

## ORIGINAL PAPER

## INTERFERENZE E CONNESSIONI TRA ARTE E PSICOLOGIA

Fedele Termini, Giulia Raciti.

Department of Human and Social Science, Tourism and Cultural Heritage, 3D Technology and Augmented Reality, IEMEST, Palermo, Italy

**CORRESPONDENCE:**

Giulia Raciti

e-mail: giuliaraciti@iemest.eu

RECEIVED: JUNE 20<sup>TH</sup>, 2017

REVISED: JULY 27<sup>ST</sup>, 2017

ACCEPTED: AUGUST 5<sup>TH</sup>, 2017

**Abstract**

L'arte, essendo l'espressione poetica della nostra capacità creativa e trasformativa, coinvolge l'individuo a vari livelli ed in maniera profonda. Questo intreccio tra la dimensione razionale e quella emotiva generato dal creare l'arte o viverla ha delle forti ripercussioni e risonanze nella realtà psicologica, conscia e inconscia, e importanti implicazioni nella prassi clinica della psicoterapia per il potenziale terapeutico dei simboli e delle metafore.

**Introduzione**

Dal punto di vista etimologico la parola arte deriva dalla radice 'ar' che in sanscrito significa "andare verso" e in senso traslato, adattare, fare, produrre. *Andare verso* indica il traghettaggio, il passaggio trasformativo da uno spazio ad un altro: dall'interno verso l'esterno della persona, che avviene con l'espressione artistica; dall'esterno verso l'interno, con l'attività contemplativa.

A proposito di quest'ultima, trattando di intrecci e interazioni tra arte e psicologia, non possiamo non fare riferimento ad una particolare sindrome, che prende il nome di sindrome di Stendhal, detta anche sindrome di Firenze, una manifestazione psicosomatica che si presenta con un corteo sintomatologico caratterizzato da tachicardia, capogiro, vertigini, confusione e allucinazioni, che colpisce soggetti che sono al cospetto di (ammirano o contemplano) opere d'arte di straordinaria bellezza, soprattutto se queste si trovano in spazi stretti, angusti e compressi.

Una delle spiegazioni che vengono date a questo fenomeno è quella che richiamando il concetto freudiano di "perturbante" (**Das Unheimliche**)

fa riferimento ad un fenomeno di regressione che richiama un'esperienza conflittuale passata rimossa, molto significativa da un punto di vista emotivo che ritorna prepotentemente attiva nel momento in cui c'è l'incontro con l'opera d'arte e in particolar modo con un particolare dell'opera sul quale la persona concentra tutta la sua attenzione, richiamando alla mente particolari vissuti personali e, quindi, conferendo all'opera quel particolare e personale significato emozionale responsabile secondo l'autrice dello scatenamento della sintomatologia psichica. I meccanismi psichici interessati in questo caso sono: la regressione, l'identificazione, l'empatia e l'identificazione proiettiva [1].

Altre manifestazioni di alterazione psicologica le documenta lo stesso Freud (1936) in "Un disturbo di memoria sull'Acropoli: lettera aperta a Romain Rolland", dove egli descrive, giunto in cima all'acropoli ateniese, la sensazione paradossale di estraneazione, abbinata ad un meccanismo di negazione che tutta quella bellezza potesse essere 'vera', 'reale' ("*troppo bello per essere vero*") [2]. Freud, che aveva desiderato fortemente sin da bambino visitare quei luoghi attribuirà la "de-realizzazione", così chiamerà il meccanismo di difesa sperimentato in quella circostanza, al senso di colpa nei confronti del proprio padre, che pur essendo un commerciante e uomo di affari non era mai riuscito a viaggiare oltre i confini nazionali. Ed è proprio sulla scorta delle libere associazioni delineate da Freud ne *L'interpretazione dei sogni* [3] che André Breton, padre dell'avanguardia surrealista, elabora il metodo dell'automatismo psichico, quel puro flusso del pensiero avulso dal controllo della ragione che è divenuto connotativo

del movimento. Leggiamo nel manifesto del 1924 firmato da Breton: «Surrealismo: sostantivo maschile. Puro automatismo psichico attraverso cui si intende esprimere verbalmente, con la scrittura o attraverso qualsiasi altro metodo, il vero funzionamento della mente. È il dettato del pensiero in assenza di qualsiasi controllo esercitato dalla ragione» [4].

Così, le istanze censorie vengono silenziate e il fluire illogico e contraddittorio di desideri, paure e pulsioni si fa immagine nelle tele, nelle sculture, nei *frattage* e nei *collage* degli artisti surrealisti, in cui gli onirismi allucinatori dell'inconscio prendono forma. Come non ricordare, allora, la dispersione del tempo condensata negli orologi liquefatti di Salvador Dalì, autore di quella celeberrima *Venere a cassetti* (1936) che, parafrasando Didi-Hubermann, è la visione di una nudità aperta a ogni fenditura possibile [5]; i paradossi visivi di René Magritte, che con la serie di quadri *Ceci n'est pas une pipe* fa deflagrare il convenzionale rapporto di codificazione segnica; la *Poupée* (1935) di Hans Bellmer, la bambola dai giunti snodabili atta a riconfigurare l'anatomia dell'immagine e articolare le perversioni feticistiche del desiderio [6]; e ancora, gli inquietanti uccelli antropomorfi di Max Ernst o gli allegri intrichi di figure giocose di Joan Mirò.

Sono e questi e molti altri ancora i protagonisti dell'avanguardia surrealista che mettono in forma nel *medium* dello spazio i grovigli incongrui della mente e l'ordito dei sogni, con modalità figurative che trovano da un lato assonanza nella bizzarra e fantasiosa meraviglia del pittore fiammingo Hieronymus Bosch (1450 - 1516) e dall'altro nell'Espressionismo astratto degli anni Quaranta, che ribadisce il rapporto di corrispondenza immediata tra gesto pittorico e inconscio.

### **Psicoterapia, tecniche psicoterapiche e arte**

Molti psicoterapeuti a partire da Carl G. Jung (1875-1961) per poi proseguire con S.H. Foulkes (1898-1976) sottolineano le analogie non solo tra l'arte e la psicologia, ma anche e soprattutto tra il processo creativo nell'opera d'arte e quello trasformativo del setting psicoterapeutico.

Foulkes a proposito del conduttore in gruppoanalisi si chiede:

"...Fino a che punto possono spingersi le regole della tecnica? ...la conduzione di un gruppo è un'arte, una dote o può essere insegnata ed appresa?" [7]

Sottolinea anche una citazione di N.W. Ackerman

che afferma: "secondo me la psicoterapia sarà sempre arte e scienza, ma è nostro interesse immediato svilupparne le basi scientifiche. Questo è l'unico aspetto che può essere insegnato. Il lato artistico della psicoterapia è il prodotto dell'uso creativo, delle capacità personali del terapeuta nell'interesse del paziente..." [8].

La psicoterapia per certi aspetti può essere considerata *l'arte del cambiamento* e nella relazione terapeutica la produzione del cambiamento stesso fa rivivere l'atto creativo sperimentato dall'artista. In alcune tecniche psicoterapiche le produzioni plastiche, del passato, del presente e del futuro, tecnica utilizzata con le famiglie psicosomatiche, assumono una consistente e tangibile connotazione artistica, percepita da entrambi i poli della relazione, nell'atto stesso della creatività, in cui l'attività assume un potere trasformativo che apparentemente riguarda solo l'esterno, la realtà oggettiva, ma che simbolicamente fa riferimento alla sfera soggettiva, psichica, interna.

Il processo trasformativo, che si sviluppa e viene attuato, è agevolato dalla possibilità, per il pensiero (rappresentazioni, immagini, etc.) e le emozioni, di tradursi, di essere tradotte in qualcos'altro attraverso l'uso della metafora [9].

Il linguaggio della metafora è un linguaggio simbolico che come ci insegna Philippe Caillè è espressione di quel livello, che per la specie umana ha da sempre rivestito un'importanza fondamentale nel determinare e "informare" (nel senso di dare forma e indicarne i contenuti) i nostri comportamenti e atteggiamenti [10].

Un'altra tecnica psicoterapica con una forte vocazione di poiesi artistica, è quella sviluppata e utilizzata dall'approccio sistemico-relazionale, definita la tecnica delle "sculture". Questa tecnica prevede che il sistema individuo, coppia, famiglia, rappresenti se stesso, comunichi e parli di sé, solo ed esclusivamente attraverso l'ausilio del corpo che, come in una regia di drammatizzazione e rappresentazione teatrale, viene plasmato e collocato nello spazio, attualizzando "scene" affettivamente significative (momenti di vita quotidiana, avvenimenti, eventi, etc.), del passato, del presente e del futuro, cristallizzandoli in una fissità, immutabilità temporale tipica delle opere d'arte scultoree.

Ma come soffrono le sculture? Per rispondere a una simile domanda ci è utile volgere lo sguardo all'analisi condotta da Gotthold Ephraim Lessing incentrata sul celebre complesso marmoreo del *Laocoonte* [11]. Il filosofo tedesco mette in rilievo

come nel gruppo scultoreo in oggetto, raffigurante la torsione dei corpi del mitico sacerdote e dei suoi due figli costretti tra la morsa di due serpenti, la bellezza sul volto di Laocoonte non sia deturpata dagli spasmi di dolore, in quanto esso è eternato nel momento fecondo, ossia nel sospiro. È un grido silente, quindi, quello del Laocoonte, che pulsa nella tensione dei muscoli e dei tendini, facendo vibrare nel *medium* dello spazio l'inespresso *pathos* del dolore che penetra l'anima.

Il *pathos*, dunque, inteso sia come elemento dell'opera sia come percezione dell'opera, è un esito psichico lessinghiano ed "epocale", capace di suscitare inusitate sinestesie e inversioni di funzioni apperceptive tra le arti, come avviene per l'appunto nel gruppo plastico del *Laocoonte*.

La sinestesia, la cui etimologia è rintracciabile nel greco *syn* (insieme) e *aisthànesthai* (percepire), è la percezione simultanea di tutti i sensi.

Fra gli artisti visuali che hanno messo in immagine la sinestesia percettiva il rimando immediato va a Wassillij Kandinskij, che dipinge l'uditivo e traduce i suoni in sinfonie visive di forme e colori. Le *Composizioni* figurative dell'iniziatore dell'Astrattismo, infatti, sono un campo di forze in cui le energie delle vibrazioni generate dagli strumenti musicali vendono fissate sulla tela secondo corrispondenze di punti, linee, superfici e cromie [12]. Ed è proprio il colore il mezzo deputato a inverare gli scambi sensoriali tra le arti. Kandinskij, invero, sostiene che sia possibile accostare l'esuberanza vitale del giallo al suono della tromba, l'infinita spiritualità dell'azzurro a quello del pianoforte, la forza passionale del rosso a quello di una tuba. Insomma, Kandinskij indaga i risvolti spirituali e psicologici del colore [13].

Ma le connessioni tra psicologia e colore erano già state messe in rilievo da Rorschach, che ha impiegato tavole raffiguranti "disegni ambigui", ossia macchie di forma-colore/colore-forma, in qualità di strumenti per inferire la personalità.

Le reazioni emozionali al colore – che peraltro sembrano essere presenti pure nella terminologia specifica dei colori, classificati in "caldi" e "freddi" – verranno ulteriormente elaborate dalla cromoterapia, la quale, al di là della sua mancata ratificazione all'interno della comunità scientifica, sostiene che i colori possano essere impiegati per coadiuvare nel soggetto uno stadio di armonia emotiva e psichica.

## Design e percezione in psicologia

Molti designers e i loro movimenti, quali Alchimia e l'Architettura Radicale, hanno basato l'efficacia delle loro creazioni sulle leggi della percezione formulate nei primi decenni del secolo scorso da Wertheimer, Köler e Koffka [14].

Wertheimer (1923), il fondatore della psicologia della Gestalt, individua sei principali fattori che influenzano e condizionano la percezione del campo visivo:

- 1) La *Vicinanza*, per cui a parità di condizioni le parti più vicine di un insieme percettivo si organizzano nella formazione di unità figurali (figure);
- 2) La *Somiglianza*, in base alla quale quando lo stimolo percettivo è costituito da un insieme di elementi fra loro diversi, si manifesta, a parità di altre condizioni, la tendenza a costituirsi in unità percettive tra gli elementi che siano simili in qualche loro aspetto (per forma, colore o altro parametro). Un caso particolare di unificazione per somiglianza è quello determinato dal "destino comune" o più semplicemente dalla somiglianza del comportamento. Questo fattore, analizzato da Musatti (1931), sottolinea la forza organizzatrice del movimento ed evidenzia come si costituiscono in unità percettive quelle parti del campo visivo che si muovono contemporaneamente e/o in maniera coordinata rispetto ad altre parti che rimangono immobili;
- 3) La *Chiusura*, le regioni del campo visivo che sono delimitate da margini chiusi, tendono ad essere percepite come figure più facilmente di quelle con contorni aperti o incompleti;
- 4) La *Continuità di direzione*, a parità di altre condizioni si impongono come unità percettive quelle il cui margine è caratterizzato dal minor numero di cambiamenti e/o interruzioni, in altre parole, gli elementi di un insieme che si susseguono in un *continuum* regolare e logico sono percepiti come figura;
- 5) La "*Buona forma*" o "*buona gestalt*", è quel fattore per cui il campo percettivo si segmenta in modo che ne risultino unità e forme per quanto più possibile equilibrate ed armoniche;
- 6) L'*Esperienza passata*, secondo cui la segmentazione del campo visivo avviene, a parità di altre condizioni, anche in funzione delle nostre esperienze passate in modo tale da favorire la percezione di oggetti con i quali abbiamo familiarità o abbiamo avuto precedente esperienza.

La Gestalt, inoltre, sostiene che è possibile comprendere il tutto solo nella relazione tra le sue parti. Si tratta di un principio essenziale sia per le dinamiche di configurazione dei *patterns* visivi sia per identificare il colore, *medium* estremamente capriccioso e instabile, la cui percezione varia al variare del contesto, tanto che la tonalità, la chiarezza e la saturazione, cioè le tre dimensioni del colore secondo Rudolf Arnheim [15], sono determinate esclusivamente dall'ambiente in cui esso è collocato.

Benché la percezione del colore sia uguale per tutti i soggetti - fatti i debiti distinguo per i casi di daltonismo o di altre patologie della retina, poiché da un punto di vista fisico, spiega Newton - esso è prodotto dalle proprietà dei raggi che scompongono le fonti luminose, misurate in lunghezze d'onda, la difficoltà a distinguere con certezza il colore non deriva solo dal contesto dov'è inserito ma anche dalla sua concettualizzazione. Il significato del colore, infatti, ha anche una matrice culturale che concerne sia la codificazione simbolica del colore, il bianco, per esempio, nella cultura occidentale è sinonimo di purezza e castità, mentre in quella orientale è la metafora del lutto, sia il lessico: quanti termini possiede una determinata lingua per strutturare il colore?

Se ci limitiamo a considerare in questa sede la lingua italiana, ci rendiamo immediatamente conto dell'enorme quantità di lemmi impiegati per discernere le infinite sfumature tonali del *medium*, a cui la nostra cultura conferisce un'estrema importanza.

Così, se volgiamo lo sguardo agli oggetti *cult* del *design* italiano, come la lampada Eclisse (1965) di Vico Magistretti per Artemide, i *Componibili* (1967) di Anna Castelli Ferreri per Kartell, la macchina da scrivere *Valentine* (1968) di Ettore Sottsass per Olivetti, la *Seduta Bocca* (1971) di Studio 65 per Gufam e oltre, ci rendiamo conto che la loro iconicità è rintracciabile nella totale simbiosi tra buona forma e colore.

Ne deriva che il design, e più in generale il *visual design*, non può prescindere dagli esiti simbolici, persuasivi ed emozionali di cui la psicologia del colore è portatrice.

### **La commedia e la tragedia nell'antica Grecia e la funzione del teatro antico nel mondo classico**

Nell'antica Grecia il teatro, prevalentemente la tragedia, aveva una funzione *catartica*, allo stesso

tempo individuale e collettiva. Lo spettatore, come l'ascoltatore delle favole e dei racconti di fiaba [16] secondo Vladimir Propp (1895-1970), seguendo un percorso parallelo a quello dell'eroe, positivo e/o negativo, si identificava con esso e con le sue vicissitudini e attraverso questo processo espiava o sublimava le proprie colpe e si liberava dalle passioni. La finalità era quella di comprendere, attraverso *l'empatia*, la sofferenza e il sacrificio del protagonista (πάθει μάθος).

Diceva F. Dostoevskij, nei *Ricordi del sottosuolo*, "io sono convinto che l'uomo non rinuncerà mai alla vera, autentica sofferenza...Giacché la sofferenza è la vera origine della coscienza...In realtà io continuo a pormi una domanda oziosa: che cos'è meglio, una felicità da quattro soldi o delle sublimi sofferenze? Dite su, che cos'è meglio?" [17].

Lo **Psicodramma**, un metodo psicoterapeutico, ideato da Jacob Levi Moreno (1921), si avvicina enormemente alla funzione catartica del teatro antico nel mondo classico. Esso prevede il gioco drammatico libero avendo come fine quello di sviluppare attivamente la spontaneità dei soggetti. L'essenza di questa terapia consiste nell'esteriorizzazione rappresentativa dei vissuti personali, mediante le improvvisazioni sceniche fino alla catarsi. Successivamente lo psicoterapeuta, "direttore del gioco", analizzerà le rappresentazioni sceniche fornendone un'interpretazione [18].

Applicabile ai bambini e agli adulti, costituisce un mezzo privilegiato di espressione e simbolizzazione dei conflitti personali, oltre a svolgere una funzione di rappresentazione e rielaborazione di situazioni conflittuali interpersonali. In alcuni ambiti è stato utilizzato non solo come tecnica psicoterapeutica, ma anche per la formazione, selezione e valutazione delle risorse umane. In questi casi si parla più correttamente di sociodramma, oppure di *role-playing* o più genericamente di *metodi attivi*. Con quest'ultima espressione ci si riferisce all'applicazione e all'uso di una o più tecniche tra quelle ideate da J. L. Moreno.

Lo Psicodramma, insomma, è il prodotto dell'esplicita congiunzione tra psicanalisi e teatro. A essere specificamente chiamato in causa, infatti, è quel processo di immedesimazione emotiva (*perezivanjje*) che è alla base della mimesi realistica conseguita per mezzo del noto "metodo Stanislavskij" [19], la cui elaborazione da parte del regista, attore e teorico russo non sarebbe stata ipotizzabile senza Freud e i meccanismi proiettivi

di immedesimazione nella "scena del sogno a occhi aperti" da lui delucidati.

La dinamica di gruppo è l'asse portante del metodo Stanislavskij, in cui il *training* è impostato sugli esercizi di esteriore immedesimazione con gli oggetti più arbitrari e sul lavoro quasi analitico inerente al vissuto del soggetto/attore che, coadiuvato dal regista, è indotto a far emergere i sintomi dell'inconscio, ravvisabili magari nella "caduta in fallo" nel *lapsus* rivelatore, che consente di far ripartire il lavoro sul personaggio da un livello qualitativamente superiore [20].

Tra coloro i quali hanno raccolto l'eredità del "sistemata" stanislavskijano ricordiamo il *Living Theatre*, l'*Odin Theatre* e l'*Actors Studio* di Elia Kazan. Ma il patrimonio del metodo risuona anche nei cartoni animati per bambini. Emblematico in tal senso è il *Grande sogno di Maya*, tratto dal manga di Suzue Miuchi *La Maschera di vetro*, ovvero quella che metaforicamente indossano gli attori per rappresentare le emozioni e la fragile identità del personaggio. Il sogno di Maya, dunque, non può che essere quello di divenire attrice e per riuscirci la giovane ragazza entra nella compagnia Tsukikage, dove l'insegnante applica gli insegnamenti del metodo Stanislavskij con inflessibile disciplina, somministrata agli attori a livello sia psichico sia fisico. Così, durante il *training* Maya si sottopone a pratiche ai limiti della crudeltà per elaborare al meglio l'approfondimento psicologico del personaggio, una ricerca in nome della quale giunge persino a effettuare estenuanti prove bendata e con le orecchie ovattate. La privazione momentanea e volontaria del senso della vista e di quello dell'udito è funzionale a Maya a immedesimarsi nel personaggio di Hellen Keller, la bambina sordo-cieca coprotagonista del film *Anna dei miracoli* (1962) di Arthur Penn, portato in scena dalla compagnia teatrale Tsukikage.

Nel cartone animato in oggetto, insomma, si condensa, seppur per linee sommarie, un vero e proprio corso di formazione per piccoli telespettatori del metodo Stanislavskij e dei suoi esiti psicodrammatici.

### **Mimica, mimetismo e autismo**

Di recente alcuni studi, ed in particolar modo le ricerche di Paul Forbes e Antonia Hamilton, hanno messo in evidenza un elemento innovativo nell'osservazione relativa all'autismo e alla sua eziopatogenesi. Nei soggetti affetti dalla sindrome autistica sarebbero compromesse le funzioni cerebrali che stanno alla base della

capacità imitativa e/o di mimesi della mimica facciale. La capacità imitativa e la funzione mimetica costituiscono la base di tutte le forme di apprendimento soprattutto nelle fasi precoci dello sviluppo degli esseri viventi, umani ed animali. Inoltre svolgono una funzione importantissima nell'associazione e nel riconoscimento delle emozioni attraverso la mimica facciale. Un'ipotesi che si va delineando è che nei soggetti autistici venga a mancare proprio quella funzione che permette l'apprendimento della comunicazione emotiva attraverso l'espressione mimica del volto. L'applicazione psicoterapica e/o riabilitativa derivante da questa ipotesi prevede l'uso delle nuove ICT ed in particolare di *avatars*, personaggi digitali caratterizzati, che, interagendo con il soggetto possono aiutarlo nel recupero delle funzioni summenzionate attraverso un meccanismo di rispecchiamento ad alto potenziale evocativo [21].

Non per niente, una delle cause del disordine dello spettro autistico è da ricercare proprio nel malfunzionamento di quelli che Giacomo Rizzolatti, suo scopritore, ha definito neuroni a specchio [22], che hanno la caratteristica di attivarsi sia nel momento in cui la persona compie un'azione sia nel momento in cui la osserva. In virtù di una tale coincidenza tra la parte visiva e la parte motoria si innesca quel processo di rispecchiamento che è alla base dell'empatia la quale, come ha rilevato l'orizzonte delle neuroscienze, ha una matrice non solo emotiva ma anche biologica, ed è innervata appunto dai neuroni a specchio. E non è forse proprio la mancanza di sintonia empatica ciò di cui i soggetti autistici sono privati, incapaci di sviluppare compiutamente l'orizzonte relazionale e intersoggettivo? Molti studi, infatti, hanno indagato il legame coesistenze tra le diverse forme di autismo e i neuroni a specchio, che mostrano alterazioni e malfunzionamenti negli EEG di coloro i quali soffrono di disturbi dello spettro autistico. Da qui la valenza non solo ludica ma anche terapeutica dell'*avatar*. Questo "essere" digitalizzato, da costruire secondo combinatorie mobili, è invero un *gioco* che consente ai soggetti affetti da autismo di esperire quel modello di simulazione incarnata (*embodied simulation*) mediata dai neuroni a specchio che, scrive Gallese, è uno schema di percezione corporea atta a empatizzare nel senso letterale: "stare presso l'altro" [23]. La teoria della simulazione incarnata quindi fonda empiricamente un nuovo modello di percezione, in cui un ruolo centrale è assunto

dallo schermo che, parafrasando Gallese e Guerra, è sempre uno schermo empatico [24].

Ecco la motivazione per la quale i dispositivi ad alta tecnologia, che integrano interfacce multimediali, acquisizione di fonti esterne e sintesi vocali, specie il *tablet*, raccomandato per la portabilità e la fluidità dell'approccio di interazione tramite *touch-screen*, sono *media* largamente impiegati in generale dalle strategie di C.A.A. (Comunicazione Aumentata Alternativa) e in particolare sui soggetti autistici, al fine di incentivare per mezzo del gioco della simulazione quelle forme di empatia che possano coadiuvare le loro capacità relazionali.

### **Tecniche di espressione pittorica e riabilitazione psichiatrica**

Volgendo nuovamente lo sguardo al *fil rouge* tra psicologia, arti visive e spettacolo, ci sembra opportuno accennare in questa sede alla produzione grafica di uno dei più grandi teorici teatrali del XX secolo: Antonin Artaud; stimatore, tra l'altro, delle furiose orge cromatiche di Van Gogh e delle figure al limite tra l'umano e l'inorganico del surrealista Masson.

Internato nel manicomio di Rodez, Artaud produce un *corpus* di autoritratti lividi e mortuari, connotati dall'ossessione del corpo torturato. Ciò che più precisamente accade nella produzione figurativa artaudiana è la dissipazione del soggetto; una perdita che si compie in nome di quell'ambigua parola che, per almeno tre volte, Antonin Artaud nomina in riferimento ai suoi disegni: il soggettile [25]. Nota Derrida che la nozione di soggettile appartiene al codice della pittura e indica ciò che è al contempo supporto, superficie e materia stessa di una scultura o di una pittura, è «tutto ciò che in esse si distinguerebbe dalla forma così come dal senso della rappresentazione, ciò che non è rappresentabile. [...] Una specie di pelle porosa» [26]. Il soggettile ha perciò a che fare con l'informe, con un soggetto dolente e disperato che prosegue e persiste nella ferita del tessuto, ossia nel corpo di dolore, quello stesso corpo che ha abitato Artaud fin dalla più tenera età, e che il "teorico della crudeltà" [27] ha messo in immagine nella sua produzione grafica, la quale ha assolto a una funzione terapeutica.

Sovente, infatti, negli stati di alienazione mentale l'arte viene impiegata come terapia.

In merito rappresentano un valido esempio le tecniche di espressione pittorica utilizzate da Franco Basaglia nel processo di de-manicomializzazione o de-istituzionalizzazione

psichiatrica avviata in Italia con la creazione del Laboratorio "P" – Marco Cavallo nel 1973, hanno avuto come conseguenza positiva l'uso dell'arte (disegno, pittura, scultura, etc.) nella cura del disagio psichico più grave rappresentato dalle psicosi. Prima di allora solo il disegno aveva avuto un utilizzo nella diagnosi dell'abuso sessuale nei minori; Basaglia attua una vera e propria rivoluzione nel campo della psicopatologia e della riabilitazione psichiatrica grazie all'intuizione importante di conferire all'arte la funzione di comunicatore ed evocatore 'criptato' della sofferenza psichica. In quanto tale l'arte diventa un campo ideale per la decodifica del malessere e la possibilità di rintracciare le esperienze e gli eventi traumatici che hanno contribuito a determinarlo. Infine, l'esperienza di Franco Basaglia ci ha insegnato che l'arte è un potente mediatore di comunicazione e cambiamento sociale.

### **Conclusioni**

L'arte, essendo l'espressione poetica della nostra capacità creativa e trasformativa, coinvolge l'individuo a vari livelli ed in maniera profonda. L'esperienza artistica, legata sia alla produzione di opere sia alla fruizione delle stesse attraverso l'osservazione contemplativa, comporta e determina la possibilità di entrare in relazione con il mondo potendone cogliere l'essenza, il noùmeno come direbbe Kant, grazie all'attivazione e all'interazione di funzioni cognitive, quali l'attenzione, la memoria, le rappresentazioni, la fantasia e l'immaginazione e funzioni emotive-affettive, costituite da sentimenti, emozioni, vissuti e stati d'animo. Questo intreccio tra la dimensione razionale e quella emotiva generato dal creare l'arte o viverla ha delle forti ripercussioni e risonanze nella realtà psicologica, conscia e inconscia, e importanti implicazioni nella prassi clinica della psicoterapia per il potenziale terapeutico dei simboli e delle metafore [28].

### **Bibliografia**

1. Magherini G, (2007), Mi sono innamorato di una statua, NICOMP L.E, Firenze.
2. Freud S, (1936), Un disturbo della memoria sull'Acropoli: lettera aperta a Romain Rolland, OSF vol. XI, Bollati Boringhieri, Torino, pagg. 473-481.
3. Freud S, (1973), L'interpretazione dei sogni, trad. it. Bollati Boringhieri, Torino.
4. Breton A, (1966), Manifesto del surrealismo, trad. it. Einaudi, Torino.

5. Didi-Guberman G, (2014), *Aprire Venere. Nudità, sogno, crudeltà*, trad. it. Abscondita, Milano.
6. Bellmer H, (1980), *Piccola anatomia dell'inconscio fisico o l'anatomia dell'immagine*, trad. it. Arcana, Roma.
7. Foulkes S. H, (1991), *Introduzione alla Psicoterapia Gruppoanalitica*, a cura di Rocco Pisani, EUR, Roma.
8. Foulkes S. H, (1991), *ibidem*.
9. Mills J. C, Crowley R J, (1988), *Metafore terapeutiche per i bambini*, Astrolabio, Roma.
10. Caillé P, (2007), *Uno e uno fanno tre*, Armando Editore, Roma.
11. Lessing G. E, (1994), *Laocoonte*, trad. it. Rizzoli, Milano.
12. Kandinskij W, (1968), *Punto, linea superficie*, trad. it. Adelphi, Milano.
13. Kandinskij W, (1997), *Lo spirituale nell'arte*, Bompiani, Milano.
14. Canestrari R, (1986), *Psicologia generale e dello sviluppo*, CLUEB, Bologna.
15. Arnheim R, (1999), *Arte e percezione visiva*, trad. it. Feltrinelli, Milano.
16. Propp V, (1966), *La morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino.
17. Dostoevskij F, (2005), *Memorie del sottosuolo*, Einaudi, Torino.
18. Moreno J L, (1985), *Manuale di Psicodramma. Il teatro come terapia*, Astrolabio, Roma.
19. Stanislavskij K. S, (1988), *Il lavoro dell'attore sul personaggio*, trad. it. Laterza, Roma.
20. Stanislavskij K. S, (2007), *Il lavoro dell'attore su se stesso*, trad. it. Laterza, Roma.
21. Forbes P, PanXueni, Hamilton A, *Reduced Mimicry to Virtual Reality Avatars in Autism Spectrum Disorder*, *Journal of Autism and Developmental Disorders* 2016, DOI 10.1007/s10803-016-2930-2.
22. Rizzolatti G, (2011), *Io sono il tuo specchio: neuroni a specchio ed empatia*, Amrita, Torino.
23. Gallese V, (2008), *Il corpo nella mente dai neuroni a specchio all'intersoggettività*, Asia Edizioni, Bologna.
24. Gallese V; Guerra M, (2015), *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano.
25. Artaud A, (2008), *Alice in manicomio: lettere e traduzioni da Rodez*, trad. it. Nuovi equilibri, Viterbo.
26. Derrida J, (2005), *Antonin Artaud. Forsennare il soggettivo*, trad. it. Abscondita, Milano.
27. Artaud A, (2000), *Il teatro e il suo doppio*, trad. it. Einaudi, Torino
28. Basaglia F, (1982), *Scritti II, 1968-1980. Dall'apertura del manicomio alla nuova legge sull'assistenza psichiatrica*, a cura di F. Ongaro Basaglia, Einaudi, Torino.
29. Termini F, Sciarca C, *Special Educational Needs and Sport. Psychological aspects of the interaction between cognitive, affective-emotional and motor area*, *EuroMediterranean Biomedical Journal* 2017, DOI: 10.3269/1970-5492.2017.12.5.