

La prima fa riferimento all'uomo ed alle sue matrici ontologiche, alveo in cui ricercare "le origini" della creatività e della conoscenza, così come dalla storia sono state poste sotto gli occhi, fin dagli albori del suo svolgersi.

La seconda guarda al museo, luogo deputato ad accogliere il prodotto che le muse hanno ispirato, e che nei secoli "recenti" l'uomo ha voluto rendere sacro, come a voler rendere sacro se stesso.

L'essere umano, che si è rinnovato nei secoli, ha avuto, ed ha bisogno, di trovare nuovi "luoghi", mentali e non, dove conservare le produzioni della sua ricerca "artigianale" e dove riattraversare concretamente, non solo fantasticamente, la sua storia.

L'incontro con la storia, per l'uomo, essere che si riadatta costantemente e che oggi è "costretto" a farlo ancora più velocemente, non può che corrispondere ad un incontro, "qui ed ora", attraverso cui diventa necessario passare per non restare tagliato fuori dal "lì ed allora", cioè dalla storia.

I luoghi dell'attraversamento (musei, gallerie d'arte etc.), non possono essere lasciati "lontani o fuori" dal contesto ma devono farci sentire protagonisti nell'assaporare il piacere della nascita, il piacere dell'incontro, il piacere della scoperta, il piacere della conoscenza, il piacere della creatività, in ultima analisi, il piacere della vita.

ALLE ORIGINI DELLA CREATIVITÀ

Nelle profondità cristalline delle grotte, branchi di cavalli selvaggi, di renne, di rinoceronti lanosi, di bisonti, di grandi pesci, ci balzano incontro, ancora oggi, dalle fenditure, per poi perdersi nelle bocche d'ombra della terra.

Sono apparizioni straordinarie, che continuano a pulsare vita, immerse nella luce di fiamma, che suscitano, con il loro riflettersi semovente, una sorta di illusione visiva costante.

Se provassimo ad interrogarci su cosa abbia spinto "quell'uomo" a dipingere "quelle immagini", forse non troveremmo risposte adeguatamente convincenti.

E' chiaro che potere evincerne il senso forse significherebbe comprendere noi stessi e lo stesso senso della nostra esistenza.

Siamo stati cacciatori per almeno quarantamila anni, un periodo abbastanza lungo della nostra storia, e da quel tempo sono arrivate fino a noi soltanto le straordinarie testimonianze delle grotte "pittate".

Possiamo paragonare questi luoghi magici, quelle stanze coperte di veli d'argilla e di sottili cristalli di sodio e di calcite ai nostri luoghi sacri, ai nostri templi, ai nostri santuari, ai nostri... musei, luoghi dell'accoglienza delle nostre forme di massima spiritualità, ma anche i luoghi della meraviglia.

E' bello pensare a questi come punti d'incontro con gli spiriti, o spazi di ritualità che, in ogni caso, hanno rappresentato la possibilità di generare e rigenerare vita, la possibilità di creare, originare stupore e meraviglia, sia negli altri che in noi stessi.

Lì possiamo immaginare siano state plasmate le prime forme d'arte insieme alla nostra creatività. Sono e restano ipotesi interpretative.

Le odierne categorie della mente sono notevolmente lontane ed estranee al mondo mentale delle origini.

Da queste testimonianze concrete e così lontane abbiamo bisogno di far partire qualsivoglia percorso che provi ad avvicinarci al nostro mondo immaginario.

Sono, infatti, le prime forme d'arte visiva che, avvicinandosi al mondo dei nostri sogni, sembrano fornire, in modo più chiaro di altre testimonianze, la chiave di accesso alla nostra organizzazione psichica.

A quei segni ed a quei luoghi, protetti come fossero delle incubatrici di pensiero, abbiamo bisogno di fare riferimento e di "guardare", se vogliamo provare ad esplorare la nostra creatività, la nostra conoscenza, la nostra condizione di essere umano.

Creatività, conoscenza e comunicazione finiscono per rappresentare così, embricati intrinsecamente, il paradigma della vita, l'asse portante di quel processo millenario che rappresenta la costruzione della relazione tra sé, se stesso, e la vita, intesa come il "non sé", come "altro da sé". Agli inizi degli anni venti Freud sosteneva che: *Sono state proprio le esperienze ancestrali dell'Io, reiterate per millenni, a depositarsi nell'Es fino a formare il patrimonio dell'intera specie.*

Sembra, dapprima, che le esperienze dell'Io vadano perdute per gli eredi.

Quando però si ripetono con sufficiente frequenza ed intensità per molti individui delle successive generazioni, esse si trasformano, per così dire, in esperienze dell'Es, le cui espressioni vengono consolidate attraverso trasmissione ereditaria.

In tal modo l'Es, divenuto depositario di questa eredità, custodisce in sé i residui di innumerevoli esistenze dell'Io e può darsi che quando l'Io crea dall'Es il proprio Super Io, non faccia altro che trarre nuovamente alla superficie, facendole resuscitare, configurazioni dell'Io di più antica data. (Freud 19...)

Esperienze che si ripetono con sufficiente frequenza ed intensità fino a costituire le fondamenta della nostra eredità psichica, le matrici del nostro modo di essere, di pensare, di comunicare.

Calate nelle viscere della terra, in grotte che in molti casi non vennero più frequentate, queste rappresentazioni, magiche, sembrano essersi moltiplicate nel fondo della nostra "anima", alimentandosi dei nostri desideri fino a poter risalire, come fossero fiumi carsici, fino alle super-

fici di luoghi e tempi successivi, con un significato che sarà probabilmente non molto lontano da quello che è stato all'origine, facendo resuscitare configurazioni di più antica data. E' come se la creatività "artistica" fosse riuscita a conservare, intatta nei millenni, le forme essenziali del linguaggio simbolico delle origini

Nel secolo scorso abbiamo imparato a seguire la diffusione della parola per poterne riconoscere le radici, le appartenenze originarie.

Poi abbiamo imparato che anche i geni possono migrare, ed attraverso la biologia micromolecolare si è appreso che anche le popolazioni si sono spostate.

Oggi possiamo, senza tema di smentita, pensare che anche "le immagini" migrano, che la loro capacità di superare barriere linguistiche ed ostacoli culturali di varia natura, sia straordinaria. Le diverse immagini, trasmesse nei millenni, separate concretamente da abissi incolmabili, sembrano potersi incontrare all'interno di un *continuum* semantico, prima ancora che grafico, trovandosi a rappresentare, nel tempo, esigenze espressive diverse. Se riuscissimo per un momento a seguire i loro "viaggi" finiremmo per cogliere, oltre qualsiasi influenza storica, la costante emozionale di fondo che ne ha prodotto la prima emergenza sulle pareti delle "grotte dell'anima".

Le immagini – scrive nel 1963 Champernowne – *sono contenitori idonei per emozioni o pensieri altrimenti inesprimibili* che fanno riferimento a condizioni o parti assolutamente prive di luce, indovate nella nostra "coscienza".

L'arte, ed i processi di conoscenza ad essa connessi, rappresentano oggetti trasformativi specifici e di primaria importanza nella genesi della personalità per le potenzialità generative che in esse si conservano. Il "fare" attiva ricordi, fantasie, intrecci narrativi, divenendo una esperienza affettiva e cognitiva intensa, che restituisce l'ombra e l'immagine del racconto primitivo, della storia originaria.

L'esperienza "artistica", permette all'essere umano di rivivere ed esprimere il proprio "spazio antico-interno" sollecitando, in un divenire creativo-formativo, impulsi verso la bellezza, la simmetria, la semplicità, la completezza, l'ordine.

L'arte non ripete le cose visibili, ma rende visibile l'invisibile (Paul Klee).

Il fare concreto, con la materia, richiama qualità percettive, suscita il senso del coinvolgimento ed educa l'attenzione verso uno scopo.

Si attivano così risorse utili che si muovono all'interno di noi stessi con l'intento di offrire uno spazio per l'integrazione tra le parti del nostro sé ed il processo creativo.

L'interazione tra l'ambiente ed i materiali spinge all'esplorazione e stimola la ricerca di soluzioni. La creatività è un fenomeno di trasformazione e di cambiamento, ed è appunto attraverso il "fare artistico" che si provoca lo sviluppo e l'estrinsecazione di una originalità creativa che rappresenta una delle pulsioni fondamentali dello psichismo umano, apportatore di vita.

Creatività, creato, creare, trarre, far nascere dal nulla, produrre, costruire, fondare, comporre, inventare, foggare, ideare, far sorgere, dar vita a qualcosa, saper trovare un altro modo, un'altra soluzione, un'altra possibilità. Creatività finisce in tal modo per diventare estensivamente sinonimo di speranza, quella dimensione laica dell'attesa fiduciosa di un futuro positivo, di un "poi creativo" che permetta all'uomo di definire e strutturare in modo nuovo le proprie esperienze e le proprie conoscenze. Conoscenza è anche apprendimento.

Conoscere, quindi, come possibilità di apprendere, di prendere dentro ma anche conoscere come conoscenza, come presenza nell'intelletto di una nozione, di un sapere già acquisito. Conoscenza come capacità di apprendere e ritenere nella mente una "nozione".

Nel percorso esistenziale, che ognuno di noi si trova a fare, basilare diviene quel passaggio che va dalla iniziale percezione dell'esistenza di una cosa, alla percezione piena del suo essere, dei suoi modi e della sua qualità.

Processo artistico come nastro trasportatore per accedere alla piena assunzione del valore della propria esistenza diceva Klee.

Affermava ancora: *...è più facile riconoscere le strutture originarie dell'espressione artistica nei disegni per gioco dei bambini...*

Il processo creativo, quindi, quel moto interno che permette di accedere alla scoperta del nuovo, quella capacità che favorisce la risoluzione

dei problemi che l'esistenza pone, scremata dalle sovrastrutture, ci riconsegnano, netta, la dimensione ludica, la dimensione del gioco.

Il gioco come spazio di elaborazione della nostra creatività attraverso la quale accediamo al piacere dell'esistenza, per quel percorso che ci avvia verso la consapevolezza di noi stessi.

Creatività, conoscenza e comunicazione quindi, fuse in un nuovo intreccio di ricerca esistenziale che utilizza una cornice: il gioco.

La vita come gioco, l'esistenza come gioco, il gioco come mezzo per accedere alla conoscenza, di sé e degli altri. Il gioco come possibilità, creativa, per la ricerca di soluzioni nuove. Il gioco come speranza che le soluzioni possano essere sempre trovate se alimentiamo la luce creativa, propositiva.

Diceva Van Gogh: *... noi siamo nell'ultimo quarto di un secolo che porterà la rivoluzione...ciò che conforta è di non dover correre con i propri sentimenti...ma poter collaborare e lavorare con un gruppo.*

Le produzioni artistiche, presenti in ogni cultura e latitudine, sono un momento fondamentale di svelamento dell'uomo a se stesso, della sua più recondita affettività, ed insieme, rappresentano un modo ben accetto ed addirittura auspicato per allontanarsi da se stessi nella direzione di una alterità, quella dell'opera artistica, che reclama condivisione e partecipazione, promettendo piacere ed un premio di accresciuta conoscenza.

Diventa fondamentale per ogni essere umano, che desideri progredire, farsi interrogare ed interrogare l'arte, non fosse altro che per mettersi in tensione e correggere i limiti del proprio orientamento esistenziale (Bedoni).

IL MUSEO COME LUOGO DELL'INCONTRO CREATIVO

"Ogni museo rappresenta un mondo ricco di preziose memorie, di storie antiche, di suggestioni, di nuove scoperte".

E' il luogo delle memorie per eccellenza e costituisce il momento ideale per l'esplorazione di tempi passati, di epoche storiche particolari, di incontri con un conosciuto mitizzato o con un antico di cui noi stessi rappresentiamo l'estensione di un *continuum* di genere.

Il museo è la storia, è il luogo in cui si raccoglie la storia, tradotta con i manufatti artistici di un popolo.

Il museo, pur rappresentando questo e tanto altro, rischia di restare assolutamente lontano dalla normale fruibilità se non permette a tutti di accedervi con gradevolezza, con facilità, senza barriere architettoniche e culturali, che pregiudizialmente ne ostacolano la leggibilità.



Visita al museo Pepoli

Per accedere nel luogo della trasmissione della storia, devi essere sano ed assolutamente colto, almeno alle nostre latitudini.

I musei sono rimasti il luogo della sacralità artistica, ed in quanto tali rimangono non fruibili soprattutto a coloro i quali, pensiamo ai bambini, dovrebbero essere messi nelle condizioni di interagire con il "loro" passato.

In questa chiusura, sempre più autistica, al museo è stato svilito il ruolo di ponte, di collegamento, tra il mondo antico ed il mondo moderno, gli è stata annullata la sinergia fondamentale alla progressione della specie.

La funzione di ponte, ma anche di condivisione, tra l'uomo di prima e l'uomo di oggi su un asse che trasferisce saperi.

E' così che un museo può entrare in quell'area creativa in cui diventa possibile concepire nuove vite, nuove conoscenze, nuovi incontri e nuove condivisioni.

L'intersecarsi di creatività, conoscenza e storia lascia assolvere al museo una funzione di guida e di scoperta.

Guida e scoperta del mondo fuori di noi, altro da noi, ma nello stesso tempo guida verso istanze emotive più invisibili ed interne, legate alla

sfera emotivo-affettiva.

Funzione pedagogica, psicologica, antropologica, sociale, in buona sostanza il museo si trova ad un crocevia di complessità epistemiche che lo vedono attore principale e possibile organizzatore alternativo del sé di qualsiasi popolo.

Del sé personale e sociale, di quel sé che ci crea uomini e cittadini, che ci fa esseri umani in continuo divenire, portatori di saperi e di conoscenze la cui trasmissione avviene per il tramite della parola, ma più primitivamente attraverso i "segni".

Quei "segni" che troviamo scolpiti non soltanto sui muri delle vecchie grotte, ma, per trasposizione, nell'uso di un antico utensile la cui memoria ancora oggi può esserci tramandata attraverso un vecchio quadro conservato dentro un museo.

Conservare non significa eliminare dalla vista, ma "tenere con noi" presente, alla luce, messo a "disposizione" di tutti perché possa essere "chiaro" a tutti coloro che vorranno saperlo che l'essere umano "deriva", ha un'origine ed una storia, che è storia di altri uomini, che erano possessori di altri saperi, in altri contesti.

Il museo come luogo di sosta di un viaggio di migrazione storica, luogo di sosta per la storia, luogo di chiarezze storiche, luogo di accoglienza storica.

Il museo come la mamma, come colei che accoglie indistintamente, che non esclude nessuno, ed aperto, come solo una "mamma - museo" può essere.

Il museo, con il suo carico di complessità e di responsabilità non può lasciare lontano da sé la funzione paterna, quella specifica funzione di ponte tra la storia e l'attualità.

E, come un padre, deve guidare alla conoscenza ed alla ricerca delle proprie matrici di sapere.

Accoglimento e guida in un costante embricarsi per nuove generazioni di pensiero, per nuove ricerche di senso.

Il museo per le sue genti deve servire: a conoscere ed a conoscersi, ad emozionare e ad emozionarsi, a conservare la memoria e ad offrire spunti di memoria, a ricordare per non dimenticare da dove veniamo e dove stiamo andando, a cercare ed a trovare, a ricercare ed a rinnovare, a mostrare ed a nascondere, opportunamente.

Questo ed ancora altro deve essere un museo per tutti i suoi frequentatori, siano essi femmine, maschi, sani, malati, adulti, bambini, neri, pellerossa o bianchi.

Questo carico di responsabilità non può più essere procrastinato, perché l'oggi è già qui e non siamo stati ancora in condizione di "transferire" la storia.

"Oggi" è il tempo in cui la storia rischia di essere travolta dai nuovi mezzi di comunicazione che annullano tempo e spazio, rendendo difficile il mantenimento ed il trasferimento di quella memoria e di quei processi ad essa legati, necessari al processo di elaborazione per la costruzione dell'individuo.



Visita al museo Pepoli

Su questa linea si è mossa l'esperienza vissuta insieme ad un gruppo di pazienti con patologia psichiatrica che frequentano il Centro Diurno del DSM della ASL 9 di Trapani.

Hanno girovagato dapprima liberamente e in un secondo momento con il sostegno di personale specializzato del Museo (arch. A. Occhipinti), che ha risposto alle loro domande ed ha dato notizie sulle opere.

In tutti è stato presente lo stupore e l'orrore per la ghigliottina e oltre alla curiosità per i quadri ha prevalso la grande attenzione per i pavimenti di ceramica che riportano le scene della pesca del tonno e della città di Trapani, sui quali tutti hanno trovato riferimenti attuali ed antichi ricordi, a volte personali e a volte tramandati dai familiari più anziani. Ed allora queste maioliche raffiguranti l'antica città di Trapani e la pesca del corallo e del tonno, attraggono non solo perché espressione artistica ma soprattutto come evo-

catrici di ricordi, di nuovi ed antichi riconoscimenti, in un intrecciarsi continuo di realtà e mito, di stupore e gioia, di antico e moderno che dai loro disegni è possibile cogliere.

CONCLUSIONE

Oggi il museo assume una nuova responsabilità, con cui va a misurare la sua vitalità. E' la molteplicità dei possibili accessi, cioè quell'area specifica che individua linguaggi sempre più specifici, diversificati e per utenti diversi.

L'obiettivo a cui tendere non può non trasformare il museo da un luogo d'attesa e statico, in un luogo dinamico, delle scoperte e delle meraviglie, legate quanto più possibile alla scoperta ed alla meraviglia anche di se stessi.

Da ciò deriva la necessità di studiare e ricercare approcci diversi perché necessariamente "diversi" devono intendersi i visitatori di un museo.

Per non vedenti, per bambini, per disabili fisici o per disabili psichici, (per tutti coloro che desiderano essere umani), va ipotizzato un percorso.

E se per alcuni va bene la lettura in chiave storico-interpretativa, per altri va ipotizzato un approccio più oggettuale, concreto-coloristico, per altri ancora va pensato, per esempio, un percorso favolistico.

Anche le opere messe a disposizione delle diverse utenze hanno bisogno di essere selezionate in funzione delle diverse condizioni d'approccio.

Vanno scelte tra le opere più stimolanti sul piano iconico e creativo e quindi stimolanti dal punto di vista dell'attenzione.

Per individuarlo come luogo delle scoperte e delle meraviglie, devono essere posti in atto concretamente, al suo interno, "laboratori per l'educazione continua alla scoperta ed alla meraviglia".

Nel mondo dell'espressività non verbale è implicato il senso della distruzione ma anche della ricostruzione del mondo; è il tema del ruolo della fantasia che definisce una serie di funzioni immaginative alle quali il prodotto artistico fa capo.

Noi sappiamo che ogni opera artistica mette in movimento una sorta di "catastrofe immagina-

tiva" più o meno estesa, che corrisponde alle istanze del desiderio ed utilizzate dal pensiero creativo.

La fantasia inconscia è il luogo germinativo, è il luogo-non luogo dove si incontrano *Eros* (vita) e *Tanatos* (distruttività), conoscenza buona e cattiva, visione divina e luciferina, dove si incontrano, si scontrano e si ricompongono nel fantasma della generatività.

L'evento artistico, come sappiamo, si compone e si produce entro tensioni ed umori assolutamente variabili.

La calma assoluta richiesta a volte dalla attivazione di un fervore creativo può avere come presupposto momenti di impressionante scissione, che allontanano temporaneamente gli attacchi distruttivi dal sé, trasformando in percorso creativo la depressione e gli affetti persecutori che non permetterebbero, altrimenti, all'Io scisso, alcun lavoro creativo, che non porterebbe in buona sostanza ad alcun *eventum* vitale, creativo, generativo. (G. G.)

LA CREATIVITÀ COME PERCORSO DI BENESSERE

*L'unico vero viaggio ...sarebbe non andare
verso nuovi paesaggi, ma avere altri cento occhi
...vedere i cento universi che ciascuno vede,
che ciascuno è.
(Marcel Proust, La prigioniera, 1927).*

L'attenzione rivolta alla didattica dell'arte in Italia è sicuramente aumentata nell'ultimo ventennio. Negli anni più recenti si sono adeguatamente sviluppate le strategie per un diverso approccio alla educazione all'immagine. La scommessa per il prossimo futuro prevede la possibilità di garantire percorsi stabili per tante categorie d'utenza, anche in situazioni di disagio.

In ambito psico-pedagogico le istanze dell'arte sono recepite come possibili elementi applicativi nel campo della prevenzione, della riabilitazione e del disagio psichico.

Nei musei italiani, così come da anni nei principali musei stranieri, si stanno pensando, sviluppando e sperimentando metodologie specifiche per dare l'opportunità ai disabili di scoprire l'arte, consentendo loro di interiorizzare quanto osservato durante le visite mediante la rielaborazione dell'opera d'arte secondo le tecniche più varie.

La finalità in questo elaborato è quella di riflettere sulla possibilità di individuare un itinerario museale per disabili, sostenendo come assunto di base che la creatività è un percorso di benessere. Se la creatività è un percorso di benessere per tutti, allora, a maggior ragione, deve esserlo per coloro i quali il "bene-essere" è principio di cura.

Un itinerario museale dedicato ai disabili psichici, individuato come percorso di benessere, e dunque terapeutico, deve prevedere quelle esperienze tendenti a far percepire l'armonia, la compiutezza, la sintonia, l'equilibrio, la pienezza, tutti vissuti che la persona con disagio psichico non è nelle condizioni di sperimentare perché il suo nucleo più intimo è rappresentato dalla "frammentazione del sé".

Tale situazione le impedisce di provare "la sensazione della compiutezza", cioè il sentimento del sé nel senso più completo ed integrato del termine, che, in ultima analisi, consente ad ognuno di avere consapevolezza della propria identità.

Per un percorso di tale natura non si può perdere di vista la creatività come vertice di osservazione e presupposto cardine per il raggiungimento del benessere. Ciò vale sia per chi guida l'esperienza, che per lo stesso disabile, il quale può provare ad utilizzarla come strumento per acquisire e mantenere stabile il sentimento dell'armonia e dell'equilibrio.

L'itinerario per disabili non è allora caratterizzato dalla specificità del percorso, ma dalla modalità con la quale esso è proposto.

Deve pertanto essere previsto, oltre alla visita tradizionale, anche un momento esperienziale, laddove sperimentare le proprie capacità e, soprattutto, le proprie risonanze emotive rispetto alle opere viste al museo.

Tale esperienza può essere rappresentata dall'immagine del "ponte" tra il mondo esterno e il mondo interno del soggetto, poiché gli consente di collegare, ma anche di rendere sintonico ciò che nella sua esperienza quotidiana non è mai.

Esperienze di questa natura sono determinanti nella vita del soggetto perché costituiscono un solido mattoncino con il quale costruire un rapporto più equilibrato, più personalizzato e soprattutto meno angosciante e terrifico con il mondo esterno.

E' come pensare e prevedere due percorsi paralleli: uno tradizionale ed uno complementare, basato sui vissuti personali, che permette di completare e ricucire ciò che per il disabile è tragicamente e inesorabilmente scisso.

Nel produrre tali percorsi artistici di integrazione per persone con disagio psichico, dobbiamo tenere presente costantemente la condizione da cui si parte.

Per un essere umano “frammentato” nelle sue parti psicologiche più intime, essere inserito all’interno di un percorso artistico può essere di grande aiuto per raggiungere quello stato di unità e d’integrazione che si tradurrà in una condizione di maggiore benessere.

Elementi teorici di varia estrazione ci aiutano a capire come e perché creatività e benessere costituiscono un binomio inscindibile.

Donald Winnicott, psicoanalista inglese contemporaneo, definisce la creatività come *la colorazione dell'intero atteggiamento verso la realtà esterna; è la appercezione creativa – dice Winnicott – più di ogni altra cosa, che fa sì che l'individuo abbia l'impressione che la vita valga la pena di essere vissuta.*

La sua teoria comprende la convinzione che vivere creativamente sia una situazione di sanità.

In contrasto con ciò vi è quel tipo di rapporto con la realtà esterna che è di “compiacenza”, per cui il mondo e i suoi dettagli vengono riconosciuti solamente come qualcosa in cui ci si deve inserire o che richiede adattamento. La “compiacenza” porta con sé un senso di futilità per l’individuo e si associa all’idea che niente sia importante e che la vita non valga la pena di essere vissuta.

In maniera angosciante molte persone hanno avuto modo di sperimentare un vivere creativo in misura appena sufficiente per permettere loro di riconoscere che, per la maggior parte del tempo, esse vivono in maniera non creativa, come imbrigliate nella creatività di qualche altro oppure di una macchina.

Questo secondo modo di vivere viene riconosciuto come “malattia” in termini psichiatrici. Tale teoria esprime dunque la convinzione che non solo “vivere creativamente” sia una condizione di sanità ma anche che la “compiacenza” sia una base patologica per la vita.

Queste due alternative manifestano una realtà estrema che vede da un lato l’individuo “sano” e dall’altro il paziente diagnosticato “schizofrenico”.

Per via di un precario senso di realtà vi sono persone che possono condurre nella quotidianità una vita soddisfacente, a prescindere dall’essere “schizoidi”, e dall’essere considerate malate in senso psichiatrico.

Per equilibrare tutto questo dovremmo anche dire che vi sono altri che sono così fermamente ancorati alla realtà percepita oggettivamente da essere malati nella direzione opposta, cioè di non essere in contatto con il mondo soggettivo e con l’approccio creativo alla realtà. Tali persone dovrebbero essere aiutate a raggiungere uno stato di unità o una condizione di integrazione tempo - spazio in cui è presente un “sé” che contiene ogni cosa, invece che elementi dissociati.

La creatività dunque può rappresentare il “luogo mentale” che permette tale integrazione e produce il vero cambiamento.

La creazione ha sede tra l’osservatore e la creatività dell’artista, dice Foucault: *l'immaginazione sorge dall'oscuro cuore dell'uomo, ma rimarrebbe muta se fosse privata del luminoso spessore del discorso artistico e creativo.*

L’arte, il discorso artistico, il percorso artistico-creativo, diventano necessarie per riattraversare fragili esistenze proprio in quel punto in cui si apre un varco, si determina uno iato tra l’io e la vita...

Utilizzando le parole di Annemarie Schwarzenbach ...*ognuno di noi parte non per conoscere la paura ...ma finisce per dipingere ciò di cui più gli preme di conoscere...*

Ogni essere umano che si imbatte nella rottura psicotica ha bisogno di essere riaccolto dalla vita.

Questi percorsi di “riaccoglimento” che lo condurranno ad una nuova condizione di benessere, permettono al soggetto di riattraversare “la materia” per consentirgli di riplasmare la memoria ed il desiderio di vivere e, dentro di sé troverà l’estetico e l’esotico, il perturbante, l’inconsueto e finirà per individuare in ciò tutto quanto avrebbe dovuto rimanere nelle sue stanze segrete, sconosciute, lontane, nascoste, ma che creativamente è stato possibile riattraversate, rendere evidente, presente, “generato”, per il proprio bene - essere.

Per il Surrealismo l’ “altrove psichico” si è configurato come luogo della fecondità e della nascita di una espressione autentica e luogo dell’invenzione genuina che produrrà eventi sani.

Qui il mito romantico ed estremo della “malattia creativa” ci ha permesso di scoprire che den-

tro qualsiasi essere umano esiste una condizione artistico-creativa che soltanto quei movimenti che furono successivamente inquadrati come avanguardie artistiche poterono individuare con chiarezza e consolidare come pensiero.

Da allora ed attraverso Prinzhorn, per esempio, si è riusciti ad aprire un varco nelle rigide letture che si facevano delle opere in stretta osservanza "psicopatologica".

Dal momento che qualcuno poté parlarne, soltanto da quel momento, per esempio, "l'inutile e l'eccentrico", prodotto dalla follia di lombrosiana memoria, verrà percepito come una modalità dell'essere nel mondo, la traccia di una differenza che solo la dimensione intersoggettiva può tentare di riconoscere e comprendere.

L'arte, dunque, ed il percorso artistico individuato nei suoi odierni articolati terapeutici e riabilitativi, non è riconducibile a semplice "distrazione", né tuttavia può essere concepita soltanto come "sintomo fecondo" od al contrario etichettata come "esperienza psicopatologica" da inserire in rigide categorie nosografico-diagnostiche.

L'Arte si va configurando oggi, ancora di più, come il luogo del molteplice, dei linguaggi, dell'altrove, del progetto e del desiderio.

E' indubbio che questo punto d'osservazione rispetto all'arte richiami lo specifico contributo di D. Winnicott. Nel suo famoso discorso sulla "area intermedia" egli coglie la natura polisemica della attività creativa.

La "stanza d'arte" così come il *setting* terapeutico sono nella prospettiva di Winnicott "spazio del gioco" e "del corpo" e sede originaria dell'esperienza culturale, generativa, vitale. Egli finiva per considerare necessario, così come il dispositivo terapeutico, un dialogo con la materia: per Winnicott la cura deve offrire l'opportunità di una "esperienza informale", ricca di stimoli corporei e sensoriali.

E' in tal dimensione che noi possiamo intravedere il grande valore trans-formativo di un'esperienza "artistica" capace di attivare, per la sua natura specifica, le parti creative della personalità.

Come sostiene M. Milner l'esperienza estetica per potersi "compiere" ha bisogno di annullare i confini. *Trovare infatti nuovi oggetti, richiede la capa-*

cià di tollerare una perdita, seppure temporanea, del senso del sé, una temporanea rinuncia dell'Io discriminante che se ne sta da parte e cerca di vedere le cose oggettivamente... senza possibili coloriture emotive.

La lettura di queste dinamiche, nella loro dimensione evolutiva, permette di intravedere il valore trasformativo della esperienza creativa.

Cercare – dice Winnicott – può venire soltanto da un funzionare sconnesso, informe, o forse dal giocare rudimentale... ed in questo stato non integrato della personalità che ciò che noi descriviamo come creativo, può comparire. La dimensione esperenziale estetica è illusione, purtuttavia è illusione necessaria, perché al suo interno si possa attivare la capacità potenziale del "sentire" e del "pensare".

In Winnicott, quindi, si ritrovano quelle idee da cui siamo partiti e che si iscrivono nell'esperienza del gioco, dispositivo irrinunciabile per la dimensione psicologico-evolutiva del bambino, ma anche per la crescita psicologica del disabile nel quale gli elementi infantili sono preponderanti.

Già Freud, anticipando il pensiero di Winnicott, aveva stabilito una serie di connessioni tra l'esperienza del gioco infantile e l'immaginario adulto impegnato nel processo della creazione artistica *tout court*.

Il processo creativo nell'uomo adulto impegnato nelle diverse arti, costituisce per Freud un vero e proprio sostituto del "primitivo gioco dei bimbi". Dice Freud: *Noi non possiamo rinunciare a nulla, solo barattiamo l'una cosa con l'altra*. Non sembrò casuale che i surrealisti, tra i più attenti nel captare le novità contenute nel pensiero freudiano, abbiano valorizzato la dimensione ludica attraverso la pratica collettiva del *cadavre exquis* (il cadavere squisito).

Si trattava di opere eseguite in collaborazione, in cui ogni artista produceva una parte, e l'opera finita rappresentava unitariamente i pezzi di ognuno.

E' lo stesso Breton, capofila dei surrealisti, che ricorda l'atmosfera infantile ritrovata, utilizzando questa tecnica che permette di raggiungere quanto di più interessante per la ricerca surrealista: libertà piena per "l'attività metaforica dello spirito", potere di deriva poetica e discordanza. Questo campo dunque si nutre di sorprendenti coincidenze: il gioco, sia nella sperimentazione

di taglio surrealista che nella dimensione clinico-terapeutica winnicottiana allude, seppure con le dovute differenze, alla vita profonda, introducendo nell'esperienza quelle condizioni necessarie che possono riaprire lo spazio di contingenza, un giorno appartenuto al passato. L'interesse verso pratiche come l'Arte-terapia sembra confermare il bisogno della psichiatria di utilizzare punti di vista nuovi di fronte all'esperienza della malattia, non solo nella prospettiva di una sua maggiore comprensione ma nell'ottica di immaginare occasioni e luoghi che fronteggino lo stigma sociale e culturale nei confronti del disagio psichico.

Nel panorama odierno l'Arte-terapia si configura come un sistema flessibile e pragmatico, alimentato da un costante contributo transdisciplinare: è dunque un campo d'esperienza comprendente sia il *setting* artistico che le dinamiche relazionali sollecitate dal processo creativo.

In Arte-terapia il *setting* artistico si individua come uno spazio aperto all'invenzione, che produce un'esperienza sensoriale libera da condizionamenti direttivi e sollecitata alla scoperta e alla sperimentazione. Per certi versi, quel "dialogo con la materia" che Winnicott già considerava necessario strumento terapeutico.

Cristopher Bollas è dello stesso parere ed individua nell' "oggetto trasformativo" quell'elemento ambientale o quell'oggetto che permette un possibile cambiamento strutturale dell'Io di una persona.

Secondo Bollas il soggetto percepisce tutto questo come un'esperienza estetica: dunque l'Arte e i processi di conoscenza ad essa connessi rappresenterebbero oggetti trasformativi specifici, di primaria importanza nella genesi della personalità per le potenzialità generative.

Le intuizioni di questi Autori sono per l'Arte-terapia un contributo di grande rilevanza perché definiscono i caratteri costitutivi del *setting* artistico: il "fare" dell'Arte riavvicina alle esperienze infantili, attiva ricordi, fantasie ed intrecci narrativi. Diventa dunque un'esperienza affettiva e cognitiva intensa che restituisce, in taluni casi, quelle prime relazioni d'ogni storia individuale che, per essere elaborate, richiedono un contesto facilitante e tuttavia solido, sicuro e continuo nel tempo.

Sono questi i requisiti indispensabili che individuano il carattere terapeutico del *setting* artistico, in quanto favoriscono il riconoscimento di bisogni fondamentali, momento irrinunciabile di ogni progetto di cura.

In questo senso l'Arte-terapia ha individuato le potenzialità creative che tutti i materiali dell'arte rendono visibile.

Abraham Maslow, fondatore della psicologia umanistica, riteneva che accanto ai cinque bisogni fondamentali (fisiologici, di sicurezza, di appartenenza, di stima e di affermazione professionale) dovevano essere considerati i bisogni di carattere estetico, che lui definiva convenzionalmente *impulsi verso la bellezza, la simmetria e talora verso la semplicità, la completezza e l'ordine*.

Dunque il *setting* artistico deve offrire quelle necessarie funzioni di contenimento e di protezione, di ascolto partecipe e di sostegno che forniscono una cornice sicura alle diverse fasi dell'esperienza estetica.

Ancora Winnicott aggiunge che l'esperienza creativa avrà realizzato le finalità terapeutiche:

...soltanto se "rispecchiato" (dunque all'interno di una relazione) questo percorso può divenire parte di una personalità organizzata, facendo sì che la persona si 'ritrovi', rendendola così capace di affermare l'esistenza di sé. La dimensione a cui bisogna guardare oltre l'esperienza estetica è quella del "fare", intendendosi con ciò il vero e proprio incontro con la materia.

In questa dimensione si attivano qualità percettive, si sviluppa il coinvolgimento e si indirizza l'attenzione verso uno scopo.

Si attiva altresì l'interazione tra l'ambiente, il contesto e la materia, spingendo così all'esplorazione ed alla ricerca di nuove soluzioni creative.

E' in tal modo che possiamo renderci "controllori" delle nostre stesse esperienze creative spostando così progressivamente il nostro livello di coinvolgimento alla vita attenti alla libertà di espressione ed al punto di vista esclusivo di chi opera sulla materia per la realizzazione del "proprio elaborato artistico-creativo".

Il museo per diventare "luogo delle possibilità" e non restare "luogo delle certezze" ha bisogno di aprire laboratori dove sia possibile costruire, creare o ricreare, apprendere e prendere, guar-

dare ma lasciare che altri possano guardare i propri prodotti.

In tal senso chi "attraversa" un museo deve potere incidere un "proprio graffio-segno" su un immaginario muro senza timore che venga cancellato.

L'esperienza creativa, libera e spontanea consente di trovare antiche unità, vecchi modi e antichi contesti che rinarreranno la storia personale attraverso le opere prese in considerazione. In tal senso il Museo Pepoli ben si presta a narrare ai Trapanesi la loro storia attraverso le numerose opere di artisti trapanesi che, a loro volta, hanno interpretato creativamente la loro personale storia, e così via...

La storia di uno, dentro le storie di tutti, proietta le immagini della "Storia" come un enorme caleidoscopio emotivo, generando sentimenti di identità e di appartenenza, e formando una cornice individuale e grupppale che attribuisce senso e significato ad ognuno. Il senso di sé e l'appartenenza al gruppo sono i primi elementi che danno dignità e consapevolezza ad ogni essere umano.

Ceramisti, argentieri, corallari trapanesi (Giovanni Matera, Andrea e Alberto Tipa, Matteo Bavera) attraverso le loro opere (presepi, gioielli, calici, rosari, pavimenti e vasi) ci regalano nel qui ed ora e contemporaneamente echi di cultura araba, normanna, spagnola, e specificamente siciliana del XVII e XVIII secolo.

De Felice (1936) a proposito delle opere del Matera così scrive: *...sono veramente straordinarie per morbidezza, soprattutto per espressione e vita. Tutte rivelano dal viso, dagli occhi, dal gesto, un intimo sentimento. Sicchè ti fanno sorridere, pensare, talvolta soffrire. Vi è poesia, calore, l'anima nostra siciliana.*

Alla luce di quanto detto appare più che opportuno individuare al Museo Pepoli un itinerario che attraverso un percorso caratterizzato dalla elaborazione delle risonanze suscitate ed evocate da opere che appartengono alle proprie tradizioni, attivino sentimenti di appartenenza, e conducano alla sperimentazione di parti creative che generano condizioni di benessere.

Tale percorso deve essere organizzato, come precedentemente detto, secondo le già espresse modalità arteterapeutiche, individuando all'interno del Museo, uno specifico *setting* e persona-

le specificamente formato.

In tal modo, visita tradizionale e percorso arteterapeutico, costituiscono una offerta formativa e terapeutica di grande interesse, ma soprattutto offrono al cittadino disabile e non, un biglietto per un viaggio... dentro la propria storia. (T. F.)

BIBLIOGRAFIA

LA CREATIVITÀ COME AUTO ED ETERO CONOSCENZA

Battistini M., *Scopri l'arte*, Mondadori 2003.

Bedoni G., Tosatti B., *Arte e psichiatria, uno sguardo sottile*, Mazzotta, 2002.

Bortino R., Cipriani W. (a cura di), *Arte e terapia*, Franco Angeli 1987.

Campbell J., *Il potere del mito*, TEA, 1988.

Champernowne I., *A Memoir of Toni Wolff*, Gallimard 1963.

Freud S., *Opere*, Boringhieri, 1979.

Harwood I.N.H., Pines M. (a cura di), *Esperienze del sé in gruppo*, Borla, 2000.

Klee P., *Teoria della forma e della figurazione*, voll. I e II, Feltrinelli, 1959.

Lisi S.G., Stefani G., *Gli stili prenatali nelle arti e nella vita*, CLUEB, 1999.

Resnik S., *L'esperienza psicotica*, Boringhieri, 1986.

Siegel D.J., *La mente relazionale, neurobiologia dell'esperienza interpersonale*, R.Cortina, 2001.

Van Gogh V., *Lettere a Theo*, Pironti, 2003.

Winnicott D.W., *Gioco e realtà*, Armando, 1974.

Winnicott D.W., *Sviluppo affettivo ed ambiente*, Armando, 1977.

LA CREATIVITÀ COME PERCORSO DI BENESSERE

Bollas C., *L'ombra dell'oggetto*, Borla, Roma 1989.

Breton, A., *Manifesti del Surrealismo*, Einaudi, Torino 1987.

De Felice F., *Arte del trapanese - Pittura ed arti minori*, Industrie Riunite Editoriali Siciliane, Palermo 1936.

Di Natale M.C., Abbate V. (a cura di), *Il tesoro nascosto Gioie ed Argenti per la Madonna di Trapani*, Novecento, Palermo 1995.

Foucault M., *Malattia mentale e psicologia*, Raffaello Cortina ed., Milano 1997.

Gombrich E.H., *Freud e la psicologia dell'arte*, Einaudi, Torino 1967.

Maslow A.H., *Motivazione e personalità*, Armando, Roma 1973.

Milner M., *Disegno e creatività*, La Nuova Italia, Firenze 1975.

Milner M., *La follia rimossa delle persone sane*, Borla, Roma 1987.

Prinzhorn M., *Bildneri der Geisteskranken*, trad. inglese: *Artistry of the Mentally III*, Springer Verlag, Wien 1995.

Schwarzenbach A., *La valle felice*, Tufani Editrice, Milano 1998.

Winnicott D., *Gioco e realtà*, Armando, Roma 1974.