

## Introduzione

Claudio Paolucci  
Università di Bologna  
c.paolucci@unibo.it

Stefano Bartezzaghi  
Università IULM  
stefano.bartezzaghi@iulm.it

Luigi Lobaccaro  
Università di Bologna  
luigi.lobaccaro2@unibo.it

Flavio Valerio Alessi  
Università di Bologna  
flaviovalerio.aless2@unibo.it

Che esista un rapporto di prossimità, se non addirittura di strutturale connessione, tra l'universo della follia e quello della creatività è un *topos* che attraversa la storia della nostra cultura. A partire dal mondo classico (Guidorizzi 2010), arrivando sino a più recenti indagini empiriche (Post 1994) e ipotesi di natura psichiatrica (Dell'Osso e Lorenzi 2019) ed evolutivista (Nettle e Clegg 2006), la nostra cultura ha ipotizzato e tentato di acquisire evidenze sulla presenza e sulla natura di una correlazione tra questi due domini. Questo gioco di interrogazioni e traduzioni del binomio follia-creatività e delle sue varianti semantiche (genio e follia, genio e sregolatezza etc.) si pone alla base di uno dei grandi miti del nostro tempo. Come tutte le forme del mito, anche quelle della *creatività folle* o della *follia creativa* riuniscono strutture semantiche contraddittorie, riconciliandole all'interno di un immaginario (Fabbri 2012). In questo immaginario, ogni atto creativo contiene in sé il germe della follia, in quanto istanza esterna alle norme e agli usi socioculturali (Becker 1978). Viceversa la follia, con le sue espressioni e manifestazioni, non potrà essa stessa che risultare creativa, perché libera dai vincoli imposti dalla ragione e dai canoni (Bartezzaghi 2021).

La presupposizione del nesso che unisce creatività e follia determina così una condizione di trasparenza della nostra coppia, capace di nascondere la struttura contraddittoria da cui emerge. Si tratta anch'esso di tratto tipico del mito, una *parola depoliticizzata* (Barthes 1957: 222), talmente radicata nell'enciclopedia di una cultura da essere considerata come termine *ad quem* di un fenomeno che ormai appare naturale, tantopiù se indagato empiricamente da discipline scientifiche (cfr. Kyaga 2014). In questo modo, la presenza di un nesso tra la follia e la creatività viene ancora oggi presupposta e portata avanti dal discorso del senso comune così come dai domini che animano la cultura: dallo sport alla cucina, dalla musica al cinema, dall'arte alla scienza.

Questa *Special Issue* della *Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio* dedicata al tema del rapporto tra follia e creatività, che costituisce uno degli output del progetto PRIN 2022 SACre-D (*Schizophrenia, Autism and the Myth of Creativity. An interdisciplinary Perspective on Psychopathological Expression and its Digitalization*),<sup>1</sup> si pone l'obiettivo di indagare forme e declinazioni del modo in cui l'universo della follia e della creatività sono stati esaminati e possono intersecarsi. In particolare, nel corso del biennio di SACre-D, la ricerca ha viaggiato su un doppio binario, rispettivamente orientato a indagare il mito della follia creativa, e le forme della creatività folle.

Per quanto riguarda il primo punto, un'indagine di semiotica della cultura ha tentato di ricostruire le logiche che articolano la relazione tra creatività e follia, esaminando il modo in cui – alla luce del suo radicamento enciclopedico (Eco 1984) – i domini socioculturali lo hanno assunto e lo traducono attraverso concatenamenti enunciativi (Paolucci 2020), alimentando la circolazione di rappresentazioni condivise e stereotipi (Paolucci 2017).

Parallelamente, proprio al fine di non costringere le persone con psicopatologie e neurodivergenze all'interno delle maglie dello stereotipo del genio folle, la ricerca ha indagato il modo in cui la creatività possa sprigionarsi attraverso logiche specifiche e specifiche modalità di significazione proprie di queste condizioni, senza con questo presupporre un rapporto di causalità tra la follia e l'espressione creativa (Bucca 2019; Pennisi *et al.* 2021).

A monte, il binomio creatività-follia rinvia a una serie di orizzonti di ricerca che interessano le concezioni stesse dei termini in gioco, la loro intersezione storico-culturale e il modo in cui si articolano nelle pratiche e nelle norme dei vari domini socioculturali. Il lettore troverà tutte queste interrelazioni esplorate dalle proposte presenti in questa *Special Issue*, che qui di seguito presentiamo brevemente.

Il contributo di Paolucci, Lobaccaro e Alessi, membri dell'unità SACre-D dell'Università di Bologna, apre il numero adottando un approccio semiotico di tipo enciclopedico e interpretativo attraverso cui indagare la genealogia culturale del mito del "genio folle". L'articolo mostra come esso si sia costituito attraverso una lunga serie di traduzioni discorsive tra domini eterogenei – artistico, medico, psicologico, mediatico etc. – fino a giungere alle sue più recenti formulazioni scientifiche. Alla luce di questa ricostruzione, il contributo si conclude rilanciando la domanda di ricerca che ha orientato il modo in cui l'enciclopedia ha indagato il rapporto tra i termini oggetto di questa *special issue*. Nello specifico, gli autori propongono di interrogarsi non su quanta follia vi sia nella creatività, ma su come, e in quali condizioni, il potenziale creativo possa manifestarsi all'interno di esperienze psicopatologiche.

È proprio in questa direzione che va il secondo contributo di questa *Special Issue*, realizzato dai membri dell'unità SACre-D dell'Università di Messina. Al fine di superare l'universalismo dei modelli psicometrici, che generalmente valutano la creatività come funzione cognitiva ascrivibile al pensiero divergente, gli autori propongono di considerare le caratteristiche espressive che caratterizzano condizioni come l'autismo o la schizofrenia come specifiche modalità di costruzione del significato. Nella direzione di una concezione incarnata di creatività, Falzone, Bucca, Paola Pennisi, Baldo Gentile e Cardella sottolineano come le modalità e forme espressive di schizofrenia e autismo ridefiniscano

---

<sup>1</sup> Project Code Prot. 2022PFSJNW CUP J53D23008230006, <https://site.unibo.it/sacre-d-schizophrenia-autism-creativity/en>.

le categorie stesse del pensiero creativo, proprio perché non riducibili a manifestazioni di deficit cognitivi. In gioco, piuttosto, ci sono modalità alternative di esplorazione e costruzione di senso, radicate nella relazione incarnata tra corpo, ambiente e norme socioculturali.

In linea con questa prospettiva, il contributo di Giovanni Pennisi propone l'analisi dei ritratti di Antonin Artaud realizzati durante gli ultimi anni di ricovero psichiatrico dell'autore. Nella direzione di una lettura fenomenologica, orientata a porre in rapporto le logiche dell'esperienza schizofrenica e le forme dei disegni dell'artista, l'autore sostiene che la frammentazione del volto che caratterizza questi ritratti non risponda a un progetto meramente artistico, quanto piuttosto alla raffigurazione del collasso percettivo del viso nell'esperienza di Artaud. Pennisi individua quindi nel perturbante un criterio interpretativo utile a tenere conto dell'alterazione delle logiche dell'esperienza schizofrenica, considerando in particolare il caso dello sguardo allo specchio, in grado di mostrare come l'esperienza speculare di sé generi sentimenti di estraneità, duplicazione e mancato riconoscimento del proprio volto. In questo caso, la produzione creativa si dimostra in senso più generale una forma di mediazione e traduzione in grado di articolare esperienze altrimenti non comunicabili.

In continuità con questa lettura si pone il contributo di Camilla Barone, che esamina il ruolo della creatività nelle esperienze immersive fondate sull'uso di tecnologie quali la Realtà Virtuale. La creatività viene in tal senso esaminata attraverso la forma del design, in cui questa viene ibridata con il gioco, dando forma a esperienze paradossali. Attraverso un approccio semiotico, Barone mostra infatti come la fruizione immersiva si strutturi attorno a una dinamica di oscillazione tra posizioni impossibili (presenza/assenza, dentro/fuori, autore/spettatore), oscillazione che finisce per costituire proprio la principale fonte di intrattenimento. Tale paradossalità è interpretata anche come spazio di trascendimento, in cui il soggetto può assumere un punto di vista "meta" rispetto alle opposizioni suddette. La creatività diviene quindi, in questa prospettiva, una proprietà dell'ambiente con cui il soggetto è accoppiato e dentro cui gioca.

Il contributo di Giorgio Bedoni discute invece criticamente, con un approccio genealogico, la nozione e il movimento dell'Outsider Art, tramite cui la critica d'arte ha individuato nella produzione creativa di soggetti con psicopatologie la testimonianza di un canone espressivo degno di nota, proprio perché esterno al discorso del dominio dell'arte. Attraverso una traversata storica e teorica, l'articolo mostra come l'arte nata ai margini – ad esempio all'interno dei manicomi ottocenteschi – abbia alimentato un mito persistente della creazione folle come luogo di autenticità e di visione originaria. Questo quadro viene incarnato emblematicamente nell'opera di Zap, autore la cui produzione seriale e visionaria viene di fatto letta come un archivio mitico ed enciclopedico. Il contributo inserisce così l'Outsider Art al centro del dibattito su follia e creatività non come una patologia da spiegare, ma come una frontiera simbolica e antropologica della produzione del senso.

Con il contributo di Adrian Bene viene invece preso in carico un altro aspetto del binomio follia-creatività: il passaggio dalla mitologia all'ideologia. Attraverso una prospettiva critica, orientata dalle teorie di Lukács e Foucault, Bene sottolinea come la divergenza cognitiva sia stata categorizzata attraverso il concetto di devianza, e inizialmente sottoposta a controllo attraverso micro-apparati di potere punitivi e di norme morali. Il punto di svolta viene individuato dall'autore nel paradigma della neurodiversità, che tratta le varianti cognitive come differenze neurologiche e non come deficit patologizzanti.

D'altro canto, a questo movimento pare affiancarsene un altro tipico del capitalismo digitale contemporaneo che, secondo Bene, pare reincludere la divergenza rendendola una risorsa economica funzionale alla preservazione del sistema. Le dinamiche di risemantizzazione che traducono la minacciosità del folle in eccentricità del genio visionario, come nel caso di Elon Musk, sono esempi chiari del fenomeno in gioco e della sua attualità. In tal senso, la questione aperta resta se il pensiero divergente possa ancora costituire un punto di vista esterno al sistema o se debba, paradossalmente, difendersi dalla propria integrazione per continuare a immaginare alternative al potere.

Il contributo di Alice Guerrieri ritorna all'interno dell'universo delle psicopatologie, concentrandosi sulla funzione creativa del linguaggio metaforico nel caso della schizofrenia. In particolare, l'autrice avanza queste considerazioni nell'ambito dell'ingiustizia epistemica, sottolineando come l'apparato metaforico a cui ricorrono i pazienti schizofrenici consenta di rendere maggiormente uniforme e controllabile, sia cognitivamente che affettivamente, la propria esperienza psicopatologica, rendendola così anche condivisibile e comunicabile. Secondo l'autrice l'utilizzo della metafora, a livello verbale così come visivo (ad esempio tramite il disegno), consente infatti ai pazienti di avere una migliore gestione della propria esperienza estetica, percettiva e affettiva e, dunque, una rinnovata relazione con il mondo circostante.

Ritornando sul versante della costruzione enciclopedica della diade follia-creatività, il contributo di Stefano Bartezzaghi, membro dell'unità di Bologna del progetto SACRe-D, propone una ricostruzione del concetto di invasamento e delle figure degli invasati nella storia della cultura. Attraverso la sua indagine, Bartezzaghi sottolinea come, a livello semio-linguistico, questo concetto sia il prodotto dell'unione di due nuclei semici distinti: uno derivante da *invadere* – che rinvia storicamente all'idea di possessione o ossessione da parte di un'entità esterna – l'altro derivato da *vas*, che significa invece originariamente “mettere in un vaso”. Attraverso complessi processi di traduzione, questo secondo senso è andato progressivamente convergendo con il primo, favorendo la stabilizzazione del modello di creatività a cavallo tra attività e passività, ossessione e possessione.

Riaffacciandosi sul rapporto tra creatività e gioco, il contributo di Gianmarco Thierry Giuliana analizza le modalità e le possibilità di espressione creativa all'interno di sistemi altamente vincolati come i videogames. Considerando la creatività come capacità di deviazione, reinterpretazione e invenzione a partire da norme già date, l'autore sottolinea come la follia sia spesso impiegata – anche in ambiti come il videogaming – come un'etichetta per giudicare stili di comportamento e di gioco non allineati agli obiettivi del videogame. Questa riflessione spinge Giuliana a sottolineare come la creatività non sia assenza di regole, bensì un percorso di divergenza interna ai sistemi normativi.

Una ulteriore declinazione del concetto di follia è infine offerta da Massimo Leone, che con il suo contributo propone una indagine semiotica di tipo speculativo per una creatività di tipo morale in condizioni di fatica epistemica, come ad esempio quella che caratterizza l'attuale fase di saturazione informativa e iperproduzione semiotica da parte di piattaforme e intelligenze artificiali. A fronte di una proliferazione dei discorsi sull'etica – ivi compresa quella dell'intelligenza artificiale – Leone concepisce la creatività morale come riconoscimento dei tratti di debolezza, esitazione, vulnerabilità: soglie attraverso cui può emergere senso nuovo e inatteso. In questa cornice, la follia viene letta non come eccezione patologica o genio romantico, ma come intensificazione della fragilità

interpretativa che attraversa ogni soggetto, e dunque soglia da cui può articolarsi nuova semiosi.

## References

Bartezzaghi, Stefano (2021) *Mettere al mondo il mondo: tutto quanto facciamo per essere detti creativi e chi ce lo fa fare*, Milano, Bompiani.

Barthes, Roland (1957) *Mythologies*, Paris, Editions du Seuil.

Becker, George (1978) *The mad genius controversy: A study in the sociology of deviance*, New York, SAGE.

Bucca, Antonino (2019) *The Cathartic Function of Language: The Case Study of a Schizophrenic Patient*, in A. Capone, M. Carapezza, F. Lo Piparo (eds.), *Further Advances in Pragmatics and Philosophy: Part 2 Theories and Applications*, Cham, Springer, pp. 549–560.

Dell’Osso, Liliana e Lorenzi, Primo (2019) *Genio e follia 2.0. Il complesso rapporto fra spettro autistico e competenze eccezionali*, Milano, Franco Angeli.

Eco, Umberto (1984) *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.

Guidorizzi, Giulio (2010) *Ai confini dell’anima. I greci e la follia*, Milano, Raffaello Cortina Editore.

Fabbri, Paolo (2012) *Il rizoma Pinocchio. Varianti, variazioni, varietà*, in Paolo Fabbri e Isabella Pezzini, a cura di, *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l’altro*, Meltemi, Roma.

Kyaga, Simon (2014) *Creativity and Mental Illness. The Mad Genius in Question*, New York, Palgrave Macmillan.

Nettle, Daniel, e Clegg, Helen (2006) «Schizotypy, creativity and mating success in humans», in *Proceedings: Biological Sciences*, 7;273(1586):611–5, doi: 10.1098/rspb.2005.3349.

Paolucci, Claudio (2017) «“Sfuggire ai cliché”. Gli stereotipi tra enciclopedia e soggettività nel linguaggio», in *Reti Saperi Linguaggi*, 2(2017), pp. 355–374.

Paolucci, Claudio (2020) *Persona. Enunciazione e soggettività nel linguaggio*, Milano, Bompiani.

Pennisi, Paola, Giallongo, Laura, Milintenda, Giusy, Cannarozzo, Michela (2021) «Autism, autistic traits and creativity: a systematic review and meta-analysis», in *Cognitive Processing*, 22, 1–36.

Post, Frederick (1994) «Creativity and psychopathology: A study of 291 world-famous men», in *British Journal of Psychiatry*, 165(2), pp. 22–34.