

Freud

La Psicoanalisi

Crisi delle scienze naturali

Freud pensava di sostituire l'impianto teorico corrente per spiegare i fenomeni psichici

**Processi Psico-Patologici
Terreno strategico**

Osservazione dei casi di isteria = fenomeno psichico

Dimensione affettivo-ideativa che si manifesta in modo simbolico

L'interpretazione dei sogni

Il sogno è l'appagamento allucinatorio di un desiderio infantile



Valorizzazione di tutto ciò che era casuale e insignificante

Il metodo delle libere associazioni:

la persona riferisce ogni pensiero senza censurare nulla; compito dello psicoanalista è cercare collegamenti tra pensieri, nella convinzione che il filo conduttore sia nelle pulsioni o conflitti interiori

Scena onirica = Aspirazione inconscia che veicola desideri e tendenze rimossi

Contenuto Manifesto

Parte del sogno raccontata al risveglio
Elementi Simbolici

Contenuto Latente

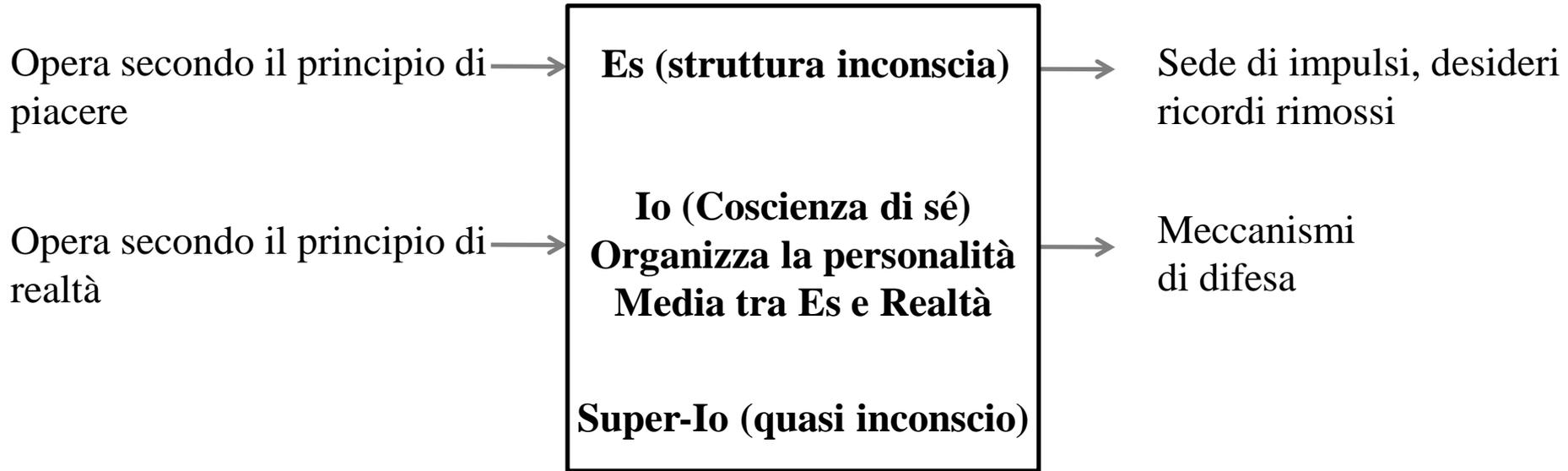
Elementi mascherati dai simboli

Censura

+

Elaborazione
secondaria

Il modello strutturale di Freud



Il conflitto intrapsichico

Risultato di istanze contrastanti ad un livello non cosciente

1° conflitto → Pulsioni dell'io vs Pulsioni sessuali

2° conflitto → Pulsioni di vita vs Pulsioni di morte

L'approccio psicoanalitico alla creatività

Considera la creatività come una funzione inconscia, e quindi relativa alle nostre energie latenti, ai nostri affetti → Dinamismo creativo che riflette:

- Esperienze primarie dell'individuo
- Desideri insoddisfatti
- Conflitti dell'individuo

Freud: Sublimazione → La creatività è pulsione sublimata, nella misura in cui viene deviata verso una nuova meta non sessuale e socialmente accettata

- La creatività riguarda una persona insoddisfatta che cerca appagamento nella creatività
- La creatività trae spunto dalla fantasia e nel gioco infantile, dal profondo
- Fondamentale è la conflittualità inconscia

Analisi del ricordo di Leonardo da Vinci: 'Questo scriver si distintamente del nibbio par che sia mio destino perché nella prima ricordazione della mia infanzia e mi pareva che, essendo io in culla, che un nibbio venisse a me e mi aprissi la bocca con la sua coda e molte volte mi percotessi con tal coda dentro le labbra'. 'Nibbio' tradotto in tedesco 'Avvoltoio'

- Secondo Freud Leonardo era omosessuale
- Pulsioni infantili di Leonardo trasformate attraverso la sublimazione

Il soggetto creativo riesce a direzionare la conflittualità pulsionale, libidica o aggressiva, ricreando modalità accettabili a livello intrapsichico e interpsichico: es., il desiderio di esibirsi nudi, può essere sublimato in modi socialmente più accettabili, realizzando un affresco o una scultura di nudo

Jung: La creatività è una delle massimi funzioni sintetiche della psiche mediante la quale è possibile sfruttare tutte le facoltà della mente e integrare le energie e le forze opposte che la animano per condurla verso l'individuazione e la realizzazione del Sé.

- La relazione tra gli archetipi innati e immutabili (Animus/Anima(Persona/Ombra), che si trovano nell'inconscio collettivo, e le esperienze individuali e contingenti, produce, grazie alla Funzione Simbolica, una sintesi ricca di potenza creatrice.

Hillman: Anima come sede delle immagini da cui si origina la creatività

Klein: L'impulso creativo è contemporaneo alla posizione depressiva (impulsi riparatori e sentimenti di colpa) e nasce dal bisogno del soggetto di riparare e ricreare dentro e fuori di sé gli oggetti d'amore che si temono distrutti nella fantasia

- L'oggetto perduto per rinuncia al possesso onnipotente deve essere sostituito con un simbolo con cui identificarsi
- E' necessario mitigare con mezzi propri le mancanze provocate dagli altri (es., privazioni di gratificazioni narcisistiche)

Psicologia umanistica e creatività

La creatività è la manifestazione della libertà e l'autorealizzazione dell'uomo, teso ad affermare la propria individualità anche contro i condizionamenti socio-culturali e le difese psicologiche

- Fondamentale crescere in un ambiente sano

Kris: La creatività dipende dalla capacità dell'IO di aderire al processo primario, di regredire ad attività espressive più vicine all'inconscio

- Regressione volontaria, controllo sul processo primario
- Neutralizzazione dell'aggressività per garantire l'emergere di funzioni adattive dell'IO

Arieti: La creatività riflette i processi terziari scaturiscono dalla combinazione di processi primari (inconsci – immagini, sogni) e secondari (consci - pensieri). L'atto creativo è una sintesi magica che risulta dalla ricerca cosciente, conservando in sé elementi fantasmatici

Fromm: Atteggiamento creativo permette di vedere le cose/persone per quello che sono

Rogers: creatività espressione della personalità: tutte le attività sono coinvolte

- Apertura a nuove esperienze; valutazione interna di esperienze; abilità di giocare

Maslow: creatività come autorealizzazione per essere persone migliori e più felici

- Libertà dal pregiudizio; capacità di integrazione degli opposti (superare i dualismi); maggiore apertura della personalità creativa al processo primario

Goleman: La creatività dipende da talento e passione (spinta interna, motivazione intrinseca), innati

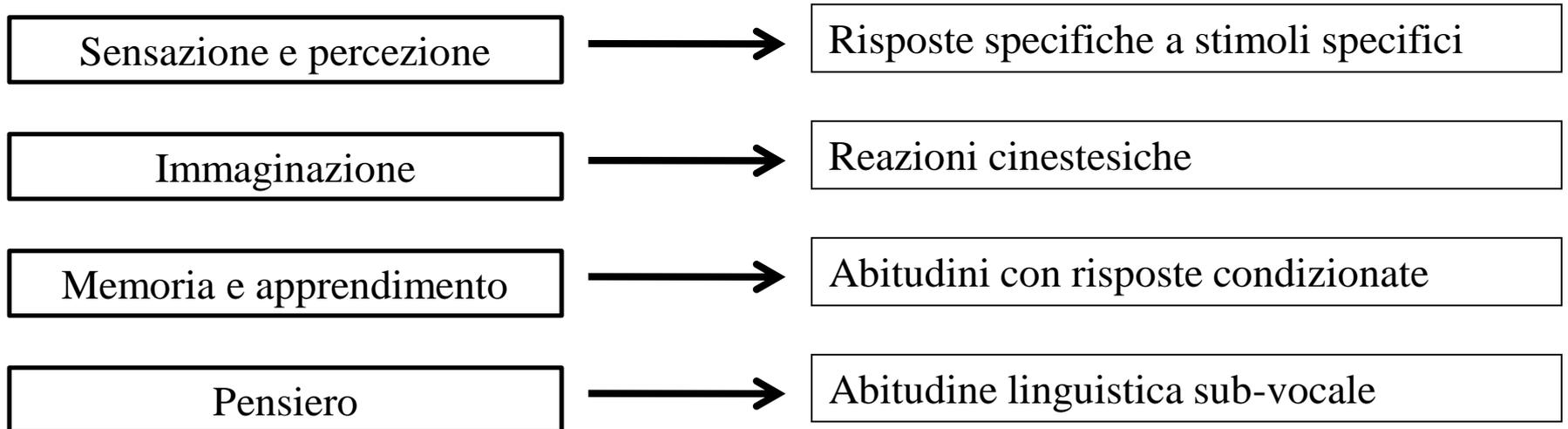
Il comportamentismo (Behaviorismo) - 1913

Cambia l'oggetto di studio della psicologia, che diventa il comportamento osservabile

Watson



Eventi ambientali che evocano o modificano risposte, movimenti delle membra, secrezioni delle ghiandole, rossore della pelle, smorfie, tensione dei muscoli



Gli istinti e lo sviluppo dell'individuo

Watson non riconosceva l'utilità degli istinti

Il bambino nasce con un bagaglio di reazioni molto limitato (non sono tratti)

Posizione egualitaristica (gli uomini nascono tutti uguali)

L'uomo è prodotto dalle sue esperienze

Paura, rabbia e amore sono le emozioni elementari che si definiscono sulla base degli stimoli ambientali che le provocano

Il caso del piccolo Albert

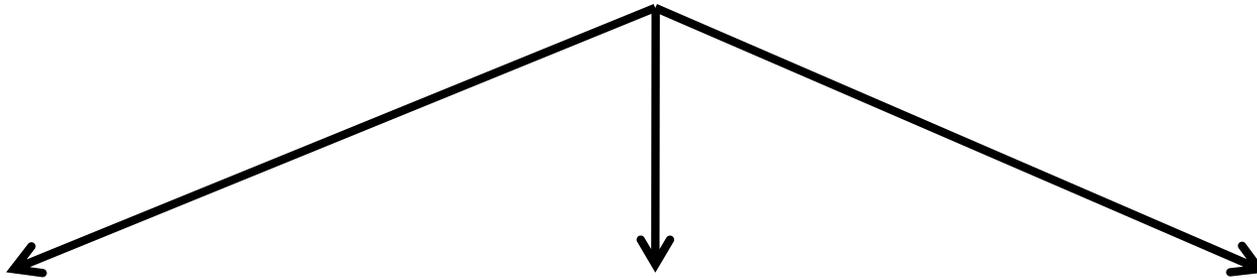


Il mito comportamentista

Watson scrisse: “Datemi una dozzina di bambini sani, ben formati e l'ambiente specifico che dico io per tirarli su e vi garantisco che, dopo averlo preso a caso, farò di ognuno di loro uno specialista a piacere – un dottore, un avvocato, un artista, un capitano d'industria oppure perfino un mendicante o un ladro – a prescindere dal suo talento, dalle sue inclinazioni, tendenze, capacità, vocazioni, e dalla razza dei suoi avi”.

Legge dell'Effetto di Thorndike

“Un azione accompagnata o seguita da uno stato di soddisfazione tenderà a ripresentarsi più spesso; un'azione seguita da uno stato di insoddisfazione tenderà a ripresentarsi meno spesso”



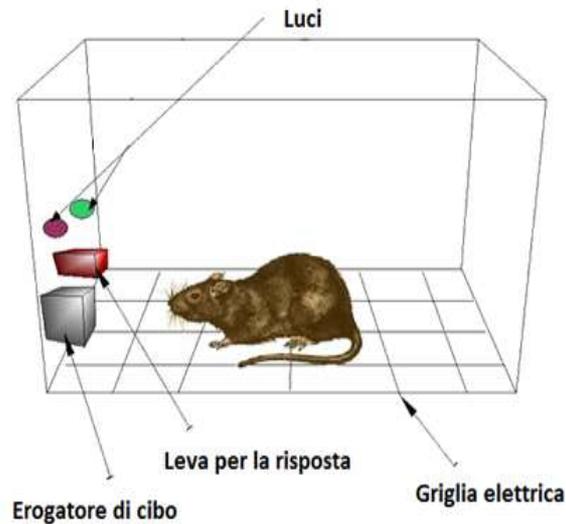
**Carattere
Adattivo**

**Rinforzo
Positivo**

**Apprendimento
Graduale**

Il comportamentismo radicale di Skinner

Skinner Box



Rinforzo Positivo

Punizione

Rinforzo e Punizione

Rinforzo e Punizione		
	Aumento Probabilità Comportamento	Diminuzione Probabilità Comportamento
Stimolo Presentato	Rinforzo Positivo	Punizione Positiva
Stimolo Eliminato	Rinforzo Negativo	Punizione Negativa

Programmi di Rinforzo

Rinforzo Continuo

Rinforzo a ogni risposta corretta
Apprendimento ed estinzione velocissimi

Rinforzo a intervallo fisso

Rinforzo ogni “X” secondi,
indipendentemente dall’attività
Es. stipendio mensile

Rinforzo a intervallo variabile

Rinforzo a intervalli irregolari
Apprendimento rapido e costante
Es. elogi occasionali

Rinforzo a rapporto fisso

Rinforzo dopo n risposte
Apprendimento ed estinzione
velocissimi

Rinforzo a rapporto variabile

Rinforzo numero variabile di
risposte – Apprendimento poco
veloce ma estinzione lentissima
Es. slot machine

Il comportamento superstizioso

Relazione causale tra comportamento e rinforzo nei piccioni

Concetto di Shaping - Modellamento

Modellare il comportamento per approssimazioni successive

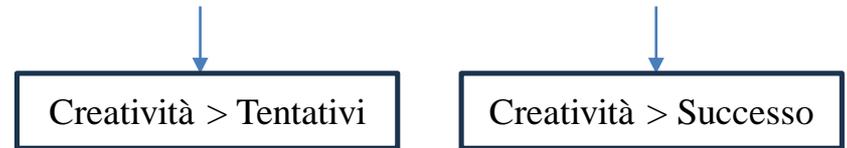
Per l'essere umano = acquisizione della parola

Es. Piccioni che giocano a Ping-Pong

Comportamentismo e creatività

La creatività è interpretata come un processo di apprendimento per prove ed errori, in cui i tentativi che ottengono un successo vengono rapidamente memorizzati e ripetuti

- Relazione tra condizionamento strumentale (rinforzo) e pensiero divergente
- Il processo di apprendimento prevede 2 fasi: produzione tentativi e misurazione successo



- Risultano determinanti la storia personale passata, in quanto luogo di rinforzo, e predisposizioni genetiche
- Fondamentali risultano le associazioni tra stimoli e risposte
- Questa prospettiva non tiene conto della possibile diversità degli scopi ideali dell'uomo

Creatività come associazione

Mednick – Le associazioni remote

La Creatività è l'abilità ad associare idee che sono remotamente interconnessi
Gli elementi vengono associati in modo inusuale

Serendipità: Due idee sono associate a causa di due oggetti, che possono evocarle, che sono casualmente posizionati nello stesso ambiente

Similarità: Due idee sono associate a causa delle similarità delle loro proprietà o stimoli che evocano

Mediazione: Due idee sono associate a causa della mediazione di un'altra idea che connessa con entrambe

La produzione di associazioni nuove e creative è legata alla quantità di conoscenze e idee immagazzinate e che possono essere prodotte e alla capacità di non fornire risposte stereotipate e superficiali fornendo rapidamente risposte originali e innovative

Compito di Associazioni Remote (RAT)

Ogni item consiste di tre parole che possono essere associate con una parola soluzione in tre modi diversi

PATTUGLIA
OTTO
DISCO

sinonimo

PATTUGLIA VOLANTE

parola composta

VOLANTE

OTTO-VOLANTE

associazione semantica

DISCO VOLANTE

Teorie neo-associazioniste

Secondo Weisberg, le persone non subiscono le associazioni, ma le cercano attivamente attingendo alla propria esperienza; quando ha esaurito la ricerca in un ambito passa a un altro, fino a quando non si arriva a una soluzione soddisfacente

- Le soluzioni non arrivano all'improvviso ma come incrementi graduali basati sull'esperienza
- La creatività può essere rafforzata in due modi: aumentando la conoscenza e aumentando lo sforzo e la persistenza
- 10 anni o 10000 ore di impegno in una certa attività per poter essere creative

Secondo Gruber, in linea con Weisberg, esistono amplificazioni di piccole differenze (ipotesi continuatista) attraverso le euristiche

- I prodotti innovative non provengono da rotture radicali con il passato, ma dipendono sempre da un lungo lavoro intenzionale di preparazione

La bisociazione

Operazione creativa che consiste nel riunire due strutture di ragionamento abitualmente considerate incompatibili, oppure nello scoprire affinità tra campi distinti del sapere.

Es.: Gutenberg avrebbe osservato come, durante la vendemmia, l'azione del torchio si esercitasse su tutta l'uva in esso stipata; ciò gli suggerì l'impiego di un analogo meccanismo per far in modo che i caratteri delle lettere lasciassero una traccia di stampa omogenea sulla pagina

Il pensiero bifronte o gianico

da Giano, la divinità romana dal doppio volto che guarda in due direzioni opposte

Combinare i termini di un'antitesi, ossia nel riuscire a tenere simultaneamente presenti due elementi opposti.

Il pensiero gianico si presenterebbe nelle prime fasi creative, non nel prodotto finale, sulla base di strategie consapevoli; quando si comprendono le profonde interconnessioni tra gli elementi e quando si riesce ad avere un quadro più ampio, una prospettiva più aperta sulla realtà (es., il silenzio assordante?)

La Psicologia della Gestalt (Forma)

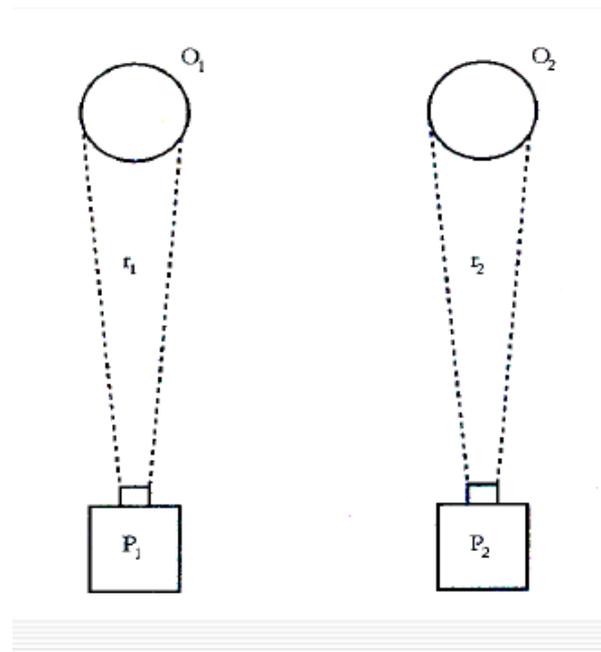
Il tutto è più della semplice somma delle parti

Nascita della
psicologia della
Gestalt 1912

Wertheimer



Phonomeno "fi"



Realtà fisica # Realtà fenomenica

Approccio Fenomenologico: La
percezione è indipendente dalla
stimolazione

Non c'è corrispondenza tra oggetto
fenomenico (percepito) e oggetto fisico

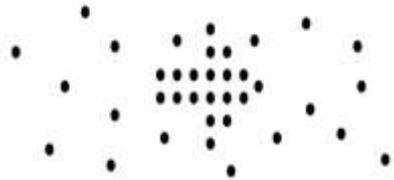
ES. FIGURE FITTIZIE



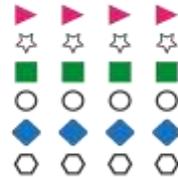
Principi di Unificazione Formale

Regole che descrivono il comportamento delle parti presenti nel campo

**Principio
vicinanza**



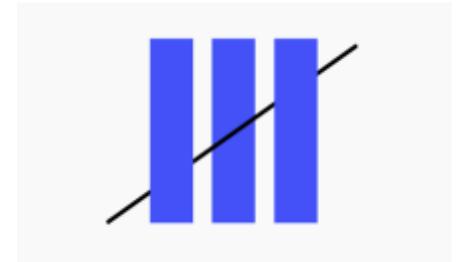
**Principio
somiglianza**



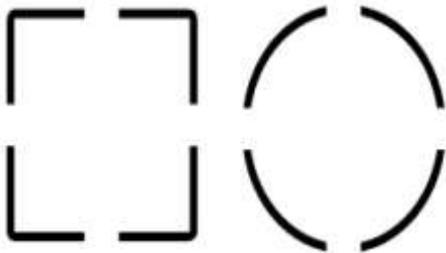
**Principio
buona continuazione**



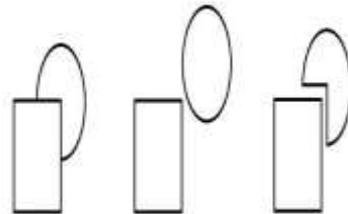
**Principio
destino comune**



**Principio
chiusura**



**Principio
buona forma o
pregnanza**



**Principio
figura sfondo**



**Principio
esperienza passata**



Principio di parsimonia: S'impone il principio che produce la configurazione più semplice

Insight

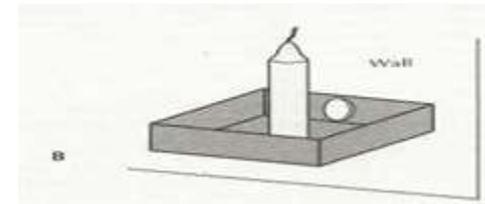
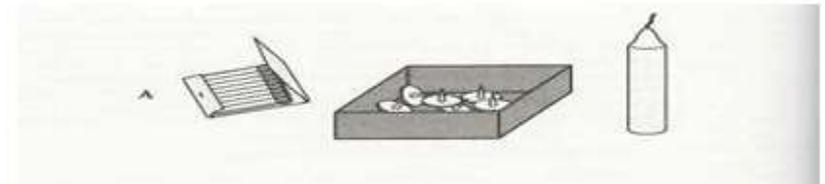
Ristrutturazione del campo cognitivo/percettivo: Pensiero produttivo

Superamento dell'esperienza acquisita e risoluzione di problemi come esperienza a sé stante

Fondamentali sono: la conoscenza; lo stile di pensiero; la personalità; la motivazione; l'ambiente



Dunker (1945)



Ostacoli

- Fissità funzionale
- Meccanizzazione del pensiero (Einstellung effect), ripetere la medesima strategia già attuata con successo in situazioni analoghe, anche se la situazione attuale permette l'applicazione di altre strategie più efficaci
- La pregnanza, la tendenza alla buona forma, alla chiusura

Pensiero Laterale

De Bono: permette di passare da uno schema di ragionamento a un altro; utile per risolvere problemi; si distingue dal pensiero verticale (logico, razionale) perché:

Si mette in moto per generare una direzione

È stimolatore

Può procedere a salti

Non è necessario essere corretti ad ogni passo

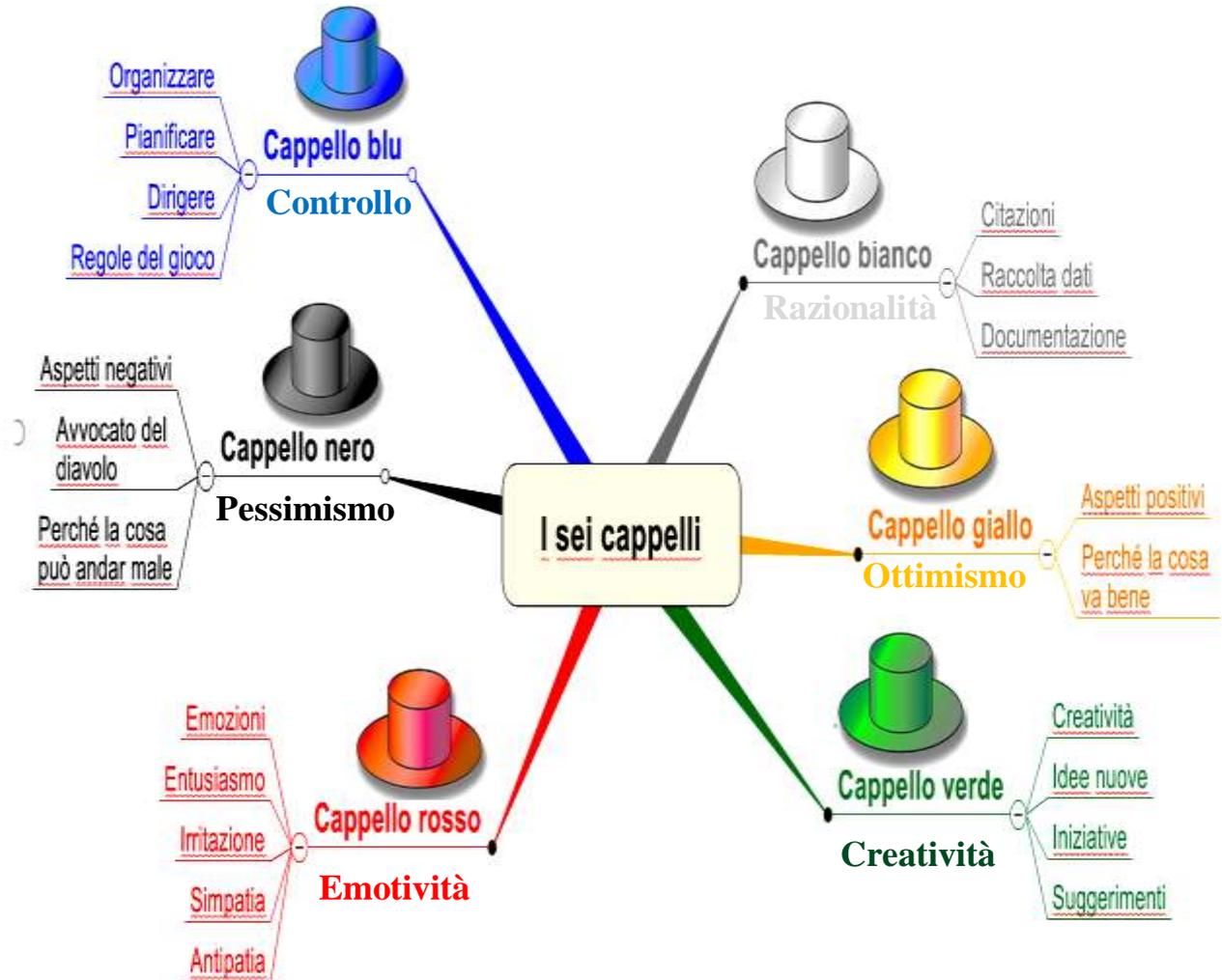
Non esiste nessuna negazione

Accoglie le intrusioni del caso

Classificazioni e definizioni non sono fissate

Esplora i percorsi meno probabili

È di tipo probabilistico



Come realizzare il Metodo dei Sei Cappelli per pensare

Step 1. Presentazione del problema al gruppo

Il facilitatore avvia l'incontro informando i partecipanti sul fatto che dovranno pensare ad un problema in 6 modi diversi e che, quando indosseranno un Cappello, dovranno affrontare la questione esclusivamente dalla prospettiva particolare che esso rappresenta.

Step 2. Discussione

Il gruppo inizia a concentrare la discussione su un approccio particolare. L'insegnante sceglie a caso chi mettere nei vari gruppi o, se conosce bene i suoi studenti, può sceglierli a seconda delle caratteristiche che hanno o che non hanno, (per esempio uno studente sempre pessimista potrebbe mettersi in gioco con il cappello dell'ottimista)

SITUAZIONE: gli esami

Uno degli esami che dovete affrontare è molto difficile: come si potrebbe risolvere e facilitare la preparazione dell'esame?

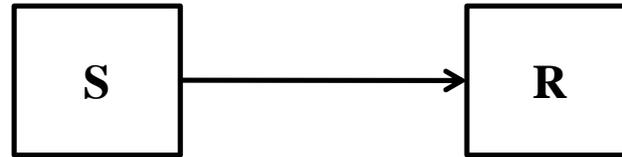
1. Dividersi in 6 gruppi secondo i 6 colori diversi dei cappelli
2. Discutere all'interno del gruppo, usando anche internet
3. Prepararsi a motivare le vostre ragioni al resto della classe
4. Discutere se questo approccio ha cambiato il modo di affrontare il problema proposto

La rivoluzione cognitivista

Sconfitta delle posizioni
comportamentiste

La psicologia sperimentale
in mano ai cognitivisti

Paradigma
Comportamentista



Paradigma
Cognitivista

Neisser

Il manifesto: Cognitive Psychology, 1967



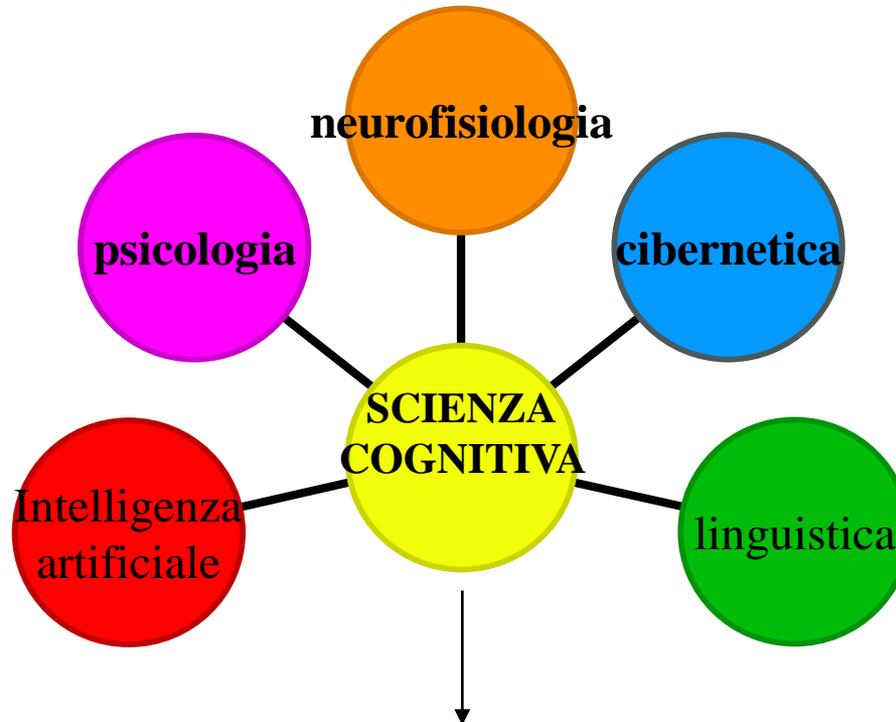
La metafora mente-computer



=



La scienza cognitiva (1977)



Oggetto di studio: RAPPRESENTAZIONE di un sistema pensante UMANO O ARTIFICIALE

La psicologia cognitiva e i modelli fattorialisti

La creatività viene concepita come un'abilità utile a risolvere problemi

Bruner: Creatività pervasa da abilità cognitive ed è importante anche la metacognizione

- Sorpresa produttiva basata su combinazione 'vedi gestalt' legata a distacco e impegno
 - Previsionale → Tipica della scienza, si raggiungono risultati nuovi attraverso previsioni; confrontare punto di partenza con punto di arrivo può generare sorpresa
 - Formale → Tipica del ragionamento logico e della musica; sorge dallo scoprire nuove relazioni tra gli elementi
 - Metaforica → Tipica dell'arte, è basata sul simbolo, il cui significato attribuito soggettivamente o collettivamente cambia attraverso una nuova attribuzione di senso

Guilford: pensiero convergente e divergente

Gardner: La creatività è frutto dell'ambiente più che dei geni; dipende dall'incontro tra il tipo di intelligenza individuale prevalente e le condizioni culturali e sociali che permettono; il suo manifestarsi: fondamentali risultano:

- Rapporti tra infanzia ed età adulta nella personalità creativa
- Rapporto tra individuo creativo e gli altri
- Rapporto tra individui creativi in un dato campo

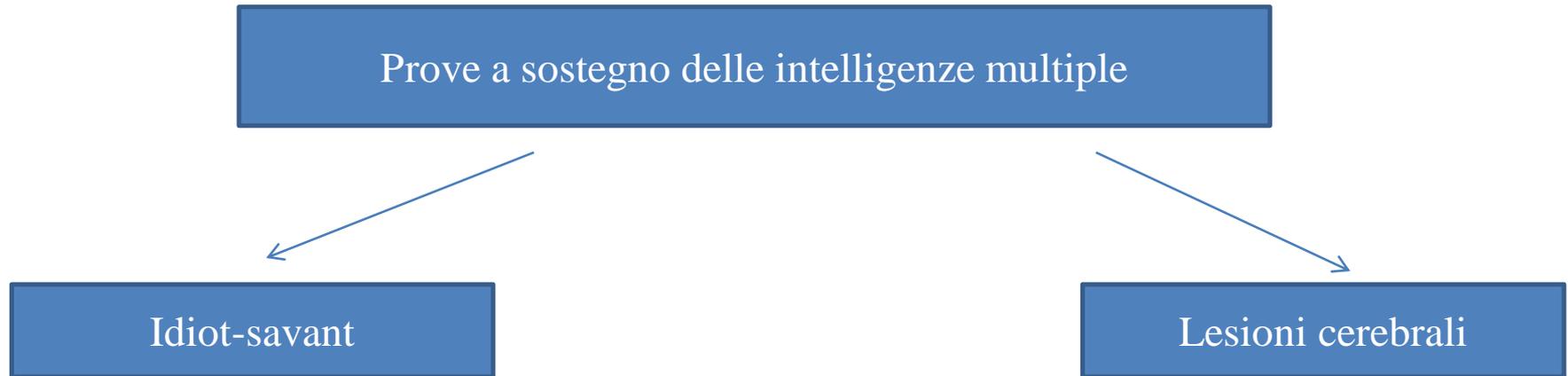
Cruciale il riconoscimento sociale e culturale

Modello delle intelligenze multiple (Gardner)

Principio fondamentale:

E' errato ritenere che l'intelligenza possa essere ricondotta al QI

Ogni persona è dotato di intelligenze multiple : Tutti possono sviluppare le proprie intelligenze se esposti ad un ambiente favorevole (**interazione**).



NB 1: Ogni individuo possiede tutte le forme di intelligenza anche se in misura diversa

NB 2: Ogni persona può sviluppare tutte le intelligenze raggiungendo livelli soddisfacenti.

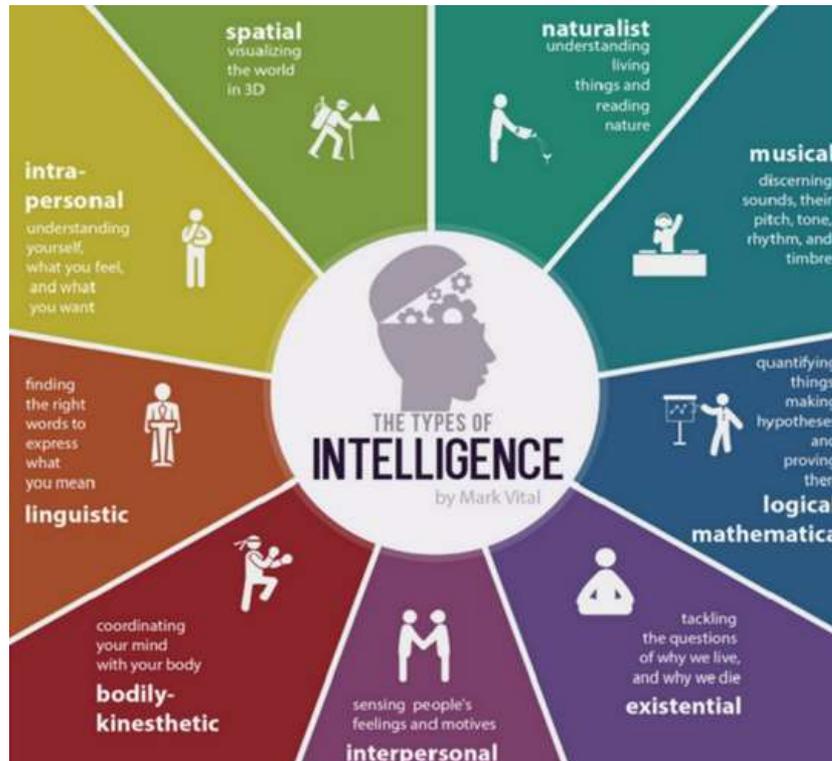
NB 3: Le intelligenze sono legate tra loro e interagiscono

Intelligenza spaziale: consta nel riconoscere e utilizzare lo spazio e le aree a esso correlate.

Intelligenza naturalistica: permette di riconoscere, classificare e individuare alcune **caratteristiche dell'ambiente naturale**.

Intelligenza intra-personale: consiste nell'essere **consaci dei propri sentimenti** e di saperli esprimere senza farsi sopraffare. È, dunque, l'abilità di capire se stessi.

Intelligenza linguistica: è la capacità di apprendere e riprodurre il linguaggio, usandolo in maniera appropriata verbalmente e in forma scritta.



Intelligenza corporeo-cinestetica: quella forma di intelligenza propria degli atleti, danzatori, preparatori atletici. E' l'abilità di utilizzare il proprio corpo o parti di esso per risolvere i problemi

Intelligenza interpersonale: permette di capire le intenzioni, le motivazioni e i desideri degli altri, e di lavorare anche in gruppo.

Intelligenza musicale: interessa la sfera musicale e a riferimento all'abilità di riconoscere e comporre melodie armoniose attraverso suoni, ritmo, timbro.

Intelligenza logico-matematica, consiste nella capacità di analizzare i problemi in modo logico, eseguire operazioni matematiche, pensiero logico e deduttivo.

Intelligenza esistenziale, capacità di riflettere sulla propria esistenza, compresa la vita e la morte. È alla base del pensiero filosofico, ed è legata alla capacità di usare e coordinare le diverse forme di intelligenza.

- **Intelligenza spirituale:** riguarda le abilità di entrare in contatto con il proprio spirito e le capacità di prendersene cura.
- **Intelligenza morale:** capacità di utilizzare i concetti di bene/male e i valori ad essi associati per orientarsi nella presa di decisioni e risoluzione dei problemi (riflessione su ciò che è giusto o sbagliato)

Piaget: Collegamento diretto tra sviluppo del pensiero creativo e apprendimento attivo

- Fondamentale il gioco e le analogie che consente di cogliere somiglianze e relazioni tra oggetti, esperienze e realtà ignote basandosi su esperienze e conoscenze precedenti

Senso-Motorio

Dalla nascita ai 2 anni

Pre-Operatorio

Dai 2 ai 6-7 anni

Operazioni Concrete

Dai 6-7 a 11 anni

Operazioni Formali

Dai 12 anni in poi

Gli stadi



Gli **schemi** prima sono sensomotori, azioni fisiche, poi divengono schemi mentali, azioni pensate prima di essere messe in atto.

Giochi di esercizio che consentono di muoversi, pestare, gettare, cercare e nascondersi.

La fine di questo stadio vede l'emergere della **funzione simbolica**, evidente nell'imitazione differita (mettere in atto un comportamento che è stato osservato in un contesto diverso), nel **gioco simbolico (il far finta, capacità di pensare in terza persona)**, nelle maggiori competenze linguistiche (ora una parola richiama un oggetto anche in sua assenza).

Permanenza dell'oggetto

Gli stadi



- ✓ **Intuitivo o preoperatorio: irreversibilità del pensiero.** Si usano simboli e si possiedono semplici regole e concetti, ma l'indizio percettivo prevale ancora sulla rappresentazione mentale (ad esempio, il diverso livello di uguali quantità di liquido prevale rispetto alla rappresentazione della quantità uguale di liquido versata nei due diversi contenitori).
- ✓ **Sviluppo ulteriore del gioco simbolico e dei giochi di costruzione.**
- ✓ **egocentrismo infantile** → il pensiero non è in grado di considerare punti di alternativi.
- ✓ Gli oggetti sono ritenuti vivi (**animismo**), gli eventi accadono in favore delle persone (**finalismo**), gli elementi del mondo naturale sono ritenuti costruiti dalle persone (**artificialismo**)

Gli stadi



- ✓ Il bambino inizia a disporre del **pensiero logico** → Nello stadio intuitivo il bambino sa che i cani sono animali e che i gatti sono animali, ma solo in questo stadio riesce a **coordinare queste conoscenze** per inferire che la classe degli animali include le altre due, e che pertanto non è possibile che in una certa situazione vi siano più cani che animali;
- ✓ Capacità di tenere a mente **più punti** di vista come più proprietà degli oggetti;
- ✓ **Giochi di gruppo e di regole che promuovono lo sviluppo sociale.**
- ✓ **Reversibilità del pensiero:** il dato percettivo non porta più all'errore, perché ora si dispone di **operazioni**, rappresentazioni mentali su cui si opera → azioni interiorizzate e reversibili.

Gli stadi



- ✓ Inizia nella preadolescenza; secondo Piaget, a questa età sono possibili anche forme complesse di **ragionamento ipotetico-deduttivo (relazione tra due eventi)**, che utilizzano schemi logici quali la disgiunzione di proposizioni, l'implicazione (se... allora) e l'implicazione reciproca (se e solo se...).
- ✓ **Peniero complesso**: relazioni tra più eventi/elementi
- ✓ **Giochi di linguaggio e giochi sociali**

Vygostsky: La creatività dipende da interazione tra il bambino e adulti e/o pari più abili

- Dall'ambiente nasce l'attività immaginativa, più ricca se l'ambiente è stimolante
- Fondamentale → Legame emozionale tra realtà e immaginazione
 - L'esperienza si traduce in immagini in base all'emozione provata in quel momento
 - Ogni immaginazione influisce sull'emozione
- Nell'adolescenza l'immaginazione è plastica (dati esterni) ed emozionale (dati interni)
- La creatività nasce dal bisogno di risolvere problemi e adattarsi all'ambiente

Zona di sviluppo prossimale: distanza fra livello di sviluppo attuale, definito dal tipo di abilità mostrata affrontando individualmente un compito, e livello di sviluppo mostrato quando si affronta un compito del medesimo tipo, con l'assistenza di un adulto o di un coetaneo più abile.



Successione di tre stadi:

Stadio1: la prestazione è controllata da persone più esperte;

Stadio2: la prestazione è controllata dal bambino, maggiore responsabilità e autonomia;
autoregolazione: il bambino parla ad alta voce e ripete le istruzioni

Stadio3: la prestazione è automatizzata. Il bambino abbandona ogni forma di autoguida ad alta voce

La cognizione incarnata

Merleau-Ponty e il corpo agente

Il soggetto incontra il mondo in quanto soggetto corporeo.

Lo schema corporeo è giustappunto quella struttura pre-riflessiva che permette al corpo di agire, di dirigersi all'esterno e di intenzionare l'ambiente e di farlo senza l'appoggio di una rappresentazione.

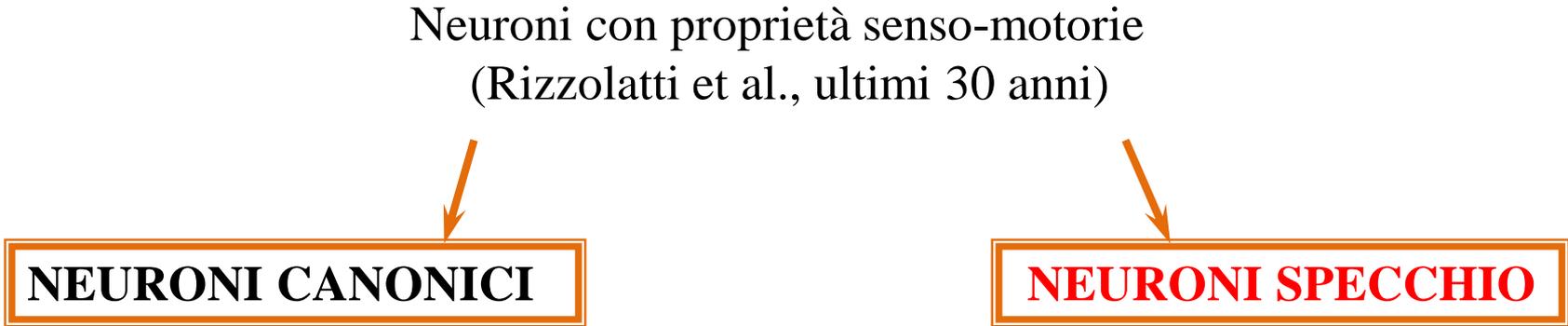
Gibson e le affordances

L'ambiente si rende disponibile al soggetto, offrendo possibilità di comportamento



Il **sistema motorio** è implicato nell'esecuzione e nella **rappresentazione** dell'azione, e nella **categorizzazione** funzionale e adattativa degli oggetti

Neuroni con proprietà senso-motorie
(Rizzolatti et al., ultimi 30 anni)



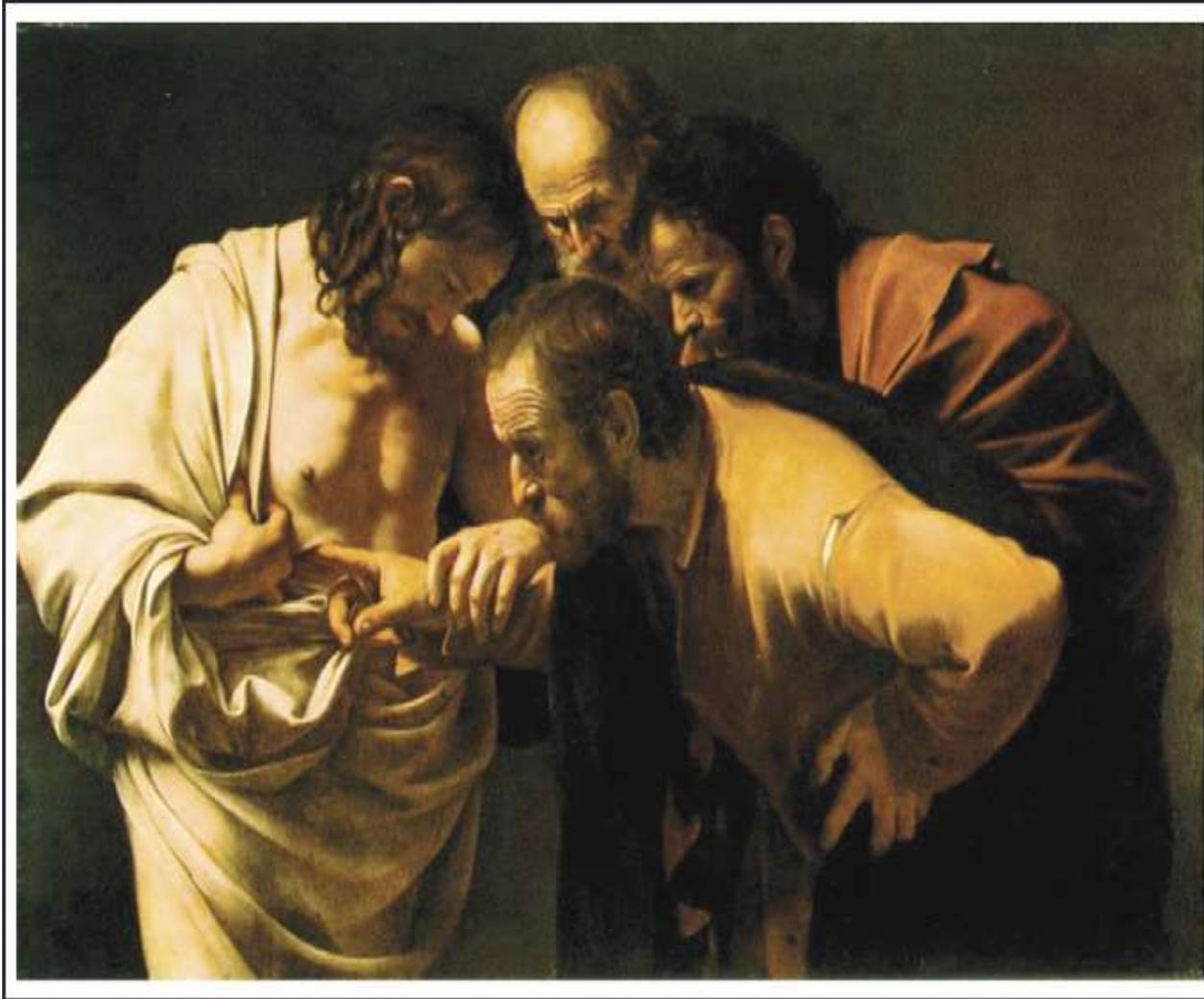
NEURONI CANONICI

- ☞ Si attivano quando interagiamo con un oggetto e/o quando lo osserviamo
- ☞ L'attivazione dipende da *ciò che possiamo fare con l'oggetto*, dalle opportunità d'interazione (*affordances*)
- ☞ Es. neurone di 'presa di precisione', non attivo per la 'presa a mano piena'

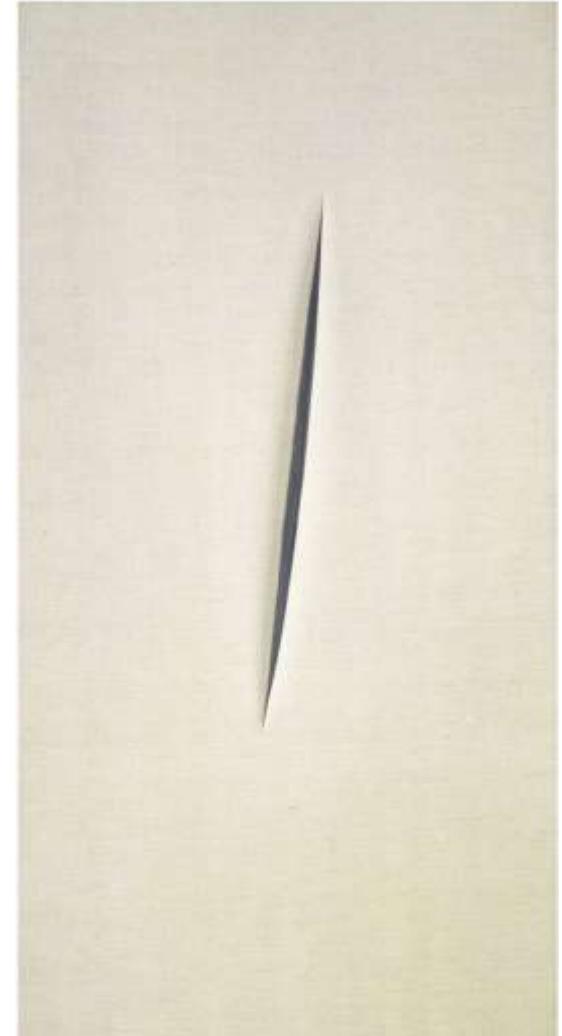
NEURONI SPECCHIO

- ☞ Si attivano quando compiamo un'azione e/o quando vediamo altri compierla.
- ☞ L'attivazione dipende dall'osservazione di *atti motori, soprattutto se finalizzati a uno scopo*
- ☞ Es. rompere una nocciolina
- ☞ L'osservazione dell'azione costituisce una **simulazione** della stessa
- ☞ Si determina uno **spazio d'azione condiviso**, dove ogni atto viene compreso

La confessione di San Tommaso
Caravaggio



Concetto spaziale
Lucio Fontana



Merleau-Ponty:

Il significato dei movimenti non è dato, ma compreso, ovvero ricatturato come un atto da parte dello spettatore. La comprensione dei gesti avviene tramite la reciprocità delle proprie intenzioni e dei gesti degli altri
E' come se l'intenzione dell'altro abitasse il mio stesso corpo e fosse la mia stessa.

La cognizione incarnata - Arte e creatività

Un elemento cruciale dell'esperienza estetica è l'emergere di risposte corporee all'interno del fruitore, consistenti nell'attivazione del cervello visivo, e dei sistemi motorio e somatosensoriale, così come dei circuiti che presiedono alla capacità di provare e riconoscere emozioni.

La risposta estetica, in questa luce, potrebbe consistere nella simulazione delle azioni e delle sensazioni corporee eseguite e percepite dal creatore e risulta quindi connotabile in termini motori.

Il valore di un'opera, allora, consisterà precisamente nel consentire la ricostruzione del progetto dell'artista e nello stabilire una connessione diretta tra causa ed effetto, dando luogo a una dimensione di comunanza che Leonardo amò chiamare contagio e che lo studio dei sistemi specchio ha definito come condivisione empatica

Rispetto alla creatività anche le rappresentazioni astratte/metaforiche sono facilitate da movimenti corporei quando si eseguono compiti di pensiero divergente e convergente: i soggetti che alzano prima una mano e poi un'altra raggiungono punteggi di pensiero divergente significativamente più alti rispetto a coloro che gesticolano con un'unica mano, come se fossero facilitati nel considerare punti di vista alternativi

Palmiero et al., 2011: la vividezza delle immagini mentali è connessa alla praticità degli oggetti creati