

Phillip Prager

## ***Gioco e Avanguardia: non siamo tutti un po' Dada?¹***

Abstract: Dada, an art movement that became well known in the late 1910s and early 1920s, challenged traditional notions of art and aesthetics. Dada artists, for example, tossed colored scraps of paper into the air to compose chance-based collages, performed sound poems devoid of semantic value, and modeled a headpiece fashioned of sardine cans. To most art historians, Dada remains a culturally contingent expression of World War I trauma, nihilism, political disillusionment, and an aggressive attack on the moral bankruptcy of Western culture. The author suggests that this negative interpretation originates from art history's methodological blindness to the importance of play, not only to creative and artistic endeavors, but to human identity itself. Dada is characterized by an effervescent love of improvisation, curiosity, novelty and an unselfconscious exploration of the phenomenal world; it emphatically professed to be 'anti-art' and 'a state-of-mind.' When considered from the perspective of play research and positive psychology, Dada emerges as an early and visionary milestone in understanding play as a fundamental expression of humanity almost a century before academia would take adult play seriously.

Il Dadaismo, movimento artistico che si affermò alla fine del 1910 e nei primi anni Venti, sfidò le tradizionali nozioni di arte ed estetica. I dadaisti, per esempio, gettavano ritagli di carta colorata in aria per comporre ipotetici *collage*, eseguivano poesie prive di valore semantico e creavano cappelli formati da scatole di sardine. Per la maggior parte degli storici dell'arte, il Dadaismo rimane culturalmente una espressione legata in maniera contingente alla Prima guerra mondiale, al trauma, al nichilismo, alla disillusione politica e ad un attacco aggressivo alla bancarotta morale della cultura occidentale. L'autore suggerisce che questa interpretazione negativa proviene dalla cecità metodologica della storia dell'arte rispetto all'importanza del gioco, importanza non solo in relazione agli sforzi creativi e artistici, ma anche in relazione all'identità umana. Il Dadaismo è caratterizzato da un amore impetuoso nei confronti dell'improvvisazione, della curiosità, delle novità e da una esplorazione inconsapevole del mondo fenomenico; enfaticamente professato come 'anti-arte' e 'stato mentale'. Se considerato in riferimento all'analisi sul gioco e alla psicologia positiva, il Dadaismo emerge come una pietra miliare anticipatrice e visionaria, in grado di capire il gioco come espressione fondamentale della umanità, quasi un secolo prima che il mondo accademico lo prendesse sul serio.

**Keywords:** *Avant-garde; Creativity; Dada; Marcel Duchamp; Play*

**Parole chiave:** *avanguardia; creatività; Dadaismo, Marcel Duchamp; gioco*

\*\*\*

L'artista americano modernista Man Ray, che ha trascorso gran parte della sua carriera a Parigi, intitolò la sua creazione del 1927 – una pipa soffia bolle – *Ce qui manque à nous tous (o Quello che manca a tutti)*. L'opera è una presa in giro di Friedrich Engels, coautore di Karl Marx, che aveva dichiarato: «quello che manca a tutti è la dialettica»<sup>2</sup>. Ciò che veramente manca, secondo Man Ray, non è né la coscienza storica, né la metodologia stereotipata del ragionamento dialettico, ma l'umorismo e la immaginazione creativa.

Il dinamico e 'variopinto' Man Ray incarna appunto queste qualità, come pure l'artista 'viandante' francese Marcel Duchamp. Nell'epigramma di apertura dell'autobiografia di Man Ray intitolata *Autoritratto*, Duchamp finge di scrivere una Voce per un Enciclopedia e

---

<sup>1</sup> Il testo è apparso in inglese in "American Journal of Play", vol. 5, n.2, winter 2013, pp. 239-256. Si ringrazia la rivista e l'autore per il permesso di traduzione concesso. Phillip Prager insegna all'Università di Copenhagen 'Estetica' e 'Digital Play'.

<sup>2</sup> Engels lo afferma in una lettera a Conrad Schmidt nel 1890. *Marx ed Engels Correspondence* (1968). Disponibile on-line: [http://www.marxists.org/archive/marx/works/1890/letters/90\\_10\\_27.htm](http://www.marxists.org/archive/marx/works/1890/letters/90_10_27.htm). La sua dichiarazione era stata poco prima canzonata dai surrealisti sulla copertina della loro rivista *La Révolution surréaliste*. Vedi A. Schwarz, M. Ray, *The Rigour of Imagination*, 1977, p. 209.

definisce il suo soggetto sfuggente come «maschile, sostantivo, sinonimo di: piacere (nel giocare), diletto»<sup>3</sup>.

Man Ray e Duchamp sono stati pionieri del Dadaismo, l'esuberante movimento artistico che venne alla ribalta nel periodo tra il 1910 e il 1920, prima a Zurigo, in un night club chiamato il Cabaret Voltaire, e poi si diffuse a Parigi, Berlino e New York.

Il Dadaismo ha rivoluzionato l'arte con nuove tecniche e supporti pionieristici, che spaziano da collage, montaggi e assemblaggi, a poesie-manifesto e concerti di voci; i Dadaisti univano oggetti, ritagli di giornale, avanzi, pezzi di corda e tessuti, polvere, chiodi, ogni sorta di oggetti apparentemente casuali o buttati via e si dilettevano nel combinarli a caso nelle loro opere. Duchamp ha esposto un orinatoio firmato come *Fontana*; il poeta tedesco Hugo Ball ha eseguito poesie prive di valore semantico, come *Gadji beri bimba*; e la baronessa Elsa von Freytag Loringhoven, membro come Ball dell'avanguardia tedesca, modellò un copricapo fatto di scatole di sardine<sup>4</sup>.

Per gli storici dell'arte, il Dadaismo è l'*enfant terrible* della loro disciplina, un movimento anarchico, tipicamente tacciato, nelle introduzioni di storia dell'arte, come nichilista, o indicato come attacco iconoclasta all'estetica borghese, o considerato una rievocazione patologica del trauma della prima guerra mondiale.

William Rubin, per esempio, che ha organizzato nel 1968 una mostra al Museo dell'Arte Moderna (MoMA), chiama il Dadaismo «nichilismo estetico»<sup>5</sup> un «un nichilismo intellettuale orientato verso l'arte»<sup>6</sup>, che cerca di svilire il piacere stesso. Nel mio articolo del 2012 *Fare un'arte della creatività: La Scienza Cognitiva di Duchamp e il Dadaismo*<sup>7</sup> ho criticato questo tradizionale ritratto nichilista, sostenendo che la storia dell'arte continua ad essere dominata da nozioni superate di creatività.

Nozioni classiche, romantiche e psicoanalitiche pervadono il discorso sulla creatività anche nel ventunesimo secolo e ignorano la ricerca scientifica che è stata condotta negli ultimi quarant'anni. Gli 'scienziati cognitivi' definiscono propriamente la creatività come un processo 'combinatorio', in cui idee o oggetti appartenenti a domini apparentemente incongruenti si fondono per produrre sorprendentemente nuovi significati<sup>8</sup>: un processo letteralmente esteriorizzato e visualizzato nei collage e negli assemblaggi.

In [The Chinese Nightingale](#), ad esempio, l'artista Dada tedesco Max Ernst unisce ritagli di carta per creare una creatura meravigliosamente fantasiosa, di qualità lirica e poetica: o almeno così appare prima che ci si renda conto che il corpo è costituito da una bomba; unito a un ventaglio leggero e ad una sciarpa; e le braccia evocano il pericolo della prima guerra mondiale.

In [Forest and Dove](#), Ernst combina oggetti ancora più impensabili: lische di pesce e vernice. Mise le lische sotto la tela, poi sfregò la vernice per mostrarne le forme al di sotto, evocando in questo modo un paesaggio misterioso e ricco di magia.

In questo articolo, voglio suggerire che il Dadaismo non solo segna uno spartiacque nella comprensione della creatività, ma costituisce un movimento precursore, nell'individuare l'importanza del gioco come espressione fondamentale dell'umanità.

---

<sup>3</sup> M. Ray, *Self-Portrait*, 1963; repr., 1998.

<sup>4</sup> A. Jones, *Irrational Modernism: A Neurasthenic History of New York Dada*, 2004, p. 154.

<sup>5</sup> W. Rubin, *Dada, Surrealism, and Their Heritage*, 1968, p. 53.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 185.

<sup>7</sup> P. Prager, *Making an Art of Creativity: The Cognitive Science of Duchamp and Dada*, in "Creativity Research Journal", 24, 2012, pp. 266–77.

<sup>8</sup> Vedi, per esempio, M. Boden, *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*, 1990, repr., 2004, p. 130; T. Ward, S. Smith, R. Finke, *Creative Cognition in Handbook of Creativity*, a cura di R. Sternberg, 1999, p. 202.

L'accoglienza negativa del Dadaismo da parte degli storici dell'arte è un esempio, per eccellenza, della 'privazione' del gioco nella società occidentale; e anzi è ancor peggio, perché gli storici dell'arte hanno patologizzato gli artisti Dadaisti, considerandoli nevrastenici, nichilisti o traumatizzati dalla prima guerra mondiale, 'privando' il Dadaismo del messaggio (realmente e concretamente importante) relativo alla comprensione e allo sviluppo della condizione umana.

## 1) Quello che ci manca

Perché nelle nostre vite si dovrebbe sentire qualcosa come la mancanza del non-senso, come ci dice Man Ray? Perché la spontaneità – cioè l'esplorare idee, oggetti, cose e persone senza considerarne il senso, lo scopo o la funzione – è una delle caratteristiche principali del gioco. Giocare, a sua volta, non è solo la ricetta evolutiva per il successo della nostra classe di mammiferi e di specie umana ma è anche alla base dell'origine del cambiamento creativo: è la ricetta per la nostra coesione sociale, la nostra struttura mentale e la nostra salute fisica.

Come spiega lo psichiatra Kay Redfield Jamison: «il gioco si impone e diventa l'arena fisica che ci consente di conoscere nuovi oggetti e combinare le nostre attività con le esperienze sensoriali in un modo che altrimenti rimarrebbe intentato. Il gioco nell'animale migliora la conoscenza e la gamma delle competenze, genera un maggiore senso di controllo e permette all'animale di testare la sua competenza»<sup>9</sup>.

Larga parte dell'arte dadaista è espressa nelle bolle delle balene beluga. Questi mammiferi si dilettano nella produzione di bolle di tutti i tipi – stringhe di piccole bolle, bolle singole, bolle di grandi dimensioni e anche bolle a forma di ciambella. Le colpiscono e le mordono; le dividono in bolle più piccole; nuotano sulla superficie e le guardano prima di formarle e lasciarle andare<sup>10</sup>.

Le balene sembrano farlo semplicemente perché lo trovano piacevole. Tuttavia questo gioco, pur non servendo a nulla di immediato, le aiuta nella flessibilità cognitiva e comportamentale; e può benissimo aver ispirato la geniale (e immaginifica) tecnica di caccia delle balene, che disorientano le loro prede con le bolle<sup>11</sup>.

I Dadaisti di certo non hanno creato oggetti di notevole bellezza contemplativa, né hanno mirato a raggiungere la perfezione della tecnica artistica o artigianale. Essi hanno sovvertito il concetto tradizionale di autorialità, proprio attraverso l'uso di oggetti semplicemente trovati e l'utilizzo di pratiche aleatorie.

Tuttavia penso che l'immagine negativa del Dadaismo nasca da un'ossessione degli storici dell'arte, quella di voler trovare un 'significato' in un'opera; e dalla totale indifferenza degli storici, unita ad un certo snobismo, verso l'arte intesa come forma di gioco. Come Brian Sutton Smith, autore di *Ambiguity of Play*, osserva: «Gruppi di bambini che giocano a fare finta sono stati studiati sperimentalmente come giocatori. (...) Ma sono pochi gli altri gruppi culturali che vengono osservati come giocatori, sebbene, naturalmente, essi vengano osservati senza fine come attori, musicisti, ballerini, artisti e scrittori; il che può forse considerarsi la stessa cosa, ma questa idea di solito non è abitualmente e consciamente collegata all'idea di piacere»<sup>12</sup>.

Nel caso del Dadaismo, una comprensione del gioco appare ancora più fondamentale che nel caso dell'interpretazione di altri movimenti artistici o altre espressioni culturali. Il

---

<sup>9</sup> K. Redfield Jamison, *Exuberance: The Passion for Life*, 2004, p. 59.

<sup>10</sup> F. Delfour e Stéphane Aulagnier, *Bubbleblow in Beluga Whales (Delphinapterus leucas): A Play Activity?*, in "Behavioural Processes", 40, 1997, p. 184.

<sup>11</sup> Ivi, p. 183.

<sup>12</sup> B. Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play*, 1997, p. 129.

Dadaismo ha espresso il gioco allo stato grezzo. Alcuni Filosofi dell'estetica, a partire dal XVIII secolo, partendo da Immanuel Kant e Friedrich Schiller e proseguendo nell'oggi con studiosi come Roger Scruton, hanno certamente identificato il gioco come intrinseco al valore dell'arte<sup>13</sup>.

Per Kant, il piacere disinteressato e contemplativo che ha origine dal bello, ci consente di impegnarci in un 'gioco libero', stimolando le nostre emozioni e l'immaginazione. Egli, catturando il carattere autotelico del gioco, nella *Critica del giudizio*, descrive la bellezza come «finalità senza scopo».

Friedrich Schiller scrive: «l'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno senso della parola; ed è completamente uomo solo quando gioca»<sup>14</sup>. Anche Schiller, però, considera solo in parte il gioco in relazione all'estetica e al bello: «l'oggetto del gioco, rappresentato in uno schema generale, può quindi essere chiamato forma-vivente: un concetto che serve a designare tutte le qualità estetiche dei fenomeni e che, in una sola parola, nel senso più ampio del termine chiamiamo bello»<sup>15</sup>.

Il gioco è un fenotipo comportamentale e uno stile cognitivo che certamente alimenta la nostra produzione e il nostro apprezzamento del bello e di altre forme di esperienza estetica, ma si trova al centro stesso della nostra identità biologica ed ispira le più varie espressioni culturali.

Il Dadaismo non si sforzò di impiegare il gioco per creare oggetti belli, ma volle mettere in evidenza il gioco stesso; separò la creatività nel suo elemento più grezzo, puro ed effervescente e la strappò dal dominio dell'arte per evidenziare la sua importanza in tutti domini dell'impegno artistico, scientifico o quotidiano dell'uomo.

Nel suo *Enhancing Creativity*, Raymond Nickerson, ad esempio, indica «l'importanza del giocare con combinazioni pittoriche, per creare modelli di creazione visiva» e sostiene che non solo l'arte, ma anche le idee scientifiche possono essere viste come una forma di «gioco intellettuale, nel piacere di giocare con le idee. (...) Si può avere tanta fantasia unita al gioco, per esempio, in molte dei pensieri che gli scienziati fanno (una quantità notevole di giochi con le idee e l'immaginazione), immaginando se stessi, per esempio, a cavallo di un fotone alla testa di un fascio di luce»<sup>16</sup>.

Il giocare può tradursi o meno in una invenzione scientifica di valore o in un'opera d'arte interessante. Il fotone immaginato da Albert Einstein sarebbe potuto essere irrilevante e sarebbe rimasto un mero esempio divertente di gioco immaginativo. Una caratteristica fondamentale del gioco è che sembra inutile.

Deve necessariamente apparire così, perché le idee trasformatrici – nelle arti o nelle scienze – sono imprevedibili, indicibili, frutto di incontri casuali. Queste idee si basano sul dialogo tra campi che rimarrebbero incongrui e disparati, se non fosse per il puro piacere che deriva dalle novità e dall'improvvisazione spontanea.

I Dadaisti insistono sul fatto che non sono impegnati nella produzione d'arte ma nella 'anti/arte'. La loro opera non era fatta per essere contemplata per le sue qualità estetiche o per essere posta su una parete, o esposta e vendute. Richard Hülsenbeck, uno dei padri fondatori del Dadaismo del Cabaret Voltaire, alla domanda retorica «ma che cos'è il Dadaismo?» rispondeva: «Dadaismo *ne signifie rien* [Dada non significa nulla]»<sup>17</sup>.

Allo stesso modo, il compositore John Cage, un pioniere del cosiddetto neo-dadaismo americano post seconda guerra mondiale, parla della sua arte come un «giocare senza

---

<sup>13</sup> Cfr. R. Scruton, *The Value of Art in Beauty*, 2009, pp. 127–28.

<sup>14</sup> F. Schiller, *On the Aesthetic Education of Man*, in *Series of Letters*, 1967, p. 107.

<sup>15</sup> Ivi, p. 105.

<sup>16</sup> R. Nickerson, *Enhancing Creativity in Handbook of Creativity*, a cura di Sternberg, 1999, p. 410.

<sup>17</sup> R. Hülsenbeck, *En Avant Dada: A History of Dadaism: 1920* in *The Dada Painters and Poets: An Anthology*, a cura di R. Motherwell, 1951, repr., 1988, p. 33.

scopo»<sup>18</sup>. Il ‘senza scopo’ confessato dai dadaisti scandalizzò il mondo dell’arte e la nozione di ‘anti-arte’ alimentò un’immagine nichilista e politicamente aggressiva del Dadaismo.

Dal punto di vista psicologico, tuttavia, la formula è tautologica. Alla fine, afferma semplicemente la natura autotelica del gioco. Anche l’etologo Marc Bekoff definisce il gioco come «l’insieme virtuale di tutte le attività pratiche (svolte in ambienti non predeterminati) che sembrano essere prive di funzionalità»<sup>19</sup>; e Stuart Brown, direttore del National Institute for Play, in modo simile descrive il gioco come «un’attività coinvolgente attività, apparentemente senza scopo, che fornisce piacere e sospende la coscienza di sé e il senso del tempo»<sup>20</sup>.

## 2) Il gioco nevristenico

Come spiega Kay Jamison, il gioco serve per esplorare e comprendere il mondo, attraverso un processo di improvvisazione sensoriale e materiale. Motivato dalla stessa voglia di giocare delle balene beluga nel soffiare bolle, l’artista alsaziano Jean Arp buttava ritagli colorati di carta in aria e li incollava sulla carta dove cadevano. Egli amava l’idea della possibilità, della fortuna come elemento del processo creativo. Il collega dadaista Hülsebeck commenta così Arp, la sua «allegria e una certa gioia infantile (...), la sua incessante sperimentazione: lui era sempre pronto a dare una nuova chance alle idee, nell’arte e nella vita»<sup>21</sup>.

Per i classici storici dell’arte, d’altra parte, la giocosità e la casualità sono la vera antitesi di ogni emozione positiva o di ogni attività creativa. T.J. Demos, per esempio, parla dei *collages* di Arp come presentazione di un «profondo dubbio verso se stessi come soggetti creativi: la ‘intenzione razionale’ viene cancellata dal suo lavoro»<sup>22</sup> determinando in tal modo ‘la negazione della singolarità dell’identità artistica’<sup>23</sup>.

La baronessa Elsa von Freytag Loringhoven iniziò come attrice di commedie in stile ‘*vaudeville*’ a Berlino, ma diventò poi una delle più famose rappresentanti del Dadaismo a New York. Un contemporaneo la descrive come «addobbata con oggetti impossibili, sospesi da catene, rumorose lunghe collane, come un’imperatrice di un altro pianeta, con la testa ornata da scatole di sardine, indifferente alla curiosità legittima dei passanti, la baronessa [*sic*] passeggiava lungo i viali come un’apparizione selvaggia, liberata da ogni tipo di costrizione»<sup>24</sup>.

Nel suo libro *Irrational Modernism*, Amelia Jones descrive l’arte della baronessa come un insieme di atti legati ad una grave malattia mentale. Scrive che Freytag Loringhoven soffriva di «terrificanti impulsi nevristenici, essendo diventata instabile dopo la prima guerra mondiale»<sup>25</sup>. La sua diagnosi è particolarmente sorprendente, perché Jones tenta esplicitamente di sottrarsi al «persistente razionalismo delle teorie e alla storia dell’avanguardia storia e, in generale, alla storia dell’arte»<sup>26</sup>; e, però, per etichettare Freitag Loringhoven come ‘nevristenica’ e ‘irrazionale’, Jones si serve proprio dei paradigmi razionali che cerca di evitare. E così perpetua il mito che la creatività si basa su emozioni

---

<sup>18</sup> J. Cage, *Silence: Lectures and Writings*, 1961; repr., 1973, p. 46.

<sup>19</sup> M. Bekoff, *Social Behavior*, in “Bioscience”, 34, 1984, p. 228.

<sup>20</sup> S. Brown, *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*, 2009, p. 60.

<sup>21</sup> R. Hülsebeck, *Memoirs of a Dada Drummer*, 1969; repr., 1991, p. 99.

<sup>22</sup> T. J. Demos, *Zurich Dada: The Aesthetics of Exile in The Dada Seminars*, a cura di Leah Dickerman and Matthew Witkovsky, 2005, p. 21.

<sup>23</sup> Ivi, p. 22.

<sup>24</sup> Cit. in Jones, *Irrational Modernism*, p. 154.

<sup>25</sup> Ivi, p. 32.

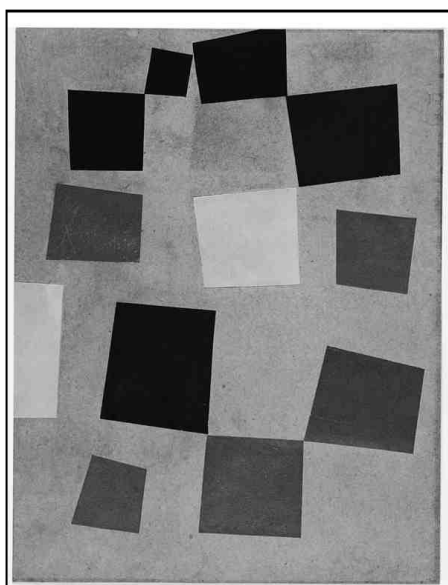
<sup>26</sup> Ivi, p. 33.

negative (nevrastenia) e su finalità (sублиmazione); e presuppone che il comportamento irrazionale significhi necessariamente uno stato mentale patologico.

Jamison offre una spiegazione molto più semplice, nella sua suggestiva descrizione di come la creatività e il gioco siano in relazione con emozioni positive e con uno stato d'animo esuberante: «se, come è stato sostenuto, l'entusiasmo trova le occasioni e l'energia rende le occasioni possibili, allora uno stato d'animo che li tenga insieme sarebbe realmente formidabile. Le persone esuberanti creano il mondo e agiscono su di esso in modo diverso rispetto a quelle che sono vitali e meno passionalmente impegnate. Esse credono nelle loro idee con passione e gioia, e agiscono su di esse senza indugio. Il loro amore per la vita e l'avventura è palpabile. L'esuberanza è uno stato di particolare piacere e, qui, il piacere è potere»<sup>27</sup>.

Gran parte dell'interpretazione nichilistica o patologica del Dadaismo deriva dalla nozione che l'arte serva una funzione espressiva; e questa è una tradizione nata nel XIX secolo, quando lo scopo imitativo e rappresentativo della pittura era entrato in una crisi esistenziale a causa dell'invenzione della fotografia.

Nel suo *What is art?* il romanziere russo Lev Tolstoj ha scritto: «evocare in se stessi un sentimento che, una volta, si è sperimentato; ed evocarlo in se stessi attraverso movimenti, linee, colori, suoni o forme espresse in parole, in modo da trasmettere quel sentimento agli altri, per farglielo provare: questa è l'attività dell'arte»<sup>28</sup>.



Jean Arp, *Square Arranged According to the Laws of Chance*, 1917. Cut-and-pasted papers, ink, and bronze paint © 2013. Digital Image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Florence.



Baroness Elsa von Freytag-Loringhoven (1874-1927). Undated photograph. George Grantham Bain Collection, Library of Congress, Washington, D.C.

Questa può essere la funzione dell'arte, ma non lo è necessariamente del gioco.

Duchamp ha prodotto poco e la critica comunemente crede che abbandonò l'arte – o almeno la pittura – per dedicarsi agli scacchi, dopo aver completato *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even* (opera più conosciuta come *The Large Glass*) sulla quale ha lavorato dal 1915 al 1923. Rubin osserva che «Marcel Duchamp è l'unico pittore ad aver

<sup>27</sup> Jamison, *Exuberance*, cit., p. 6.

<sup>28</sup> L. Tolstoj, *What is Art?*, 1897; repr., 1996, p. 51.

impressionato il mondo dell'arte con quello che non ha fatto per lo meno quanto lo ha impressionato con quanto ha fatto»; e aggiunge che «il senso di crisi che pervade l'arte tra le due guerre ha dato grande prestigio al nichilismo di Duchamp.»<sup>29</sup>

Quelli che, come Rubin, interpretano Duchamp attraverso la lente della teoria dell'arte romantica ed espressiva, vedono la sua inattività come espressiva in se stessa. La sua noia, pensano, coglie il senso del vuoto morale che pervade la cultura occidentale a seguito della prima guerra mondiale: «se il primo comandamento di un artista è di essere fedele a ciò che ha dentro di sé e che deve esprimere», scrive Rubin, «allora l'abbandono della pittura da parte di Duchamp è stata la conseguenza inevitabile del suo particolare genio»<sup>30</sup>.

Nella mia interpretazione di Duchamp<sup>31</sup>, invece, io suggerisco che egli articola, con profondità visionaria, i principi stessi della cognizione creativa. Il suo genio creativo consiste nel fatto che tutta l'arte che ha prodotto era veramente trasformativa. Ogni sua opera sfida principalmente la forma, il contenuto, ciò che mostra o fa percepire – le regole e le convenzioni che definiscono la categoria mentale di 'arte' – piuttosto che generare incalcolabili esemplari di una nuova tecnica o di un nuovo stile, come potrebbe fare qualche altro artista, la cui opera consiste spesso in un'unica idea veramente trasformativa, che sostiene tutta la sua carriera.

La motivazione di Duchamp non era personale, filosofica o politica, ma era qualcosa di molto più banale: «è stata sempre l'idea di 'piacere' che mi ha spinto a fare le cose», diceva Duchamp<sup>32</sup>. L'arte non era affatto questione di espressione per lui. Apparteneva al campo del gioco: «devi semplicemente seguire il tratto che ti diverte più di un altro, senza dare troppo peso alla validità di ciò che stai facendo. È tardi quando ti chiedi se hai ragione o torto e se devi cambiare»<sup>33</sup>.

Pierre Cabanne ha condotto una serie di interviste a Duchamp, pubblicata con il titolo *Dialoghi con Marcel Duchamp* (1971). In questo libricino, di novantadue pagine, Duchamp usa sorprendentemente quarantuno volte le parole 'divertente' o 'divertimento'. «Le lettere 'LHOOQ' hanno un significato diverso dal puro humour?», chiede Cabanne. «No... Leggere le lettere è molto divertente», risponde Duchamp<sup>34</sup>. Ha iniziato con l'arte, dice, perché «era un'esperienza divertente»<sup>35</sup>. Gli piace fare operazioni aleatorie, perché «è divertente poter avere chance»<sup>36</sup> e «vedere solo film a lieto fine, quando è possibile. Io amo i film buoni e divertenti»<sup>37</sup>.

Alla domanda sulle macchine ottiche che ha cominciato a fare nel 1924, Duchamp risponde: «ho fatto una piccola cosa che girava, dando visivamente un effetto a spirale, che mi attraeva; era divertente»<sup>38</sup>. Forse che la schiuma di gomma tridimensionale sul catalogo Maeght Gallery non ha alcun significato particolare? – chiede Cabanne. «No, era solo un'idea», risponde Duchamp<sup>39</sup>. Aveva visto 'seni finti' in vendita con l'imbottitura in gomma e aveva notato che «i realizzatori non si erano preoccupati dei dettagli. Così ho lavorato per creare piccoli seni con capezzoli di colore rosa»<sup>40</sup>. Perché appendere un libro

---

<sup>29</sup> W. Rubin, *Reflexions on Marcel Duchamp* in *Marcel Duchamp in Perspective*, a cura di Joseph Masheck, 2002, p. 41.

<sup>30</sup> Ivi, p. 42.

<sup>31</sup> Prager, *Making an Art of Creativity*, cit., pp. 269–76.

<sup>32</sup> P. Cabanne, *Dialogues with Marcel Duchamp*, 1971, p. 47.

<sup>33</sup> Ivi, pp. 22–23.

<sup>34</sup> Ivi, p. 63.

<sup>35</sup> Ivi, p. 73.

<sup>36</sup> Ivi, p., 47.

<sup>37</sup> Ivi, p. 104.

<sup>38</sup> Ivi, p. 72.

<sup>39</sup> Ivi, p. 87.

<sup>40</sup> Ibid.

di geometria ad una finestra, esponendolo alle intemperie e chiamarlo *Readymade infelice*? «Mi ha divertito spostare l'idea di felice e infelice negli oggetti che trovo; e poi la pioggia, il vento, le pagine volanti: era un'idea divertente...»<sup>41</sup>.

### 3) Il Dadaismo come stato mentale

La motivazione di Duchamp era inequivocabilmente legata ad emozioni positive – in radicale contrasto con le tradizioni classiche, romantiche e psicoanalitiche, che hanno tipicamente associato l'intuizione creativa con la follia, l'agitazione mentale, la sofferenza e desideri sublimati. Certamente l'umor caratteristico dell'opera di Duchamp è stato molto ammirato, soprattutto il suo amore per i giochi di parole. Molti di quelli che considerano giustamente la *Fontana* di Duchamp come uno scherzo o una divertente presa in giro, mettevano in questione l'interpretazione standard, secondo la quale essa rappresentava un nichilismo intellettuale.

Certo, chiamandolo 'scherzo' (e pur apprezzandolo), Roger Scruton<sup>42</sup> comunque denigra il significato del Dadaismo. I suoi seguaci infatti dichiaravano inequivocabilmente che il Dadaismo non è uno stile, non è un movimento artistico, neanche una protesta politica, ma un modo di essere. «Duchamp ha funzionato come un mito vivente, la personificazione del rifiuto del Dadaismo di separare l'arte dalla vita», osserva Rubin<sup>43</sup>. C'è un po' di mistero su questa fusione di arte e vita; non era né una idea filosofica né una ideologia, ma un ricordo della nostra natura biologica, della nostra capacità di giocare. Duchamp non era capace di annoiarsi ed era straordinariamente curioso. «Mi sono chiesto tante volte 'perché' – diceva – e da questa domanda ebbe origine il dubbio, il dubbio su tutto»<sup>44</sup>. Questa curiosità si è unita ad un amore appassionato per le novità, «io sogno la rarità (...). Ho una mania per il cambiamento. Si fa qualcosa per sei mesi, un anno e poi si fa qualcos'altro»<sup>45</sup>.

Leah Dickerman sostiene che il Dadaismo deve essere staccato dalla sua tradizionale caratterizzazione di 'attitudine' nei confronti della vita. Dickerman crede che l'enfasi sul Dadaismo come modo di essere «ha sviato ulteriormente la definizione della logica delle procedure formali del movimento e le semiotiche sociali particolari dei suoi oggetti»<sup>46</sup>. Eppure, se ci concentrassimo su quest'ultima considerazione, faremmo ancora una maggiore ingiustizia al Dadaismo. Le sue procedure formali e le sue semiotiche sociali non dovrebbero essere interpretate come degli obiettivi ricercati per se stessi, ma come espressioni di un modo d'essere autotelico. «Il 'sé autotelico' è quello che traduce facilmente potenziali provocazioni in divertenti sfide e mantiene quindi la sua armonia interiore. Si può dire che una persona che non è mai annoiata, è raramente è ansiosa, è coinvolta dalla vita e dal flusso delle cose, nella maggior parte dei casi, ha un sé autotelico. (...) Per molte persone, gli obiettivi sono creati direttamente dai bisogni biologici e dalle convenzioni sociali e quindi la loro origine è esterna al sé»<sup>47</sup>.

La biografia di Duchamp è per eccellenza l'esempio di un sé autotelico. Robert Motherwell ricorda che «non avrebbe potuto essere più piacevole, più aperto, più generoso»<sup>48</sup> e che «dalle conversazioni con lui si impara a conoscere una straordinaria

---

<sup>41</sup> Ibid., 61.

<sup>42</sup> Scruton, *Beauty*, 99.

<sup>43</sup> Rubin, *Reflexions on Marcel Duchamp*, 41.

<sup>44</sup> Cabanne, *Dialogues with Marcel Duchamp*, 18.

<sup>45</sup> Ibid, 37.

<sup>46</sup> L. Dickerman, M. Witkovsky, eds., *The Dada Seminars* (2005), 2.

<sup>47</sup> M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (1990; repr., 2008), 209.

<sup>48</sup> R. Motherwell, introduction to *Dialogues with Marcel Duchamp*, by P. Cabanne (1971), 9.



avventura artistica, ricca di senso, disciplina e disprezzo per l'arte intesa come mestiere e per la ripetizione di ciò che è già stato fatto»<sup>49</sup>.

Stuart Brown, autore di *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*, scrive che «il gioco è uno stato d'animo, piuttosto che un attività»<sup>50</sup>. Questa è l'essenza del Dadaismo che Duchamp ha incarnato e che Richard Hulsenbeck articola così appassionatamente nel *Collective Dada Manifesto*.

Il Dadaismo è uno stato d'animo che può essere rivelato in qualsiasi discorso, in modo che si è costretti a dire: quest'uomo è un dadaista, questo non lo è; il *Dada Club* di conseguenza ha seguaci in tutto il mondo, a Honolulu come a New Orleans e Meseritz. Essere dadaista può significare, a seconda del caso, essere più un commerciante, più uomo di partito che artista, e essere solo per caso artista. Essere dadaista significa lasciarsi andare in balia delle cose, opporsi a tutte le sedimentazioni; anche sedersi su una sedia per un solo momento è rischiare la propria vita<sup>51</sup>.

La straordinaria e avventurosa biografia di Duchamp, alimentata dalla sua viva curiosità per tutto ciò che è nuovo e piacevole, illustra come le emozioni positive non sono una mera esperienza transitoria, ma ispirano il corso futuro delle azioni. Barbara Fredrickson, che ha sviluppato la «teoria dell'ampliamento e della costruzione», afferma: «le emozioni positive ampliano il repertorio momentaneo del pensiero-azione di un individuo: la gioia scatena la voglia di giocare, l'interesse scatena la voglia di esplorare, la felicità scatena la voglia di assaporare e completare, e l'amore scatena un ciclo ricorrente di ciascuno di questi desideri, attraverso relazioni sicure e intime»<sup>52</sup>. Inoltre, le emozioni positive incrementano il proprio repertorio di pensiero-azione, rinforzandoli. Frederickson and Joine constatando che gli affetti positivi e l'apertura mentale si condizionano reciprocamente e prospetticamente, affermano che «le emozioni positive avviano una spirale che accresce il benessere emotivo»<sup>53</sup>.

Questa crescita definisce il corso di un'esistenza autotelica; e il significato intrinseco che tali emozioni positive conferiscono alla vita è evidente nella serenità di Duchamp. «Mi considero molto felice. Non ho mai avuto una malattia mentale seria o sofferto di malinconia o nevrastenia», scrive. «Inoltre, non ho mai conosciuto la fatica nel produrre, la pittura non è mai stata uno sfogo per me e non ho mai avvertito il bisogno pressante di esprimere me stesso»<sup>54</sup>. Questo non era un esito facile da raggiungere, se si considera il suo essere nomade, il suo stile di vita transcontinentale, il suo aver attraversato due guerre mondiali e anche la crisi finanziaria che ha vissuto da giovane. Duchamp non amava il dibattito pubblico, ma si avvicinò ad esso con humor: «è stato un gioco per me vedere che cosa potevo fare per evitare di essere ridicolo»<sup>55</sup>.

Fredrickson sottolinea che le emozioni positive ci permettono di accumulare un'ampia gamma di risorse intellettuali, fisiche e sociali per affrontare efficacemente le situazioni stressanti e avverse<sup>56</sup>, mentre le emozioni negative limitano il nostro repertorio di pensiero-azione, spingendoci all'attacco o alla fuga. Le tragedie colpiscono tutti ma, come

---

<sup>49</sup> Ivi, p. 11.

<sup>50</sup> Brown, *Play*, cit., p. 60.

<sup>51</sup> R. Hulsenbeck, *Collective Dada Manifesto* (1920) ristampato in *The Dada Painters and Poets*, a cura di R. Motherwell, 1951; repr., 1988, p. 246.

<sup>52</sup> B. Fredrickson, *The Broaden-and-Build Theory of Positive Emotions*, in "Philosophical Transactions of the Royal Society", 359, 2004, p. 1367.

<sup>53</sup> B. Fredrickson and Thomas Joiner, *Positive Emotions Trigger Upward Spirals toward Emotional Well-Being*, in "Psychological Science", 13, 2002, p. 172.

<sup>54</sup> Cabanne, *Dialogues with Marcel Duchamp*, cit., p. 15.

<sup>55</sup> Ivi, p. 89.

<sup>56</sup> Frederickson, *Broaden-and-Build Theory*, cit., p. 1367.

sottolinea lo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi, «dipende da come le persone rispondono allo stress se trarranno profitto dalle disgrazie o se si sentiranno miserabili»<sup>57</sup>.

All'indomani della prima guerra mondiale – un bagno di sangue di sedici milioni di morti, venti milioni di feriti, milioni di civili – si diffuse lo sconforto, l'intorpidimento e il trauma. Nella descrizione (posta qui di seguito) dello *Zeitgeist* da cui è emerso il Dadaismo, è tangibile la fuga interiore di Hülsenbeck e le sue fantasie d'evasione. Questo è il modo in cui il Dadaismo molto consapevolmente si considerava un'antidoto all'insoddisfazione e alla ruminazione che ha tenuto nella sua morsa l'Europa.

Nel 1917 i tedeschi cominciavano a darsi un gran daffare. Questa era solo una difesa naturale da parte di una società che era stata molestata, consumata e portata ad un punto di rottura. (...) Era naturale che i tedeschi avessero perso il loro entusiasmo per la realtà, quella realtà verso cui, prima della guerra, avevano cantato inni di lode, preparati da tanti stupidi accademici, e ora constatavano i loro milioni di morti, il respiro strappato ai loro figli e nipoti. (...) [Gli espressionisti] avevano gentilmente richiamato le persone e le avevano condotte nella penombra di cattedrali gotiche, dove i rumori della strada morivano fino a divenire un lontano mormorio, e dove (stando alla vecchia credenza che nella notte tutti i gatti sono neri) tutti gli uomini senza eccezione sono bravi ragazzi. (...) [L'espressionismo] li aveva indirizzati all'interiorità, all'astrazione, alla rinuncia verso ogni oggettività (...).

Sulla base della (...) intuizione psicologica che allontanarsi dalla realtà oggettiva implicava cancellare l'intero complesso di stanchezza e viltà così tanto incoraggiato dalla borghesia putrescente, noi abbiamo lanciato subito un forte attacco contro l'espressionismo in Germania, sotto la parola d'ordine 'azione', acquisita attraverso la nostra lotta per i principi di bruistismo e simultaneità e attraverso i nuovi *medium*<sup>58</sup>.

La descrizione di Hülsenbeck dei tedeschi che avevano «perso il loro entusiasmo per la realtà», ritirandosi nella «penombra delle cattedrali gotiche», e del loro essersi arresi alle lusinghe dell'interiorità e all'astrazione dell'espressionismo è la celebrazione della ruminazione patologica: una ricerca ossessiva e tipicamente vacua del senso e della visione, unite alla rinuncia anedonica del reale, del piacere e del giocoso<sup>59</sup>. Il «cancellare la realtà oggettiva» e la diffusa «stanchezza e viltà» osservata da Hülsenbeck cattura il limitato repertorio di pensiero-azione di lotta o fuga che Fredrickson associa alle emozioni negative.

Il 'forte attacco' di Hülsenbeck all'espressionismo in Germania, sotto la parola d'ordine 'azione' è un impegno passionale a mettere in pratica le lezioni di psicologia positiva del Novecento: «quando le emozioni positive sono poche (...), perdono il loro livello di libertà comportamentale e diventano dolorosamente prevedibili», sottolinea Fredrickson<sup>60</sup>. Il 'bruistismo' Dadaista, la sua simultaneità, il suo amore per il paradosso e la spontaneità e il suo entusiasmo per il nuovo, il meraviglioso e il divertente (come mostrato da Hülsenbeck) costituisce uno sforzo terapeutico, piuttosto che una protesta sociopolitica o filosofica.

Inoltre, il Dadaismo certamente non nasce dal nulla nel secondo decennio del ventesimo secolo. Se la novità, la curiosità, la meraviglia e la ricerca sono energia in gioco, allora non c'è stato forse nessun periodo più entusiasmante dei primi del Novecento, un vero e proprio parco giochi traboccante di novità e di ignoto. Nella sua descrizione della fine del secolo, Tom Gunning sostiene che le nuove tecnologie e una serie di esposizioni universali stregarono le masse, ponendole in un stato di meraviglia, sorpresa e stupore, attirandole in una «paradossale celebrazione in questi festival della eterna novità e della tecnologia come magia». In queste esposizioni, «novità e stupore divennero un modo di accogliere la

<sup>57</sup> Csikszentmihalyi, *Flow*, cit., p. 7.

<sup>58</sup> Hülsenbeck, *En Avant Dada*, cit., pp. 39–40.

<sup>59</sup> Cfr. S. Lyubomirsky e S. Nolen-Hoeksema, *Self-Perpetuating Properties of Dysphoric Rumination*, in "Journal of Personality and Social Psychology", 65, 1993, pp. 339–49.

<sup>60</sup> Frederickson, *Broaden-and-Build Theory*, cit., p. 1375.

tecnologia»<sup>61</sup>. L'ambiente urbano, con la sua sconcertante serie di nuove tecnologie, offriva una serie di nuove esperienze sensoriali mistificanti, con inesplorate potenzialità artistiche, incorporate all'interno di un contesto culturale e politico poco chiaro, che esortava alla ricerca e alla sperimentazione. Questo decennio non era certamente un periodo adatto ad un'estetica di contemplazione passiva; piuttosto, era un tempo di impegno attivo. Era il perfetto agente fermentante per il Dadaismo, che si è interessato appassionatamente alla novità. «La novità – scrive Tristan Tzara, il poeta e artista rumeno-francese che fu tra i fondatori del Dadaismo – è un'intersezione di simpatie; prova un menefreghismo sincero; è un segno transitorio, positivo senza una causa; (...) è l'arte fatta sulla base della semplicità assoluta: novità, siamo esseri umani e veri, in cerca di divertimento istintivo, vibrante nel stroncare la noia»<sup>62</sup>.

#### 4) Dadaismo e vergogna

Un enorme ostacolo impedisce a noi uomini di impegnarci nel gioco. Potremmo distinguerci biologicamente come 'neotenici' – poiché manteniamo questa caratteristica giovanile nell'età adulta insieme alla capacità costante per il gioco che condividiamo anche con gli scimpanzé. Eppure abbiamo imposto una barriera culturale tra il gioco dell'età della giovinezza e la serietà dell'età adulta, barriera che è diventata così radicata da essere percepita come biologica. Di conseguenza, «il più grande ostacolo al gioco per gli adulti è temere che di essere considerati dagli altri stupidi, indegni o poco intelligenti», osserva Brown<sup>63</sup>. È proprio questo blocco mentale che il Dadaismo ha cercato di allontanare. Tuttavia, per assurdo, la stessa preoccupazione ha ostacolato le vere intenzioni del gioco.

Quando Albert Ellis ha avviato un cambiamento di paradigma nella psicoterapia, dalla psicoanalisi alla terapia cognitivo-comportamentale, ha messo in risalto «gli esercizi di attacco alla vergogna», nella convinzione che la vergogna costituisca una delle emozioni più pericolose per una vita felice. «Nel 1960, quando la REBT [la terapia comportamentale razionale emotiva] era sorta ancora da poco, mi sono reso conto che la vergogna è l'essenza di tanti – non di tutti! – i turbamenti umani», scrive Ellis, un uno stile passionale che evoca il manifesto dadaista<sup>64</sup>.

Uno dei fondamenti centrali della REBT è stato l'esercizio di 'attacco alla vergogna', pensato per permettere di giudicare un atto 'cattivo' o 'stupido' eliminando il senso di colpa<sup>65</sup>. Ellis continua: «per trarne beneficio, devi scegliere liberamente qualcosa che pensi sia vergognoso e che normalmente o sarebbe assolutamente da evitare o ti distruggerebbe seriamente nel farlo. Ad esempio, indossare vestiti stravaganti per un incontro formale, o urlare in un supermercato o dire matto a uno che è appena uscito da un ospedale psichiatrico... Quando si fanno questi atti 'inconfessabili', bisogna lavorare sui pensieri e le emozioni, in modo che non ci si senta davvero imbarazzati o mortificati»<sup>66</sup>.

Le analogie con il Dadaismo sono impressionanti. Gli esercizi di attacco alla vergogna di Ellis si possono leggere come le pagine del diario di un dadaista. Vestirsi con un costume cubista e recitare poesie prive di valore semantico, come ha fatto Hugo Ball al Cabaret

---

<sup>61</sup> T. Gunning, *Re-Newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature and the Uncanny in Technology from the Previous Turn of the Century in Rethinking Media Change*, a cura di Thorburn-Jenkins, 2003, p. 40.

<sup>62</sup> T. Tzara, *Dada Manifesto 1918* in *The Dada Painters and Poets: An Anthology*, a cura di Motherwell, 1951; repr., 1988, p. 76.

<sup>63</sup> Brown, *Play*, cit., p. 211.

<sup>64</sup> A. Ellis, *A Guide to Rational Living*, 1961; repr., 1997, p. 231.

<sup>65</sup> Ibid.

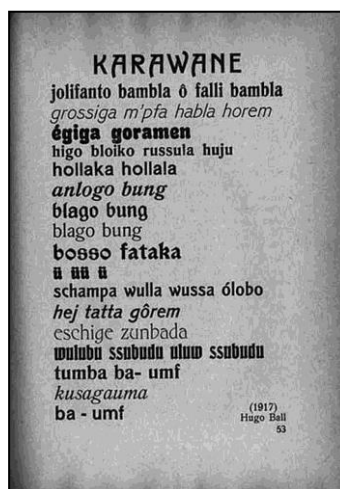
<sup>66</sup> Ibid.

Voltaire nel 1916, sarebbe certamente stato un esercizio efficace di attacco alla vergogna nella terapia cognitivo-comportamentale.

Le sue gambe erano in una colonna di cartone blu lucido, che saliva fino ai fianchi e lo faceva sembrare un obelisco. Sopra indossava un enorme collo a mantellina, di cartone, all'interno dipinto di scarlatto e all'esterno verniciato in oro. Questo era stato fissato intorno al collo in modo da poter fare movimenti simili al battere le ali. E per coronare il tutto, portava un alto cappello da mago a strisce bianche e blu. Una volta finito di essersi vestito, si rese conto che non poteva davvero camminare in costume, così dovettero trasportarlo sul palco. Lì ha recitato la sua poesia *Karawane* [*Elephant Caravan*]]<sup>67</sup>.



Hugo Ball recita la poesia *Karawane* al Cabaret Voltaire, Zurich, 1916. Anonymous photograph.



Hugo Ball, *Karawane*, 1917.  
Poesia. Tratto da *Dada Almanach* (Berlin 1920), edito da Richard Hülsenbeck, p. 53.

Albert Ellis fu classificato, nel 1982, come il secondo più importante psicoterapeuta di tutti i tempi, prendendo un campione di ottocento membri della *American Psychological Association*: si classificò prima di Sigmund Freud e dopo Carl Rogers<sup>68</sup>. Nel 1991 è stato votato come lo psicoterapeuta più importante in un analogo sondaggio canadese<sup>69</sup>. Considero uno dei fatti più interessanti della storia della psicoterapia che questo gigante della psichiatria sia stato per sei anni (1947-1953) allievo di Richard Hülsenbeck, autore del *Manifesto dadaista*<sup>70</sup>.

Hülsenbeck non era solo uno dei padri fondatori del Dadaismo e uno scrittore e cronista prolifico del movimento; era uno studente di medicina (diventato invalido a proseguire dopo la prima guerra mondiale), prima di emigrare in Svizzera nel 1916 e finire al Cabaret Voltaire. Hülsenbeck ha avuto una seconda carriera come medico su una nave e, dopo essersi trasferito a New York nel 1936, ha intrapreso una carriera psichiatrica di successo con il nome di Dr. Charles R. Hulbeck. Tra il 1945 e il 1970, ha pubblicato una serie di articoli su riviste scientifiche in cui ha riletto la psicoanalisi e l'arte moderna e ha studiato

<sup>67</sup> H. Ball, *Flight Out of Time: A Dada Diary*, 1974; repr., 1996, p. 70.

<sup>68</sup> D. Smith, *Trends in Counseling and Psychotherapy*, in "American Psychologist", 37, 1982, pp. 802-9.

<sup>69</sup> R. Warner, *A Survey of Theoretical Orientations of Canadian Clinical Psychologists*, in "Canadian Psychology", 32, 1991, pp. 525-28.

<sup>70</sup> J. Yankura, W. Dryden, *Albert Ellis* (1994), 11.

l'origine della creatività e dell'ansia<sup>71</sup>. Eppure, nonostante il lascito del Dadaismo alla psicoterapia, Hülsenbeck scrive alla fine della sua carriera: «non sono mai riuscito a rendere chiaro a tutti il vero significato del Dadaismo. (...) Ero costantemente ostacolato dalla *American Medical Association* e dai colleghi. (...) Volevo tornare a una sorta di caos, non un caos che uccide, ma un caos che è il primo passo per la creatività»<sup>72</sup>.

Speriamo che la nuova valutazione della psicologia del XXI secolo e delle ricerche sul gioco possano rivelare finalmente le intuizioni visionarie sulla condizione umana che, quasi un secolo fa, le bolle dadaiste proclamavano con tanta esuberanza e convinzione e, alla fine, possano spazzare via la patina di mistero ed entropia in cui le ha relegate la storia dell'arte.

[tr. it. di Valentina Patruno]

---

<sup>71</sup> Articoli di R. Hülsenbeck pubblicati con lo pseudonimo di Charles Hulbeck sono: *The Creative Personality* in "American Journal of Psychoanalysis", 5, 1945, pp. 49–58; *Psychoanalytic Thoughts on Creativity* in "American Journal of Psychoanalysis", 13, 1953, pp. 84–86; *Completeness-Incompleteness: The Human Situation* in "American Journal of Psychoanalysis", 16, 1956, pp. 54–62; *Psychoanalytic Notes on Modern Art* in "American Journal of Psychoanalysis", 20, 1960, pp. 164–73; *Self-alienation and Self-confirmation in Modern Art* in "American Journal of Psychoanalysis", 21, 1961, pp. 173–82; *Three Creative Phases in Psychoanalysis: the Encounter, the Dialogue and the Process of Articulation* in "American Journal of Psychoanalysis", 23, 1963, pp. 157–63; *The Existential Mood in American Psychiatry* in "American Journal of Psychoanalysis", 24, 1964, pp. 82–88; *The Irrational and the Nature of Basic Anxiety* in "American Journal of Psychoanalysis", 30, 1970, pp. 3–12.

<sup>72</sup> R. Hülsenbeck, *Memoirs of a Dada Drummer*, 1969; repr., 1991, p. 188.