

Anna Fabbrini

## RI-CREARE IL MONDO. ADOLESCENTI E CREATIVITÀ

Publicato nel volume: *Creatività. Miti, discorsi, processi*  
a cura di Alberto Melucci. Feltrinelli, Milano 1994

“Il cielo sopra il cielo.” Nel *Libro dei Mutamenti*, Kkienn, il creativo, è il primo dei sessantaquattro esagrammi. E' composto da sei linee intere ed è analogico al *cielo*, al *padre*, alla *forza*. Ma non basta un cielo solo per designare il creativo. Il raddoppio del segno indica il moto del cielo; significa che ad ogni giorno ne segue un altro e ciò produce l'idea del tempo. La creatività si oppone infatti all'idea della stasi e dell'arresto per esprimersi simbolicamente nel moto e nella trasformazione costante.

### Il senso della vita

*La creatività appartiene  
al fatto di essere vivi.*  
D. W. Winnicott

Creare è atto divino ed è al tempo stesso ciò che rende davvero umano l'umano. Il punto in cui si traccia la demarcazione più profonda nel regno del biologico, tra l'animale e l'essere-di-cultura, è certamente lì, dove nasce il potere di figurare l'assenza e dove prende forma un agire capace di colmare lo spazio del desiderio. Sogno, previsione, anticipazione, progetto, invenzione, superamento del dato sensibile, rappresentano certamente l'espressione più elevata del potere e della responsabilità dell'uomo verso il mondo; costituiscono i processi più sofisticati del suo contatto con l'ambiente. Tutto muove da un'inquietudine, da un interrogativo, dal bisogno di appagamento, dalla certezza di *un qualcos'altro* e di *un altrove* capace di generare l'inesistente.

Qualunque cosa noi intendiamo per creatività, dobbiamo assumere l'idea di un campo fortemente segnato dalla percezione della mancanza; ma questa, di per sé, è incapace di generare qualcosa se non il senso di una incompletezza, di un disordine, di un vuoto e dunque, di una sofferenza. Dobbiamo supporre che intorno a questo disagio si mobiliti una sorta di *energia* o spinta vitale, o propensione a cercare e a fare, capace di sostenere un progetto di trasformazione del campo stesso in cui ha luogo l'esperienza. Dobbiamo assumere cioè che la motivazione profonda dell'umano a manipolare l'ambiente per renderlo più adatto a sé, o migliore, sia insito nella sua stessa capacità di contatto. La mancanza, col disagio che vi è connesso, viaggia infatti di pari passo e in modo dialettico con la curiosità e la speranza che mobilitano l'individuo verso il superamento del dato, la soluzione dei problemi, verso la ricerca dell'appagamento e del senso.

Abbiamo scelto di occuparci di adolescenza in una ricerca sulla creatività perché pensiamo che in un certo modo questa età rappresenti una *zona* o tempo dell'esistenza in cui si prepara l'innovazione rispetto al mondo costituito. Assumiamo per analogia che l'adolescente si trovi di fronte alla vita, alla realtà ereditata dagli adulti, un po' come l'artista si trova di fronte alla materia prima. L'incontro non può che essere un incontro di manipolazione di ciò con cui il ragazzo viene in contatto; così, nell'apparente continuità dell'esistenza, l'adolescenza rappresenta senza dubbio il tempo di un'alchimia, di una invenzione di vita.

Siamo abituati a ritenere che ciò che chiamiamo creatività o immaginazione creativa, rappresenti una condizione particolare, un attributo eccezionale e raro di alcune persone, piuttosto che una dimensione propria dell'equilibrio psicofisico di ogni individuo. Molte ricerche sullo sviluppo, invece, sostengono il contrario. Il requisito di base dell'adattamento al mondo sembra ancorarsi su risorse evolutive che mettono la persona in grado di far fronte in modo originale alle sollecitazioni ambientali. L'adattamento

creativo si contrappone al sintomo, alla tendenza a ripetere prototipi comportamentali noti ma inadatti, collaudati e certi ma spesso impropri al contesto così come di volta in volta si definisce nel qui-ed-ora di ogni esperienza.

Nell'ambito delle scienze psicologiche, una visione della crescita tutta centrata sull'acquisizione, l'apprendimento e l'integrazione del mondo-dato, ha ormai lasciato il posto a nuove prospettive che riconoscono al bambino la competenza di *costruttore* del mondo di cui è parte. Si è orientati a ritenere che, fino dai primi mesi di vita, il bambino sia *attivamente* impegnato a costruire il senso di Sé attraverso una vera e propria capacità originale di organizzare i dati provenienti dall'ambiente circostante (Stern, 1987). I processi evolutivi salienti, evidenziati dalle teorie costruttiviste, si strutturano infatti su capacità di apprendimento associativo, per cui la percezione della realtà esterna avviene prioritariamente attraverso il filtro delle qualità sensoriali ed emotive piuttosto che sull'apprendimento dei contenuti. Ciò che è vivente, in movimento, espressivo, ciò che produce eccitazione e abbassa la tensione, è ricercato selettivamente dal bambino che *crea* la sua stessa percezione. In assenza di questi elementi, malgrado la sua presenza, uno stimolo può anche non venir registrato. In definitiva, l'atteggiamento spontaneo del piccolo è teso, fin dall'inizio, in un'azione creativa sul mondo esterno che lo impegna oltre il dato, in una complessa operazione di costruzione della propria esperienza. Tale azione progredisce col tempo, con la disponibilità di crescenti risorse e si manifesta in modo palese dell'attività ludica. E' infatti nel gioco spontaneo che diventa più evidente, oltre alla tendenza ad esplorare e a manipolare gli elementi presenti nel campo, questa tensione a trascendere il dato, per produrre il nuovo e l'interessante, per aggiungere costantemente forma e novità all'ambiente. Attraverso il gioco, il piccolo si orienta nel mondo dei significati e del senso, con una azione che è essenziale ai processi vitali del suo adattamento e che è fortemente caratterizzata dall'inventiva e da una ricerca di equilibrio interno. Qualcuno ha definito questo impegno uno *sforzo bioestetico*, sottolineando con ciò il fatto che la dimensione dell'agire infantile comprende, in questa fase, anche l'attributo del *bello*.

Il carattere di *bello* che è comune all'arte e a ciò che identifichiamo come prodotto creativo, tende poi, nella vita adulta a dissociarsi dalla dimensione del fare quotidiano, verso il quale siamo più portati a pensare in termini di giusto o sbagliato, efficace o improprio. La vita quotidiana infatti sembra sfuggire normalmente alla logica estetica e questo porta poi a percepire come divisi, mentalmente ed esperienzialmente, il necessario dal superfluo, il bello dal pratico, l'agire utilitaristico dall'agire creativo. Eppure, il termine *fare* ha in comune la sua etimologia (*poiein*) con la parola *poesia*. L'azione nel suo ritmo e nel suo senso, nella sua forma e manifestazione attiene alla dimensione estetica, può avere a che fare col bello e con l'armonia. Questi attributi, che sono estranei all'agire quotidiano, nella nostra cultura sono forse appropriati solo per designare l'esperienza artistica e quella del gioco infantile. Qui l'agire diventa naturalmente poesia e il fare rivela nella sua naturalezza e semplicità quel suo essere contemporaneamente scoperta, invenzione, oltre che adattamento al mondo. Il gioco richiama ad una dimensione del senso di meraviglia e del potere di creare che, prima ancora di essere dono di pochi, è dunque parte di ogni bagaglio di vita e motore di ogni esistenza.

Tra gli attributi essenziali del crescere dobbiamo perciò includere sempre sensibilità e creatività intesi come alto potenziale di costruzione e ridefinizione dell'immagine del mondo e dei suoi significati. Lontano dall'essere una qualità particolare di pochi, questa sorta di *curiosità* o di tensione trasformativa verso le cose e l'ambiente è dunque il potenziale di ogni crescita e la condizione di ogni apprendimento.

Precursore della capacità di creare è senza dubbio quell'area esperienziale che è stata definita dei *fenomeni transizionali*.

Ai bordi del corpo fisico e prima del mondo degli oggetti esterni, si anima un confine di contatto in cui il bambino sperimenta gradualmente la realtà in un'area percettiva in bilico tra il suo potere di sognare e la concretezza delle cose. Se *il principio di realtà è un'offesa*, come dice provocatoriamente Winnicott, è attraverso questo potere di trasfigurazione che esso diventa accettabile (Winnicott 1974, 1990) e ciò che chiamiamo creatività nell'adulto consiste proprio nel mantenere, nel corso della vita, qualcosa che appartiene a questa dimensione: la presenza di uno *spazio di gioco*, un luogo in cui poter *sognare* il mondo, che suppone, da parte di un soggetto, la percezione di essere vivo e la tensione a restare tale.

E ciò non richiede nessun talento particolare.

## Creatura/creatore

*Noi vediamo che gli individui  
vivono creativamente e trovano che la vita  
vale la pena di essere vissuta  
o che non possono vivere in maniera creativa  
e dubitano del valore del vivere.*  
D. W. Winnicott

Dei piccoli si dice che sono *creature* per sottolineare, in relazione ai padri e alle madri, il rapporto asimmetrico della generazione.

Il loro essere biologicamente dipendenti ed il loro bisogno assoluto di cure per la sopravvivenza li rende i destinatari di un'azione di accudimento che comprende inizialmente sia le cure del corpo, la nutrizione, sia tutti gli atti di trasformazione dell'ambiente al fine di renderlo il più possibile adatto ed accogliente. E' l'intuizione materna e la qualità empatica della relazione che supportano quel processo di trasformazione continuo capace di accogliere e rispondere ai continui mutamenti di stato del bambino. Nell'oscillare ritmico dell'esperienza del bambino tra benessere e malessere, tra appagamento e disagio, tra quiete e movimento, tra bisogno di contatto e di chiusura, la presenza dell'adulto testimonia la bontà del mondo e, provvedendo cura, costruisce il fondamento della fiducia di base necessaria a vivere.

Recenti teorie psicologiche parlano del rapporto madre-bambino in termini di *oggetto trasformativo* e di *processo trasformativo*, sottolineando il fatto che l'abilità ad aver cura è essenzialmente costituita da una capacità ad introdurre cambiamenti nell'ambiente allo scopo di creare condizioni di maggior benessere o allontanare le fonti del disagio (Bollas 1989). Dunque, quando si crea una situazione di bisogno, di rottura dell'omeostasi, di disorganizzazione, il bambino vivrebbe, attraverso l'azione materna, l'esperienza di un mutamento del campo dentro cui si trova immerso con altre presenze. Non è una persona ma una intera *situazione* che si rivolge verso di lui e mette in moto quelle trasformazioni che lo faranno transitare dal malessere al benessere.

La risposta al bisogno sarebbe l'instaurarsi di un ordine nuovo realizzato, oltre che attraverso l'appagamento, anche attraverso i modi nei quali le cose vengono ottenute. L'intervento materno con la sua forma, il suo ritmo, la sua qualità gestuale, costituisce una *gestalt* in cui l'esperienza dell'aver cura è inscindibile dalla sua estetica. La crescita dell'umano è una sequenza di esperienze trasformative ed un percorso di acquisizione progressiva di risorse di autosostegno e di emancipazione. Il bambino, nel tempo, si sottrae progressivamente dalla dipendenza attraverso l'apprendimento di quel potere di agire, di quella sensibilità e di quell'estetica.

L'adolescenza segna il salto decisivo in questo percorso poiché è il tempo dell'affrancamento dalle cure dell'altro, contemporaneamente all'emergere più netto della percezione del mondo esterno assieme alla necessità di manipolarlo. Prendersi cura di sé vuol dire diventare capaci di gestire il proprio malessere/disequilibrio rapportandosi ad un ambiente che potenzialmente contiene le risorse necessarie a cambiare. Ma non solo. Significa anche, assumere una nuova visione di campo, in virtù della quale ogni azione trasformativa agita sul mondo può produrre benessere a sé e agli altri. La prospettiva dell'adolescente si sposta infatti dai confini del soggetto (Io-Me), all'apertura del campo esperienziale che include gli altri e le cose del mondo.

La domanda *chi sono io?* dell'adolescente non va colta nella ristretta prospettiva personalistica di una ricerca di identità confinata ad una definizione statica del proprio nome e del proprio corpo. Essa implica anche il *come sono?* cioè una valutazione di come le caratteristiche proprie vengono realizzate attraverso i sistemi di rappresentazione che includono anche l'agire. *Bisogna che le cose che hai dentro, tu riesca a realizzarle* (Silvia, 16 anni). E ancora *Ci sono delle cose che ti vengono dall'intimo, le intuizioni, ma poi si concretizzano e gli altri le devono vedere... Sono i lavori fatti col sentimento, quelli che contano* (Mino, 15 anni). Il sentimento di poter-fare è fondamentale nella costruzione dell'identità da parte dell'adolescente ed implica l'autoattribuzione di un potere sull'esterno per cercare risorse e per produrre trasformazioni condivise.

E' in questo confine tra persona e ambiente che si struttura per l'adolescente un agire dotato di senso nuovo. Nello sviluppo *sano* di ogni soggetto, Stern individua tra gli altri, alcuni aspetti del Sé che suppongono esplicitamente il legame col contesto. Fondamentale è *il senso di essere soggetti agenti* cioè la sensazione di essere padroni delle proprie azioni e responsabili dei loro effetti, in assenza del quale si crea la paralisi. Assieme a questo, il *senso di essere produttore di organizzazione*, cioè di un agire ben formato ed efficace e il senso di poter *comunicare significati* attraverso i linguaggi - dire e fare -, esprimono l'appartenenza alla cultura e il bisogno della validazione delle conoscenze personali e delle proprie produzioni da parte del contesto (Stern 1987).

La ricerca del proprio benessere da parte dell'adolescente include dunque strutturalmente il rapporto col mondo che deve essere percepito come sufficientemente *stimolante* ma anche sufficiente-mente *accogliente*. Il territorio fisico e lo spazio personale evolvono per l'adolescente solo attraverso una azione in cui trasformarsi e trasformare coincidono, azione che si alimenta indistintamente, delle risorse della sensibilità e dell'intelligenza, dell'inventiva e della motivazione, della volontà e della speranza.

Questo processo deve essere sostenuto da qualcosa che, in mancanza di meglio, possiamo definire *spinta vitale* e che l'approssimazione della parola traduce come senso profondo che *vale la pena* fare e cercare. Tale sentimento ha certamente le sue radici nella fiducia di base costruita al tempo della dipendenza; in ogni caso, vive sul presupposto di una *realtà* esterna manipolabile e relativamente docile alla propria azione. Abbiamo una verifica indiretta di ciò nella patologia ed in particolare nei quadri depressivi dove il vissuto soggettivo è quello di una impossibilità a fare, di un senso diffuso di inadeguatezza, di un potere esercitato dall'ambiente sulla propria persona. Questo potere che paralizza il corpo e la mente, mette di fronte ad un mondo percepito come schiacciante, intrasformabile, incumbente e minaccioso. In questi casi i ragazzi hanno un vissuto ben diverso della propria capacità di presenza: *tutto è inutile, non ha senso, non vale la pena impegnarsi, tanto..., so che non riuscirò mai a realizzare i miei sogni...* Incontriamo qui la rinuncia a percepirsi come soggetto agente ed influente e la scelta della stasi, della chiusura e della l'impotenza. Il desiderio di fermare sé, fermare il mondo e fermare il tempo diventa una tentazione ed un rifugio; rappresenta il rovescio del potere ed equivale ad abdicare dalla vita stessa.

## Adolescenti

*La creatività che stiamo studiando  
appartiene alla maniera che ha l'individuo  
di incontrarsi con la realtà esterna.*

D. W. Winnicott

L'adolescenza è il travaglio di questa presa di potere. Attraverso il piacere e la paura di diventare padroni del proprio destino ed artefici del proprio benessere, i ragazzi e le ragazze si appropriano del sogno che i genitori fino a quel momento hanno costruito ed alimentato per loro. Il perno del conflitto adolescenziale è questa presa di potere che porta con sé la necessità di *licenziare* i padri e le madri. Questo tempo segna la fine di una delega. Per compiere il passo di diventare padrone della propria vita, l'adolescente ha prima di tutto, la necessità di costruire un senso che orienti il progetto del proprio agire.

Ogni generazione ha il problema di fare qualcosa con il mondo che gli viene consegnato: può venirne schiacciato, può rivoltarsi, entrare in conflitto, oppure entrare in una relazione trasformativa che riesce cioè a combinare in una certa alchimia, elementi della tradizione a elementi di innovazione. Continuità e mutamento, conservazione e rottura sono poli dell'identità personale e rappresentano anche i modi di relazione che ogni essere stabilisce con l'esterno; sono i vettori della sua azione. Sull'asse potere/impotenza si esprime questa capacità di presenza e l'adolescente qui manifesta le prime tracce incerte della sua capacità di trasformazione. Per vedere se e in che modo si sta preparando il terreno di un progetto trasformativo, dobbiamo reperire queste tracce, ma non sono *le cose* che parlano, *gli oggetti* prodotti, poiché, per definizione, l'adolescente non è ancora un attore socialmente produttivo. Dobbiamo interrogare i modi del contatto con l'ambiente, le qualità del processo attraverso il quale adolescenti e mondo si incontrano all'interno di sistemi di rappresentazione e di azione.

Una traccia che esprime questo potenziale trasformativo la troviamo prima di tutto, come abbiamo visto, nella capacità di porsi di fronte al mondo come interlocutori attivi.

Nel costruire l'idea di chi è e della persona che vuole diventare, il ragazzo o la ragazza si riferisce al rapporto col mondo in modo esplicito. Benché a questa età l'ideale personale sia connotato fortemente da elementi di individualità, ed esclusività, esso include quasi sempre il rapporto con gli altri e l'idea di un *bene comune*. Nelle nostre interviste di gruppo, in cui abbiamo chiesto ai ragazzi di scrivere su di un tabellone parole ed aggettivi riferibili all'ideale personale, questo dato è emerso chiaramente. *Il mio ideale non è essere una persona perfetta, ma una persona giusta che non guarda solo a se stessa ma che capisce anche gli altri. E ancora: Se faccio una cosa giusta e danneggio gli altri, allora vuol dire che non era una cosa giusta. La cosa più importante è avere qualcosa da dare, per cui senti che vale la pena batterti, per te, ma anche per gli altri.* Michele, 15 anni, dice: *Io ho scritto profeta perché serve una voce per dire... per dire qualcosa e soprattutto per dare qualcosa agli altri.*

Quando la spinta ad esistere sottolinea prioritariamente l'unicità e la particolarità dell'essere individuale, la vitalità può esprimersi come un pensiero dialettico. La tensione tutta interna, prende allora la forma di una capacità di contenimento e di gestione delle proprie polarità, capacità che dà nuovi contenuti all'idea di *coerenza del Sé* includendo la frammentarietà delle parti e della presenza di contraddizioni come fattori dinamici: *Io vorrei essere una persona che si distingue per le sue idee, molto ben identificata, cioè con le sue qualità e i suoi difetti, diciamo, originali, veramente suoi..., per questo ho scritto la frase 'e non volle mai confondersi'* (Marco, 16 anni). *L'importante è che io sia io fino in fondo, così come sono, nel bene e nel male* (Sandra, 15 anni). *Io credo che una persona debba avere dei difetti per essere una persona vera, deve avere dei contrasti, deve fare degli errori* (Giorgio, 15 anni).

Soli o immersi in un sogno collettivo, la condizione indispensabile di una apertura al mondo definibile come creativa sta, per gli adolescenti, certamente nella capacità di percepire la realtà come ricca di contrasti, non lineare, complessa e dialettica, che sopporta gli opposti e resiste all'urgenza di risolvere la tensione operando riduzioni e semplificando. La crisi dell'adolescente è infatti, nella prospettiva processuale, un cambiamento radicale di punto di vista sul mondo che include la capacità di integrare e tollerare la presenza dei contrari e delle polarità. A proposito dell'immagine di una città ideale in cui vivere, che può essere letta come proiezione del mondo interno, così si esprimono i ragazzi: *Penso che la città può essere buia e piovosa, poi anche un po' violenta, ma anche bella per vivere. Comprende degli aspetti contrastanti ma che stanno tutti quanti insieme... E' questa la mia idea di paradiso personale* (Luca, 16 anni). *In una città ci devono essere parti diverse, perché le cose opposte generano lo scambio delle idee* (Lia, 15 anni).

La tensione degli opposti si può esprimere su registri differenti ma segnala sempre l'idea di un movimento e di una fonte di vitalità in sé: *La mia casa ideale deve essere abitata e molto viva, molto popolata ma anche molto intima. Poi vorrei anche una stanza vuota dove vado per riflettere o per sentire la musica da solo* (Valerio, 17 anni).

Il tema della *tensione* percorre dunque in varie forme il riferimento alle esperienze quando queste hanno per i ragazzi la caratteristica di *valer la pena di essere vissute*. Contrariamente al luogo comune che attribuisce loro una certa propensione alla facilità del vivere, emerge dalle interviste un bisogno di incontrare ostacoli e resistenze ambientali affinché la motivazione si mobiliti. In conformità con la teoria del flusso ottimale di coscienza (Csikszentmihalyi 1988, 1991), sembra che, per attuare comportamenti creativi, non basti ai ragazzi fare l'esperienza soggettiva della mancanza, né possedere la spinta vitale a superarla. Sembra necessario che queste dimensioni interne incontrino all'esterno qualcosa che potremmo definire una *soglia ottimale di resistenza dell'ambiente*, senza la quale la motivazione si spegne nella noia e al di sopra della quale la *paura di non farcela* fissa l'individuo nell'impotenza e nella rinuncia. Il riconoscimento da parte dell'ambiente, le conferme della bontà dell'agire, quando precedono lo sforzo e la prova, diventano compiacenza e finiscono per produrre disagio anziché sostegno all'azione. Nell'esprimere apprezzamenti sui propri genitori, molti ragazzi e ragazze hanno segnalato come *validi* nel loro comportamento, una certa severità e fermezza ed il loro *coraggio di mettere dei limiti*. Questo atteggiamento degli adulti li rende *più sicuri* e trasforma in conquiste cose che, trovate sul proprio percorso senza nessun ostacolo, sarebbero banali ed insignificanti esperienze. *Vorrei fare il pianoforte, dice Sandra di 15 anni, ma mia madre dice 'aspetta'. Questo mi frena, però dipende anche da me... Se quello che loro mi impediscono io lo abbandono al primo momento, vuol dire che non ci tenevo veramente, di conseguenza, dipende molto anche da me.* E Valerio, 17 anni: *La cosa importante non è condì-vedere le idee, perché non c'è mai una persona uguale a un'altra.... Devi avere la forza di convincere..., non devi avere paura di distaccarti... Devi discutere tutto per conoscere... ci vuole qualcosa di molto forte alla base.*

## Per tentativi ed errori

*...Parlava continuamente dell'aereo che stava costruendo nella sua cantina con l'aiuto di un compagno. Lavoravano in due, la sera e i fine settimana. Era totalmente dissociato da tutto il resto, al punto da essersi dimenticato di un dettaglio pratico: l'unica via d'uscita della cantina era uno stretto spiraglio. L'aereo, una volta montato, sarebbe dovuto rimanere in quel luogo... Seguivo i progressi della costruzione, mi faceva vedere gli schemi, i disegni. Alla fine gli chiesi:*

*- Avete già attaccato le ali alla carlinga?*

*Egli meditò un attimo.*

*- E' vero, non abbiamo pensato al giorno in cui potrebbe volare.*

*Ma non era afflitto... In realtà per due anni si divertì moltissimo e non rimpiangeva nulla, poiché con quell'aereo in costruzione, nella cantina della madre, aveva sognato. (Dolto 1990)*

Ambivalenza, oscillazione, stallo e fuga in avanti segnano nell'adolescenza la tensione tra la volontà di procedere e il desiderio di arretrare. C'è la paura del mondo, che può prendere anche i colori del panico, quando questo viene percepito come troppo forte e resistente a qualunque agire personale; c'è la voglia di volare presto e in fretta. Tra i poli uno spazio di gioco all'insegna dell'immaginazione e di un indugio che gradisce ancora -a volte segretamente invoca- la delega e la rassicurante dimensione della dipendenza.

In questo fare le prove della vita i ragazzi si concedono ancora tempi reversibili e azioni senza conseguenze.

Il piccolo, il quotidiano, la famiglia, la casa, la propria stanza, il diario personale sono i luoghi in cui si esprime questo procedere per tentativi, sono i luoghi degli esperimenti dove diventa tollerabile il fallimento, dove gli errori sono rivedibili e le paure concesse e contenute.

L'adolescente viaggia tra le dimensioni del dentro e del fuori; si protende verso un esterno rumoroso e invadente e si ritira nel silenzio, cerca la chiusura, sperimenta la lentezza, l'inazione. In questo fare la spola, dilata la fantasia, costruisce il dialogo interno, rumina la vita, elabora le sue paure, dilata le sue speranze e il sogno di un immenso potere. Il suo movimento, a volte grossolano, quasi sempre disarmonico, non lineare, fatto a salti, a sbalzi e a spintoni, è costellato dai *si* e *no* simultanei, dai *ciòè, ma...*, *forse...*, *veramente...* Acrobazie del linguaggio e del pensiero che obbligano spesso l'adulto a ignorare la legge di non contraddizione ed a misurarsi su di un terreno infido, del quale ha perduto memoria e in cui spesso si trova a disagio.

Silvano, 17 anni: *Io ho sempre avuto il terrore del buio, anche se non lo ammetto facilmente, ed ho una paura matta di restare a casa da solo...*

Poi, nello stesso colloquio, a distanza di dieci minuti: *Più di tutto mi piace l'occulto, mi piace il buio e il senso del mistero...*

Carla, 16 anni, a proposito de futuro lavoro: *A me piace fare qualcosa di originale che non è seguito dagli altri... La ricerca del nuovo per me è la cosa che mi fa sentire meglio. E poco oltre: Mia madre vuole vedermi in un posto stabile e sicuro, che mi permetta di mantenere le stesse amicizie per tanto tempo... Penso che abbia ragione.*

Alice, 15 anni: *Fare l'architetto non è il mio sogno, è arrendersi alla normalità, invece l'altro (la ricerca scientifica), è quello che voglio fare.* Nel corso dello stesso colloquio, poco prima, presentandosi, aveva detto che il suo sogno era diventare architetto.

Nicola, 16 anni, invece, vuole fare il geologo e il cameraman alla televisione.

Marco, stessa età, si definisce *molto istintivo* ed ha la *necessità di fare cose originali e nuove per non diventare piatto e per non innervosirsi*. Pensa anche che l'idea di suo padre, che lo vuole ragioniere come lui, *non sia poi da scartare*.

## Caos

*L'equilibrio consente certo di vivere,  
ma poco contribuisce a vivere bene.*

R. Arnheim

L'irrompere della complessità del mondo nell'orizzonte percettivo dell'adolescente, crea uno stato di disordine e di confusione che si accompagna allo smarrimento del senso. La traduzione corrente che i

ragazzi ne fanno è quella di *casino* e può riferirsi indifferentemente al *non capire*, alla presenza di difficoltà, al mescolarsi degli oggetti, all'eccesso di rumore. Quasi mai accompagnato dall'idea di pericolo, il *casino* è, al contrario, ricercato, vissuto quasi con entusiasmo e compiacimento, collegato ad un certo senso di piacere. La contraddizione è solo apparente: questo *eccesso* non è che il manifestarsi di una dilatata capacità di *visione* nel suo doppio senso di *vedere* e di *sognare*; il disordine degli oggetti e dei luoghi ne è il rispecchiamento esterno. Sappiamo ormai, da numerose ricerche che ciò che contraddistingue le persone creative è una preferenza per la complessità, contrapposta alla semplicità, una propensione verso tutto ciò che è ricco, disordinato, dinamico, asimmetrico e non immediatamente ovvio (Arnheim 1989). E ciò sembra corrispondere all'adolescenza fino al punto da costituirne lo stereotipo.

Nella sua etimologia la parola *caos* porta il significato di *fenditura* ed anche quello dell'*aprirsi e spalancarsi*, dimensioni, queste, tutte facilmente riconducibili alla condizione adolescenziale. Nell'antichità *Caos* era la personificazione del vuoto primordiale anteriore alla creazione. Comunemente designa lo smarrimento dello spirito umano di fronte al mistero dell'esistenza (Chevalier, 1986). In contrapposizione all'ordine, il caos e il disordine vissuto è dunque qualcosa che connota il cambiamento e la trasformazione e si colloca bene sia in riferimento all'adolescenza, sia a ciò che comunemente designiamo come processo creativo. Il disordine è infatti il rimescolamento dei dati, la rottura dei legami convenzionali tra le cose, il transito necessario che prepara al nuovo ordine, alla germinazione delle istanze future.

Mischiati e sconnessi, i dati per la soluzione dei problemi, qualunque essi siano, sono nel disordine già presenti anche se non ancora visibili. Più che un limite, il disordine rappresenta per i ragazzi un vero e proprio bisogno.

Nella vita quotidiana essi sono gelosi del loro disordine e refrattari a qualsiasi disciplina familiare che imponga loro un ordine che non riconoscono come proprio.

*Io mi faccio sempre dei programmi per la mia camera però non li seguo mai... C'è sempre un tentativo di ordine che non riesco a tenere... Però è bello così: i colori mi danno molto il senso della vita... di vivacità... e io sto lì ad ammirare* (Dario, 17 anni). *Io ho fatto un disegno di come la vorrei (la camera)... deve esserci il posto per la mia collezione di lattine vuote che vengono da tutto il mondo... invece sono lì, stipate sullo scaffale, ne ho più di duecento e ogni tanto crolla tutto...* (Maria, 16 anni). *La mia camera deve stare così perché va bene così. Nessuno deve mettere le mani nel mio disordine* (Giorgio, 17 anni).

La camera è uno spazio vitale in cui si fanno delle cose, spesso è più simile ad un laboratorio che ad un luogo in cui si dorme e si studia. La stanza o il proprio angolo personale portano i segni dei viaggi interni e di quelli reali, le tracce di una *vita-in-progress*. *C'è in giro di tutto... Mia madre dice 'metti a posto' poi lo fa lei quando io non ci sono. Mio padre invece non entra neppure più per non arrabbiarsi* (Silvia, 16 anni).

E' necessario prendere atto dell'importanza che ha per i ragazzi, la possibilità di produrre disordine e confusione sia nel mondo interno che all'esterno di sé, per apprendere nuove *estetiche* e per tollerare l'incertezza, la mancanza di chiarezza e lo squilibrio che è sempre connesso ai mutamenti di forma. *A volte mi stanco dell'ambiente dove vivo tutti i giorni, per esempio della mia camera. Allora la trasformo continuamente, sposto i mobili, metto i poster, metto e tolgo cose in qua e in là, faccio casino, mi scervello per vedere come può essere meglio in quel momento....* (Marina, 16 anni).

Disordine è anche irregolarità di vita, alterazione dei ritmi e dell'ordine temporale, rottura delle convenzioni e dei riti. *A me piace mangiare di notte!*

Il caos esterno ed interno può essere certo educato da parte dell'adulto, ma non va rifiutato, né troppo radicalmente contrastato perché è una dimensione vitale nella costruzione dell'identità. Esso porta con sé sempre la spinta alla trasformazione, contiene, in sostanza, la materia problematica in movimento, una sorta di magma vitale ancora senza forma definitiva ma ricca di potenziale.

Alla ricerca della propria estetica del mondo, il ragazzo saccheggia l'ordine che gli viene consegnato, contesta gli aggiustamenti convenzionali, testimoniando, a sua stessa insaputa, anche attraverso un letto sfatto o una pila di libri in bilico sullo scaffale, la sua curiosità, il suo bisogno di avventura, la necessità di movimento per i suoi occhi e per la sua mente.

## Passivamente

*Più volte, in una foresta ho sentito  
che non ero io a guardare la foresta...  
Ho sentito che erano gli alberi  
che mi guardavano, che mi parlavano...  
Io ero là in ascolto...*  
A. Marchant

Alla base di un'attitudine creativa nel processo esperienziale c'è una certa qualità del contatto con sé stessi che si alimenta dell'esperienza del fantasticare, del silenzio e dell'inazione.

Esiste cioè, un modo di essere-agiti dall'esterno che non è contrario al procedere se non apparentemente. Il potere di agire infatti, non va inteso in senso lineare come un movimento dalla persona verso il mondo per produrre delle cose, come abilità a manipolare l'ambiente, ma va collocato dentro un campo in cui anche il mondo è in una relazione attiva verso il soggetto. Rispetto a ciò che arriva da fuori, la capacità di farsi sconvolgere, farsi manipolare, lasciarsi meravigliare è una risorsa indispensabile. Si tratta apparentemente di una qualità *passiva*, vicina al *farsi fascinare*, al farsi assorbire, al farsi sommergere dagli stimoli; ma essa diventa attiva nella misura in cui all'interno del soggetto esistono le risorse per *far circolare* ed elaborare ciò che è stato così percepito.

La possibilità di essere in ascolto, ricettivi verso l'esterno implica l'idea dell'accogliere in sé: un *comprendere* che permette di produrre sempre nuovi significati. L'accezione corrente di attività assume invece -secondo una metafora maschile- l'idea di un mondo su cui vengono esercitate le azioni. Ma il mondo ci trasforma a sua volta ed è dentro questa relazione circolare che si esprime la possibilità di ri-creare. Essere capaci di ascolto è una qualità diversa dall'essere aperti che comporta il rischio di essere sommersi dagli stimoli in modo indifferenziato.

L'adolescente è esposto ad una grande quantità di stimoli che si propongono spesso come una specie di continuo *blob*, un accumulo di messaggi disarticolati, privi di senso e di connessioni evidenti. Come tali, questi stimoli sono solo eccitazioni del sistema nervoso che provocano reazioni ma che non alimentano certo la vitalità e la capacità di un ascolto profondo. Questo ha bisogno per prodursi, oltre alla capacità di accogliere stimoli, anche di un tempo e di uno spazio per organizzarli intorno ad un senso e poterli così assimilare. E' importante che la realtà esterna si presenti con un buon livello di coerenza, sufficientemente ben formata, per favorire quel lavoro interno di demolizione e trasfigurazione che è alla base della percezione creativa. Se è vero che *quando vedo l'orologio lo creo e quando vedo l'ora creo anche quella.....* (Winnicott 1990), è vero anche che quando sono esposto alle sollecitazioni di una luce intermittente o alle immagini subliminali di un videoclip, ad esempio, ricevo solo sollecitazioni sensoriali e tutto il lavoro che posso fare dentro di me è accogliere frammenti o, chiudendo, proteggermi e non lasciar entrare la provocazione. Tutto questo ci dice qualcosa sulla passività dell'adolescente che spesso preferisce il silenzio alla parola, il non-fare al fare, il non-decidere al prendere decisioni operative, anche in presenza di un mondo *stimolante*. Quando c'è troppo *rumore* esterno o interno, un lavoro invisibile va fatto. E questo lavoro, che ha l'apparenza dell'ozio, assomiglia più al meditare che al fare.

Dell'aspetto positivo del silenzio parlano tutte le teorie sulla creatività. L'inventiva, la produzione dell'inesistente, del nuovo, dell'originale nasce dove si fa posto all'isolamento e alla chiusura che sono unanimemente riconosciute come condizioni non solo facilitanti, ma essenziali al processo creativo. E' nel silenzio e nel dialogo interiore che si attiva l'intuizione, si muove l'immaginazione, si producono risposte nuove e nuovi problemi. Il silenzio, che ci appare immediatamente come il venir meno di qualche cosa e che nell'adolescenza si esprime con un mutismo ostile, deve essere visto come un momento pieno di senso, direttamente collegato alla capacità di agire anche se ad essa è polare.

Il bisogno di silenzio è segnalato dai ragazzi come una dimensione irrinunciabile dell'esperienza. Spesso essi mettono in evidenza il bisogno di concedersi degli intervalli e dei tempi vuoti dove possono *ciondolare, stare lì e basta, perdere tempo*. Amano i luoghi chiusi e appartati almeno tanto quanto le gradinate degli stadi durante i concerti. *La sera vado in camera mia, chiudo la porta e mi estraneo completamente. A volte ascolto la musica, a volte no. Mi piace stare anche così... da solo...* (Silvano, 16 anni). *C'è una nicchia in camera mia,*

dove mi sento protetto... (Pino, 17 anni). E ancora: Io e due amici abbiamo deciso di mettere a posto una parte del mio solaio per fare una stanzetta solo nostra, mettere le nostre cose...per ritrovarci (Maria, 16 anni). Giorgio di 17 anni, oltre che parlare dei suoi momenti di ritiro, accenna anche alla difficoltà di farli accettare agli adulti della propria famiglia che sembrano non comprenderne il significato: *Delle volte mi siedo lì, sulla poltrona e sto fermo..., la sera a casa. E' come se pensassi, ma non penso veramente. La mia testa si vuota... guardo... ma non posso proprio dire che guardo. Mio padre delle volte si arrabbia e dice 'si può sapere che cosa fai lì imbambolato?'... Non so neanche come dire... Io sto lì e basta... Per me è molto importante... Poi torno a parlare con gli altri, normalmente.*

Dove prevale il valore dell'apertura, del *socializzare* e del contatto, il silenzio dell'adolescente mette l'adulto in uno stato di disagio a volte insopportabile, ma c'è in questa propensione alla chiusura, qualcosa di importante che va compreso e tollerato. Qui si esprime la differenza, la distanza, la dimensione del segreto che richiede presenze rispettose e può diventare contatto solo attraverso un atto di riconoscimento del diritto a tacere. Diritto a rivolgersi verso l'interno per vivere, accanto all'esperienza dell'espressione, quella profonda della *impressione*, diritto a tacere per darsi il tempo di *contemplare* la vita, per *meditarla*, per transitare lentamente.

Nelle culture in cui esistono riti iniziatici, troviamo che il momento di passaggio dall'infanzia alla età adulta è spesso segnato dall'isolamento e dalla separazione dagli altri. Solitudine e silenzio qualificano il tempo delle *conoscenze* superiori e sono spesso accompagnate dall'esperienza del dolore rituale del corpo che rende adulti. La chiusura in cui si rifugia l'adolescente è dunque spesso quel tempo attivo anche se privo di parola, nel quale si compiono processi di ordine particolare e particolari approfondimenti che possono realizzarsi solo in questa condizione. Ha a che fare con l'intuizione, con l'elaborazione interna alla complessità dell'esperienza, coi processi creativi con la concentrazione con la meditazione. Permette un tipo particolare di contatto con sé stessi, a livello del corpo, del pensiero e della vita spirituale.

Ancora Winnicott: *Per vita creativa io intendo la possibilità di non essere continuamente uccisi o annientati dalla compiacenza verso o dalla reazione verso un mondo che fa violenza all'individuo* (1990).

L'agire non deve essere un agire reattivo poiché in questo caso, una volta finito lo stimolo esso si spegnerebbe. Solo dove è concesso il tempo per sognare e per essere sognati dal mondo, l'azione può diventare invenzione di vita.

## Che cosa è per te la creatività?

... *E' arrivare sulla luna  
per caso.*

Franca, 16 anni

Per i ragazzi, la creatività è anche un oggetto culturale, un discorso al quale sono esposti; è un valore, un obiettivo, un modo di essere e di diventare, un progetto con cui misurarsi. In modo quasi scontato è unanimemente riconosciuta come un valore positivo.

Nel loro discorso si rispecchia la condizione di una generazione immersa in una cultura in cui la creatività è già diventata un oggetto quotidiano. Per i ragazzi che abbiamo intervistato, la creatività sembra uscire dall'immagine romantica dell'ispirazione confinata alla dimensione artistica.

Se è vero che è difficile definirla, è facile invece indicare il suo opposto: ciò che non è creativo è *banale, piatto, impersonale, conformista, senza identità, uguale*. Frequentemente la creatività viene messa in relazione con *l'originalità*.

Una persona creativa può essere una persona *piena di idee* oppure *casinista, che però non vuol dire confusa, ma che mischia le cose*.

Per i ragazzi, essa non è un attributo del *genio* e non coincide con l'idea di un *talento* di cui solo pochi sarebbero dotati. *Tutti sono creativi; Sì, anch'io delle volte sono creativo: sono ispirato e faccio una cosa...; Non c'è un segreto per essere creativi, tutti lo sono.*

Il più delle volte viene descritta come una qualità personale *costruibile* e radicata in una particolare forza dell'animo o della volontà che rende capaci di superare gli ostacoli esterni: *E' creativo arrivare tu, te stesso a una tua conclusione, a una conclusione personale, anche sfidando il contesto; E' fare qualcosa magari anche in contrasto con le idee degli altri.*

Anche quando sembra essere qualcosa di innato, comporta sempre una sorta di impegno personale per potersi manifestare: *Ce l'hai dentro quando nasci poi sta a te; Bisogna lavorarci su per farla sviluppare; Ci vuole anche la volontà e qualcuno che ti aiuti.*

L'idea di una *forza* sottostante è quasi sempre presente ed assume le valenze di un'etica: *Non bisogna farsi condizionare; Bisogna avere il coraggio di seguire il proprio impulso, essere se stessi.* La fantasia è un ingrediente necessario: *Ci vuole fantasia perché non devi mai copiare da un altro*, ma da questa si differenzia sostanzialmente perché la fantasia, che consiste solo nell'*abbellire un po' le cose che ci sono già*, da sola non basta.

L'idea di creatività va a coincidere con l'affermazione di valori ideali di vita, con la necessità di superare la routine e la tendenza a ripetere il già noto: *Per me è la voglia di tirar fuori qualcosa di nuovo, pensare sempre a nuove situazioni o nuove cose materiali, non far mai bastare quello che hai. Ci vuole la voglia di vivere e di non fare ripetitivamente ogni giorno la stessa cosa.*

La creatività non viene quasi mai riferita ad un oggetto, ad un prodotto, ma si qualifica come un processo, come un modo di essere, un modo di fare esperienza: *Può essere una parola, un discorso, una frase, un bel quadro... Può essere uno spettacolo, un'idea a livello sociale, un libro, un pensiero...*

Qualunque cosa, dunque, purché *proprio tuo* e soprattutto visibile all'esterno. Il tema della visibilità, della necessità di *dare forma* è insito nell'idea stessa di *creare*.

*Se una persona chiude questi sentimenti e questa sensibilità in se stessa e non la dimostra, non è creatività. Bisogna poi che riescano a tirarle fuori e concretizzarle le loro idee; Deve essere qualcosa che senti tuo, ma che fai vedere agli amici, che puoi esporre. Creativo è chi riesce ad esternare, a far vedere agli altri quello che pensa, quello che ha costruito con la sua mente.*

Appare talvolta, e più nelle ragazze, l'idea che la visibilità non sia essenziale a qualificare un certo modo di essere come creativo: *Una persona è creativa di per sé, anche da sola, coi suoi pensieri*, dice Silvia, 16 anni; oppure: *E' più per te che devi essere così... Comunicare aggiunge qualcosa, ma non è essenziale.*

Si delinea forse l'ipotesi di un diverso atteggiamento di genere verso le manifestazioni visibili della creatività che i nostri dati sembrano indicare.

## Pro-vocazione

*Una persona che realizza il suo sogno lo fa per avere una vita più bella.*

Ilaria, 16 anni

Nel definire la creatività viene fortemente messo l'accento sul processo interno di autocoscienza, sulla curiosità e sul bisogno di sconfinare: si delinea così un rapporto col limite, col proprio limite personale. Creativo è chi conosce se stesso, le sue possibilità, ma anche chi prende dei rischi per tendere a mete alte. La creatività si coniuga qui con l'idea di vocazione che, attraverso il sentimento di *essere nati per fare quella cosa lì*, crea una connessione forte e costruttiva col futuro. Dice Carla, 16 anni: *A me piace la musica rock, io la musica la sento dentro, anche quando l'ascolto la sento dentro di me e se canto, cantare mi eleva moralmente. Non so come spiegare... E' una passione, una energia, è questo che farò. (...) Dovrò anche studiare, perfezionarmi... Ecco, se farò questo sarò creativa.* E ancora: *E' quando te la senti di andare fino in fondo a quello che vuoi diventare... Devi dargli forma... E' come dargli vita* (Diego, 15 anni).

Nell'idea di vocazione, il tema del bisogno trascende i limiti dell'oggetto per diventare un *bisogno di conoscenza* che si afferma allo stato puro come superamento dei limiti del noto per entrare nella logica dell'esplorazione e della scoperta. Diventa vitale sconfinare dal campo delle conoscenze date per vivere una dimensione erratica della ricerca di esperienze che coniuga l'incertezza della meta con la certezza del volere ad ogni costo andare al di là, altrove, lontano.

Quando coincide col progetto di *realizzazione* personale, la creatività è spesso associata ad una idea di senso estetico della vita: *Una persona che realizza il suo sogno lo fa per avere una vita più bella; E' qualcosa di mentale e di manuale insieme, è un collegamento, un'armonia fra le tue mani e il tuo cervello.* Assieme al *bello*, appaiono il *gratuito*, il *superfluo* e il *casuale* come valori-guida del vivere creativo, mentre nel fatto di avere già una meta viene percepita la ripetizione, il mantenimento dell'ordine, il consumo, l'usura.

Nicola, 17 anni: *Non debbono esserci in ballo soldi o interessi. Se uno fa una cosa per interesse, se è solo quello che conta, allora non c'è creatività.*

*Creativo è uno che riesce a trasformare, che so...un bicchiere in qualcosa di più bello. Creatività è trasformare le cose... anche se non serve... così, per migliorarle... o addirittura inventarle, anche se non ne hai bisogno. Infatti, ecco la controprova:*

*Uno scienziato, secondo voi, può essere creativo?*

*Dipende! Se scopre per caso il rimedio a una malattia, sì. Se faceva le prove per andare sulla luna e poi riesce ad andarci, la creatività non c'entra, perché lo scopo era già prestabilito. Certo può anche servire.... Ma qui, però, non è creatività.*

E allora, possiamo dire che per gli adolescenti la creatività è *arrivare sulla luna per caso?*

## **BIBLIOGRAFIA**

Arnheim R. (1989), *Entropia e arte*, Einaudi, Torino.

Bollas C. (1989), *L'ombra dell'oggetto*, Borla, Torino.

Chevalier J., Gheerbrant A. (1986) *Dizionario dei simboli*, Rizzoli, Milano.

Csikszentmihalyi M. (1988a) *Optimal Experience*, Cambridge University Press, New York.

Csikszentmihalyi M. (1988b) *Society, Culture and Person: A System View of Creativity*, in Sternberg R.J. (ed.), (1988)

Csikszentmihalyi M. (1990) *Flow. The Psychology of Optimal Experience*, Harper, New York.

Dolto F. (1990), *Adolescenza. Esperienze e proposte per un nuovo dialogo con i giovani tra i dieci e i sedici anni*, Armando, Roma.

Stern D. N. (1987), *Il mondo interpersonale del bambino*, Boringhieri, Torino.

Winnicott D. W. (1974), *Gioco e realtà*, Armando, Roma.

Winnicott D. W. (1990), *Dal luogo delle origini*, Cortina, Milano.