
La Sindrome di Icaro: psicodinamica dell'immersione profonda

*A Síndrome de Ícaro: psicodinâmica
da imersão profunda*

Salvatore Capodieci¹

¹ Diplomado em
Medicina pela Universidade de
Pádua, com especialização em
Psiquiatria pela mesma
universidade.

Atualmente reside e
trabalha em Mestre, Província
de Veneza.

Autor de *A Idade dos
Sentimentos*, publicado
pela EDUSC.

Riassunto

Questo articolo riflette “Perché gli uomini hanno il desiderio di andare sempre più in profondità?” e anche come la mitologia e le leggende possono offrire alcune ipotesi per segreto dell’istinto umano per il profondismo, che significa andare oltre i propri limiti, lo sconosciuto, per superare dentro di sé la paura, l’egoismo, l’invidia, la gelosia e l’arroganza. Partendo dalle esperienze di uno sommozzatore, si capisce in questa pratica, il quanto sono in stretta relazione i sentimenti con la profonda superazione di se stesso, cioè, la conquista della creatività, della pace e della gioia. Senz’altro una inquietante scoperta di sé.

Parole chiave: profondità; mitologia; leggende; superazione; sentimenti

Resumo

Este artigo reflete sobre “Por que os homens desejam ir sempre mais em profundidade?” e como a mitologia e as lendas podem nos oferecer algumas hipóteses para o segredo do instinto humano estar sempre em busca de aprofundamento, o que significa ir além dos próprios limites, do desconhecido para superar dentro de

si os sentimentos de medo, egoísmo, inveja, e arrogância. Partindo das experiências do mergulhador, percebe-se, nesta prática, o quanto esta se relaciona com os sentimentos de profunda superação de si mesmo, ou seja, conquista da criatividade, da paz e da alegria. Sem dúvida, uma inquietante descoberta de si.

Palavras-chave: profundidade; mitologia; lendas; superação; sentimentos

Storie leggendarie di luoghi e di creature che si trovano nelle profondità del mare sono presenti in molte culture: il Palazzo di Nettuno e la dimora delle sirene, il mostro di Loch Ness che ogni tanto si risveglia, il Leviatano, feroce mostro marino della mitologia fenicia, enorme animale menzionato nel Vecchio Testamento quale nemico di Dio e la città di Atlantide, la cui misteriosa scomparsa si intreccia tra archeologia e leggenda.

L'uomo è stato sempre spinto dalla sua curiosità esplorativa ad avventurarsi negli abissi e ha scoperto così che il punto più profondo è situato in una lunga depressione sul fondo dell'Oceano Pacifico chiamata Fossa delle Marianne (Marianas Trench); questo punto (detto Challenger Deep) è a circa 200 miglia a sud di Guam.

Nel 1957, durante l'Anno Geofisico Internazionale, la nave sovietica di ricerca Vityaz scoprì una profondità massima di 10.990 metri, che venne in seguito aumentata a 11.034.

Il 23 gennaio, 1960, Jacques Piccard ed il tenente Don Walsh (US Navy) stabilirono il nuovo record di discesa sottomarina arrivando alla profondità di circa 10.917.

Da quella volta nessun uomo è più sceso fino a quelle profondità, così come nessuno ha più posato il piede sul suolo lunare dopo le spedizioni Apollo. Sembrerebbe che passati gli anni '60, indimenticabili anche da questo punto di vista, si sia perso interesse per le esplorazioni. Sono ormai trascorsi più di quarant'anni, due generazioni.

Cosa avevano trovato Piccard e Walsh? Osservando questi profondi abissi dal loro piccolo oblò fatto di plexiglas spesso più di 20 cm, hanno raccontato che superati i 150 metri c'è l'oscurità totale, ma di essere riusciti a vedere un pesce piatto, proprio vicino al loro punto di arrivo sul fondo. Era la dimostrazione che la vita può esistere anche nel punto più profondo del pianeta.

Successivamente si seppe che uno degli oblò del pozzo di entrata della navicella si era incrinato durante la discesa, causando un esplosivo sussulto della navicella. La discesa dell'uomo nelle

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

oscurità sconosciute può essere molto pericolosa: la pressione sul batiscafo quando si trovava sul fondo è stata valutata oltre le 100.000 tonnellate o di 1.125 Kg per centimetro quadrato.

Se la Fossa delle Marianne con i suoi 11.034 metri è la parte più profonda del mare, tanto profonda che se fosse in altezza sarebbe come arrivare in cima all'Everest ed avere ancora 2000 metri da salire, anche la profondità media del mare che è intorno ai 4.000 metri è talmente profonda che è impossibile raggiungerla se non con un sommergibile. Tuttavia forse proprio per questa inaccessibilità, gli uomini sono sempre stati attratti dalla profondità.

Sebbene nessun individuo viva in modo permanente sott'acqua, alcuni, come i sommozzatori delle piattaforme di trivellazione del Mar del Nord trascorrono gran parte della loro esistenza nella profondità del mare. Sono, però, parecchie centinaia di migliaia i subacquei e gli apneisti di tutto il mondo che lo desidererebbero andando sott'acqua durante i loro momenti liberi dal lavoro.

Una domanda che ci possiamo porre è la seguente: "Perché un sub, superate le difficoltà iniziali prova il desiderio di andare sempre più in profondità?"

Forse questa domanda non avrà mai una risposta definitiva, si può tentare di capire però le origini di questo desiderio.

Occorre partire dalla Genesi, quando nella Creazione si fa riferimento al fatto che Dio disse: "Facciamo l'uomo a nostra immagine e somiglianza che domini sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo..." L'uomo, confinato sulla terra, ha un'indicazione resa ancor più onnipotente dalla prescrizione divina di dover dominare gli animali degli altri due mondi: il cielo e il mare. Sono questi, infatti, i due mondi cui fanno riferimento i principali miti.

Ed ecco che la mitologia e le leggende possono offrirci alcune ipotesi per aiutarci a capire il segreto dell'istinto per il profondismo.

Il primo esempio lo fornisce la vicenda di Icaro

Ricordo brevemente l'episodio. Dedalo, di origine ateniese, era un bravo scultore e architetto. Progettò per Minosse, re di Creta, il labirinto dove venne rinchiuso il Minotauro, un mostro divoratore di uomini, con testa taurina e corpo umano. Il labirinto era così ingegnoso che nessuno riusciva a uscirne. Dedalo allora consigliò

ad Arianna, figlia di Minosse, lo stratagemma del gomitolo di filo con cui il suo amante, l'eroe ateniese Teseo, riuscì a trovare la via del ritorno e a fuggire dal labirinto. Infuriato, Minosse rinchiuso Dedalo e suo figlio Icaro nel labirinto.

Non trovando altra via d'uscita, Dedalo uccise un'aquila e con le sue penne e della cera fabbricò delle ali, per sé e per il figlio, per volare via.

Quando Dedalo crea le ali, Icaro proclama tutta la sua "aspra vertigine di volo, ansia di cielo", chiarendo che per lui il volo annuncia l'avvento di un'età nuova in cui la libertà regnerà intatta fra uomini non più separati da barriere. L'invenzione di Dedalo viene però scoperta da Minosse, che confina l'artefice nel suo palazzo mentre permette a Icaro (perché di lui è innamorata sua figlia Fedra) di lanciarsi nel primo volo. Alla presenza di tutta la corte Icaro si libra nell'aria e scompare alla vista volando sempre più in alto. Più tardi, giunge a Creta la nave con le vele nere di Teseo, che porta le vittime umane al Minotauro e reca con sé il corpo di Icaro caduto e annegato nel mare.

La psicopatologia parla del "Complesso di Icaro", riferendosi appunto ad Icaro, che morì precipitando, dopo aver cercato di raggiungere il sole con le ali fatte di cera. Rappresenta un sintomo di narcisismo, il desiderio di elevarsi al di sopra degli altri per dominarli.

Un altro riferimento lo troviamo nella leggenda di Glauco

E' la più famosa dei miti e delle leggende che il mare instilla nel cuore dell'uomo e vagheggia l'immortalità o la capacità di essere, a tempo indeterminato, una creatura marina. È nota, a chi effettua immersioni, la sindrome da ebbrezza che prende il subacqueo e che, se non vinta, lo spinge a scendere sempre più verso i fondali, in una fatale vertigine da abisso. Poter impunemente e indenni appagare tale anelito verso l'ignoto marino riuscì a un ragazzo greco tanti secoli fa.

I personaggi di questa vicenda sono:

"Glauco", un mitico pescatore della Beozia, secondo alcuni figlio di Nettuno ed Eutea.

"Scilla": Innamorata di Glauco, pregò la maga Circe di convincerlo ad amarla. Circe, invece, conosciuto Glauco, se ne innamorò follemente, avvelenò la fonte dove Scilla soleva bagnarsi e la trasformò in un mostro marino con sei teste canine.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

“Circe”: Maga, figlia del Giorno e della Notte, o del Sole e della Luna. Cacciata dal suo paese per aver avvelenato il marito, re dei Sarmati, venne ad abitare nell'isola di Ea. Accolse Ulisse ramingo nella sua reggia e mutò i suoi compagni in varie bestie.

Glauco, un giorno, vide che un pesce da lui catturato e deposto su un prato vicino alla riva, dopo aver mangiato l'erba sulla quale giaceva, recuperava la forza per saltare in acqua, riacquistando così la libertà. Incuriosito, il giovane imitò il pesce e assaggiò quell'erba. Subito venne preso dall'impulso di gettarsi in acqua e immergersi nelle profondità. Qui si accorse di poter rimanere quanto voleva in apnea. Non solo: tutto il regno marino gli appariva familiare e poteva comunicare con le creature che lo popolavano. Oceano e Teti gli accordarono l'immortalità e la facoltà di chiaroveggenza e profezia. Di lui s'innamorò la Maga Circe, ma Glauco le preferì la ninfa Scilla. Per vendetta, Circe trasformò Scilla in un orribile mostro che terrorizzava i naviganti. [Più oltre, Glauco confortò Arianna abbandonata da Teseo a Nasso e si dice che abbia altresì costruito la nave con la quale gli Argonauti compirono la loro impresa nella Colchide, avendo lui stesso come nocchiero... i miti come si vede si intrecciano e possono avere più varianti].

Narra la legenda: “Oh, il grande dolce sapore del mare, l'estasi sublime in cui ogni sentimento s'annulla e la pace si confonde con la gioia! Lievi le onde lo accarezzarono sfiorandolo e Glauco, il biondo ceruleo Glauco, divenne un tritone del mare, immortale e profetico”.

Sul fondo del mare egli vide una casa attornata da un giardino bellissimo, pieno di alghe e di coralli, un caleidoscopio di colori stupendi, mentre attorno si udiva una musica dolcissima e allettante. Vi entrò e ne fece la sua reggia.

Da quel giorno Glauco volle restare per sempre nel mare dello Stretto. Si rivide con Scilla? Le parlò? Cessò, per questo, Scilla, di far strage dei naviganti? Dice la leggenda che anche ai tempi nostri, quando infuria la tempesta, Glauco solleva il capo al di sopra delle onde e subito, il mare si fa calmo e diventa invitante, come lo era nella preistoria, quando Scilla era ancora una fanciulla bellissima e non un feroce mostro marino, con dodici gambe e sei latranti teste canine.

Il mito di Glauco è intriso di nostalgia, del desiderio di incorporazione, di raggiungere la pace e di sfuggire al tormento del ricordo. “...il dolce sapore del mare, l'estasi sublime in cui ogni sentimento si annulla e la pace si confonde con la gioia...”. Non sono un po' questi i sentimenti che si provano nelle immersioni profonde?

La storia di Cola Pesce

Dal mare greco passiamo a quello della Sicilia, l'epoca è quella del regno di Federico II di Svevia. Protagonista è Nicola, detto Cola, ultimo nato di una numerosa schiera di fratelli in una famiglia di umili pescatori. La capanna nella quale vivevano era talmente prossima alla battigia che il piccolo Cola crebbe in simbiosi totale con l'ambiente marino, tanto da trascorrere buona parte del suo tempo tra le onde, nuotando per lunghi tratti in solitudine e immergendosi fino a profondità proibitive. Il suo fisico, forte e scattante, non conosceva stanchezza, i suoi polmoni sembravano adattarsi alle apnee più protratte, ignorava il freddo e i marosi. In qualunque stagione era in acqua, esplorava le coste frastagliate della sua terra e gli abissi fin dove la luce del sole arrivava e, a suo dire, anche dove l'oscurità era completa. Il ragazzo venne pertanto denominato "Cola Pesce" dai suoi compaesani prima e da tutta la popolazione siciliana in seguito, quando la fama che lo circondava si sparse per tutta l'isola.

La passione di Cola per il mare procurava non pochi problemi alla sua famiglia, che viveva del pescato. Era tale e tanto l'amore che il giovane nutriva per il mare e le sue creature che di nascosto rimetteva in acqua, per farli vivere, molti dei pesci che i suoi fratelli catturavano.

Più il tempo passava e più stretto diventava il suo legame con la dimensione marina. Come aveva fatto *Giona*, anche lui si faceva divorare da grossi pesci che lo depositavano sulle rive di terre lontane e in paesi misteriosi e sconosciuti, da dove egli ritornava raccontando le cose meravigliose che aveva visto e dei tesori immensi che giacevano sul fondo del mare. A riprova di ciò mostrava oggetti preziosi, monete, perle, vasellame finemente cesellato, che egli aveva raccolto esplorando i relitti di velieri inabissati.

Finché l'eccezionalità delle sue imprese non arrivò all'orecchio dell'imperatore, che volle conoscerlo. Un bel giorno la nave regale gettò l'ancora al largo del villaggio marinaro dove abitava Cola Pesce con la famiglia.

"Vediamo se riesci a ripescare questa!" lo sfidò Federico, lanciando in acqua una coppa d'oro.

Senza esitare, il ragazzo si tuffò nelle acque profonde e di lì a poco riemerse con l'oggetto prezioso. Per diverse volte esaudì il volere di Federico, riportando a galla monete e gioielli, anche minutissimi, che l'imperatore faceva cadere in acqua.

"E ora fammi sapere – aggiunse il monarca – sopra cosa poggia l'isola di Sicilia su cui regno".

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

“Bene, maestà! Lo farò volentieri per voi”.

Ed ecco di nuovo Cola Pesce sparire nelle acque blu scuro dello Ionio. Questa volta l'immersione fu molto più lunga, tanto che tutti credettero che il ragazzo fosse morto. Ma questi all'improvviso sbucò dall'acqua e annunciò trionfante:

“Ce l'ho fatta, maestà! L'isola di Sicilia poggia su tre colonne: due sono di pietra e una è di fuoco”.

L'imperatore rimase talmente colpito dalle prodigiose qualità del giovane pescatore da volerlo presso di sé a corte. Appena i molteplici impegni reali glielo consentivano, Federico si tratteneva a lungo ad ascoltare i favolosi racconti di Cola. Amante delle scienze naturali e misteriche, si faceva descrivere nei dettagli le creature che popolavano gli abissi, le abitudini e i meccanismi delle loro esistenze in ambienti lontani e diversi da quelli della terraferma. Quali leggi governavano quel mondo? E come poteva un uomo carpirne i segreti tanto da acquisire la capacità di vivere a suo piacimento ora in forma umana ora assimilato agli abitanti dell'oceano? Inesauribili erano le meraviglie che il ragazzo dispiegava all'ascolto e alla fantasia mai appagata del sovrano.

Di natura ben diversa era l'interesse che alcuni cortigiani nutrivano per quello strano pescatore in grado di recuperare dal mare ogni sorta di tesori. Ma come sottrarlo all'attenzione dell'imperatore? Si pensò a un infallibile e collaudato espediente: la bella contessina Irene venne messa alle costole dell'ingenuo Cola, il quale se ne invaghì. Con la scusa di uscite romantiche in barca, Irene costringeva lo spasimante, con moine e lusinghe, a tirar su dal fondo monete, gioielli, perle, coralli e antichi reperti di inestimabile pregio e valore.

Dall'avidità insaziabile alla sete di potere, il passo fu breve. Inebriati da tanta ricchezza, quei nobili ordirono una congiura contro l'imperatore. Scoperti, confessarono le loro intenzioni, scagionando però il candido Cola Pesce. Il quale, benché reintegrato nella stima di Federico, non riuscì più a sentirsi a suo agio in un ambiente in cui persino l'amore veniva dissacrato dagli intrighi e dalla cupidigia. Fu così che il giovane, pur restando in amicizia con l'imperatore, si isolò gradualmente dalla corte e dalla fanciulla che tanto lo aveva ingannato.

Lo si vedeva spesso camminare solitario sui moli del porto o lungo gli arenili, scrutando il mare con ansia. Un giorno, dalle onde in burrasca emerse un pesce gigantesco che si portò a pochi metri dalla riva. Qui si fermò, spalancando la grande bocca. Cola, sfiorando appena il ribollire dei marosi, entrò fiducioso nella cavità rutilante e profonda. Rapidamente le fauci si richiusero e lo

strano animale, metà balena e metà drago, guadagnò il largo inabissandosi.

Da allora nessuno vide più Cola Pesce. Qualcuno disse che aveva raggiunto il regno di Oceano, dove aveva sposato una sirena, o la figlia stessa del re del mare. Altri affermavano con sicurezza che egli un giorno sarebbe tornato sulla terraferma a governare il mondo. Ciò sarebbe avvenuto, ipotizzavano, quando gli uomini finalmente avrebbero conosciuto la giustizia e l'amore.

Come si vede, molte di queste leggende si concludono con la scomparsa del protagonista o nel suo trasformarsi in un abitante del mondo marino. Sottostà a questi racconti il desiderio dell'uomo di differenziarsi da alcuni sentimenti come l'invidia, la gelosia, l'arroganza.

In che modo l'attività subacquea esercita questo influsso magico e in che modo il subacqueo vive questa esperienza?

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

Psicodinamica dell'immersione profonda

Premessa

L'immersione subacquea tecnica (o l'apnea profonda) si differenzia da altre discipline sportive rappresentando una "pratica" con una forte valenza emotiva oltre che un'attività sportiva:

- è uno sport nel quale si possono raggiungere i traguardi prefissati in pochissimo tempo a differenza di altre attività (come ad esempio l'alpinismo) dove occorrono anni di impegno per ottenere risultati importanti;
- il raggiungimento degli obiettivi sottostà alla presenza di stress e di un particolare stato d'animo (apprensione, senso di panico) in maniera più significativa rispetto ad altre discipline sportive;
- i fattori età, sesso e forza fisica sono del tutto relativi se raffrontati con l'importanza che assumono in altri sport;
- l'elemento discriminante che fa sì che un sub possa diventare nel tempo un "esperto" è la cosiddetta *acquaticità*. Con questo termine si intende una naturale confidenza che l'essere umano ha per l'acqua fin dalla nascita. E' facile osservare come un bambino di pochi mesi si trovi perfettamente a suo agio nell'acqua da alcuni elementi che vanno dall'assoluta tranquillità e piacevolezza procurata dal trovarsi immerso nell'acqua allo spontaneo "riflesso all'apnea" (interruzione

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

volontaria della respirazione) attivato dal semplice contatto dell'acqua sul viso. Il timore che a volte alcuni bambini manifestano col passare del tempo è spesso il risultato riflesso delle paure degli adulti con cui i bambini si rapportano e, quindi, del mancato mantenimento della primitiva confidenza.

Gli elementi di "piacevolezza" degli altri sport come la fatica, l'arrivare per primo, la tolleranza al dolore causato dalla tensione muscolare, appartengono solo in parte al subacqueo che, al contrario, deve stare attento a non fare eccessiva fatica, che se avverte dolori muscolari o se si accorge che l'impegno diventa un sacrificio eccessivo deve interrompere la sua attività sportiva.

Il desiderio di immergersi in profondità

La motivazione che spinge sempre più i subacquei ad immergersi per raggiungere profondità maggiori va ricercato nel crescente bisogno di trovare nuove cariche emotive che consentano di coniugare l'amore per le attività avventurose con un rapporto intimo con la natura. L'immersione profonda è una risposta alle esigenze dell'inconscio tanto individuale che collettivo di recuperare quel rapporto primordiale presente tanto nel ritorno alla condizione intrauterina, dove la vita si svolge nell'acqua, quanto nelle profondità del mare dove vivono i pesci, nostri lontanissimi antenati.

Il momento più significativo dell'attività subacquea corrisponde, però, al momento in cui viene attraversata quella linea che segna il confine tra l'aria atmosferica e l'acqua, che vuol dire di fatto varcare una linea reale, unica, diversa da qualsiasi altro confine di tipo metaforico tra dimensione reale e virtuale o tra somatico e psichico. Confine che segna la separazione tra due mondi: quello terrestre e quello sottomarino.

Le risposte più frequenti che danno i subacquei sulla loro motivazione a questa attività sono: "mi piace il mare, voglio fare un'attività piacevole a contatto con la natura e nello stesso tempo imparare a migliorare la mia capacità di autocontrollo", "mi affascina e mi incuriosisce", "sono incuriosito nell'esplorare un mondo diverso". Un subacqueo tecnico racconta in questo modo la motivazione all'immersione: "Era un momento della vita dove la sofferenza copriva ogni cosa di me, è successo per caso, nella speranza di fermare la mente. Ha funzionato, la prima volta che ho messo la testa sott'acqua la vita è cominciata."

La subacquea tecnica come gioco

Se la subacquea – come abbiamo visto – non è uno sport come tutti gli altri possiamo ipotizzare allora che sostanzialmente sia un affascinante *gioco* dove si cimentano, con la serietà e il rispetto delle regole che il giocare comporta, un numero sempre maggiore di sommozzatori.

Per capire la finalità ludica che caratterizza l'attività subacquea e in particolare il “wreck diving” (l'immersione nei relitti) possiamo fare riferimento al vecchio archetipo della ricerca del “tesoro sommerso”, sul quale insistono numerose storie, che con il tempo diventano legendarie.

Si possono cercare due categorie di tesori in fondo al mare, dove quasi sempre sono finiti in seguito a un naufragio: tesori propriamente detti (lingotti d'oro o d'argento, monete, gioielli...) e “tesori” archeologici. Visto che il continente americano è ricco del primo tipo di tesori, grazie agli intensi traffici intrapresi dagli europei a partire dal Cinquecento, gli adepti al nuovo sport si prendono raramente la briga di raggiungere altri mari per praticare il redditizio passatempo (nel 1971 Mel Fischer ritrovò il relitto della “Nuestra Senora de Athoch”, da cui recuperò preziosi per oltre 300 milioni di dollari). Assai diverso il discorso per l'archeologia, i cui “tesori” si trovano quasi esclusivamente nei mari del vecchio continente e ci si augura che li rimangano.

Il gioco può consistere anche solo nello “scoprire” un nuovo relitto (senza portar via nulla) o nel riuscire a raggiungerne uno che si trova ad una “certa” profondità.

Ricordiamo che gli elementi essenziali per il gioco nel bambino (come nell'adulto) sono:

a) *i giocattoli*; devono essere adatti all'età e allo stadio di crescita e di sviluppo. Non devono essere troppo pochi, perché in questo caso il bambino non sarà sufficientemente stimolato, né troppi, perché egli si troverebbe confuso e incapace di concentrare l'attenzione. Facendo un'analogia con l'attività subacquea possiamo dire che anche in questo ambito i “*giochi*” (attrezzatura, computer, torcia, apparecchiature fotografiche,...) debbono avere la “giusta ridondanza” (né troppi né troppo pochi) per dare l'adeguata capacità di concentrazione in rapporto allo stadio di apprendimento della disciplina subacquea.

b) *lo spazio di gioco*; ogni bambino deve anche possedere un piccolo “territorio” personale che egli sa essere unicamente suo e che costituisce quindi per lui una base sicura e familiare. Allo stesso modo anche l'attività subacquea prevede uno spazio

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

ben determinato (lago, parete, relitto) dove si svolgerà l'immersione.

c) *il tempo di gioco*; esso deve essere sufficientemente tranquillo e prevedibile. Dovrebbe essere di una lunghezza tale da permettere al bambino di portare a termine l'attività in cui è momentaneamente interessato. Anche per il subacqueo tecnico il tempo è l'elemento "chiave" intorno al quale ruota la sua attività immersiva.

d) *i compagni di gioco*; il gruppo e il compagno di immersione sono fondamentali per una buona immersione.

e) *l'imprevedibilità*; il gioco è anche il contenitore di eventi che nascono dalle continue sperimentazioni con gli oggetti, con le persone e con i fatti. Chi gioca – come chi si immerge – non può conoscere quello che succederà. Il concetto è semplice: se un giocatore conosce come si svolgeranno gli eventi, se sa già la soluzione non vuole più giocare.

Se si ha bisogno di costruire un gioco, se si vuol giocare noi stessi, bisogna porsi in un terreno da esplorare, uno spazio nuovo dove sia data la possibilità di muoversi e agire, diversamente se ne va gran parte del significato ludico che sottostà al bisogno di immergersi.

Winnicott (1974a) affermava: "Il gioco ha uno spazio e un tempo. Non è al di dentro, in alcun senso del termine, né è al di fuori, nel senso che non è parte del mondo ripudiato, del non-me, di quello che l'individuo ha deciso di riconoscere (Dio sa con quale difficoltà e con quale sofferenza) come veramente esterno... E' un'esperienza vissuta in una continuità di spazio-tempo, una modalità fondamentale del vivere". Il gioco allora si pone come fattore essenziale e congeniale per uno sviluppo globale e armonico dell'uomo: sappiamo infatti come i bambini che non hanno la possibilità di sviluppare pienamente la propria dimensione ludica subiscono un arresto dell'evoluzione affettiva, psicomotoria, relazionale proprio perché il gioco investe categorie esistenziali quali la corporeità, la temporalità, la spazialità. L'attività subacquea, proprio grazie alle sue caratteristiche date dal movimento del corpo in acqua, dalla sua dimensione temporale e da quella particolare spazialità che la condizione immersiva le conferisce, può far ritrovare al sub-giocatore la sua armonia interiore.

E' forse in questa dimensione di gioco che occorre stare attenti a non farsi prendere dall'agonismo e dalla competitività e neppure da quella idealizzazione che aveva comportato per Cola Pesce di ripudiare la vita terrestre per quella dimensione ludica, gioiosa e ideale che era per lui la vita sottomarina.

Concludo il mio parallelismo tra il gioco e l'attività subacquea con le parole di Winnicott (1974, b) "...importante caratteristica del giocare è che mentre gioca e, forse soltanto mentre gioca, il bambino o l'adulto è libero di essere creativo, di fare uso dell'intera personalità ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il Sé".

Il desiderio di isolamento

L'isolarsi è una delle caratteristiche dell'attività subacquea ed è forse quella più affascinante: il subacqueo è infatti tagliato fuori completamente dal mondo esterno. La comunicazione sott'acqua è molto limitata e parallelamente si incrementa la consapevolezza del subacqueo che il proprio benessere fisico è completamente nelle sue mani. I progressi tecnologici consentono di comunicare sott'acqua utilizzando i Diver Communication Systems (Comunicatori Subacquei), ma di fatto questi strumenti sono utilizzati quasi esclusivamente da chi la subacquea la pratica per motivi professionali sia in campo civile che militare, confermando che chi si immerge per passione sente il desiderio di andare sott'acqua per restare in silenzio.

Sono numerosi i subacquei che riportano vissuti di isolamento provati durante l'immersione. E' probabile che questa dimensione esistenziale venga sperimentata nell'immersione profonda sia per la ridotta visibilità sia per l'idea della grande quantità d'acqua che separa dalla superficie.

Possiamo ritenere che il subacqueo ricreativo difficilmente riporti questo sentimento in quanto rimane sott'acqua per meno di un'ora, sta in gruppo e poi riprende la sua regolare vita sociale.

Un'altra riflessione è doverosa. Nonostante l'addestramento e la filosofia della subacquea (sia ricreativa che tecnica) siano incentrate sul "sistema di coppia", il subacqueo è molto spesso inadeguato e soprattutto completamente impreparato alla risoluzione dei problemi che causano incidenti, per cui il sub può definirsi di fatto 'un individuo solo in compagnia di altri'. Anche subacquei addestrati al sistema di coppia si trovano spesso in balia di situazioni dove il compagno non riesce a gestire le difficoltà o ne è addirittura la concausa.

La maggior parte dei sistemi didattici sono incentrati sull'assunto principale che la propria sicurezza è affidata ad altri (il compagno e il gruppo) e così oggi non si preparano i subacquei all'evenienza più comune nell'immersione subacquea, che consiste nel trovarsi solo.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

Le immersioni che per essere risolte richiedano l'aiuto di una seconda persona sono da considerarsi "estreme", che siano condotte in curva di sicurezza o a notevoli profondità, che siano definite ricreative o tecniche.

Il desiderio di appartenere ad un gruppo

La subacquea è comunque un'attività che ha un'alta valenza sociale, che si evidenzia nel fatto che è quasi sempre strutturata come un'attività di gruppo all'interno del quale ciascuno ha un suo ruolo.

Non è semplice spiegare la contraddittorietà insita tra la condizione di isolamento del subacqueo in profondità e il suo elevato livello di responsabilità verso il compagno e il gruppo più vasto. In effetti le personalità molto introversive (il cosiddetto "lupo solitario") non trovano facilmente posto nel mondo della subacquea. Al polo opposto neppure le personalità estroverse o quelle troppo dipendenti dagli altri aderiscono a questo tipo di attività.

Il desiderio di appartenere ad un gruppo o ad un club di subacquei è, pertanto, una delle motivazioni più forti che spingono una persona ad effettuare questa pratica sportiva.

Bachrach (1978, p. 1-8) scrive: "Pochi sport sono così organizzati in club come quelli subacquei. Il piacere di condividere l'esperienza dell'immersione e le conversazioni che l'accompagnano sono la principale ricompensa per il subacqueo. L'identificazione con il gruppo è di fondamentale importanza".

Lo spirito agonistico

Il subacqueo a differenza di chi pratica altre discipline non deve vincere nulla, non ha un traguardo da superare a tutti i costi o degli avversari da vincere. Nelle immersioni tecniche c'è, invece, un traguardo dato dal raggiungere una certa profondità o dal riuscire a visitare un particolare relitto, ma questo tipo di "traguardi" sono raggiungibili solo grazie alla cooperazione di altri compagni di immersione. Il subacqueo aspetta chi rimane per ultimo e interrompe l'immersione se una persona non si sente bene o ha terminato prima degli altri l'aria della bombola. La maggior parte dei subacquei sono caratterizzati da scarso spirito competitivo e se il desiderio di emergere e di gareggiare non è un elemento che

caratterizza l'immersione, questo non vuol dire che chi pratica la subacquea non abbia il senso dell'agonismo, tipico di ogni essere umano e caratteristico della struttura psichica dello sportivo. Il subacqueo lotta, si difende, combatte, aggredisce, ma il suo avversario è più l'ambiente che lo circonda che un suo collega. Il suo agonismo, indubbiamente atipico (in ciò paragonabile a quello degli alpinisti), è correlabile alla pericolosità dell'immersione e alle condizioni ambientali (freddo, scarsa visibilità) che la caratterizzano.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

Spirito ribelle

La subacquea è anche ribellione. E' il ribellarsi alle leggi della natura, alle regole della Creazione che hanno assegnato il mare ai pesci e agli uomini la terra. Tramite una forma di isolamento autoimposto il subacqueo riesce ad estranearsi dalla società e forse anche in questo modo esprime il suo spirito ribelle. Il subacqueo sfida tutte queste leggi e regole e ci riesce.

Il conflitto interno tra il desiderio di mantenere tutto costantemente sotto controllo da una parte (evidente nella manutenzione e nell'utilizzo dell'equipaggiamento subacqueo) e il desiderio di lasciarsi andare, di staccare da tutto e di ribellione contro la natura dall'altra, può portare ad una doppia dimensione, che in casi estremi può essere causa di turbamento dell'equilibrio psichico.

Groves (1987, p. 186-190) ha cercato di analizzare le ragioni inconscie che portano una persona a scegliere uno sport pericoloso come hobby. Gli sport estremi, come la subacquea tecnica, si svolgono in ambienti inospitali e richiedono un equipaggiamento speciale e un addestramento specifico per sopravvivere in questi ambienti. Groves sostiene che fino agli anni 50 gli psicologi correlavano la partecipazione a sport pericolosi a nascosti desideri di morte con spostamento e rovesciamento dell'angoscia secondo la teoria freudiana e alla presenza di un eccesso di sentimenti di inadeguatezza e inferiorità.

Negli ultimi anni questa visione si è modificata e, oggi, le teorie psicologiche che vedono la partecipazione agli sport pericolosi come un desiderio di arricchimento, di accrescimento e di stimolo o un incremento del proprio livello di arousal sono più accettate.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

Dinamiche inconse e immersione

Alcuni subacquei descrivono se stessi diversi quando si trovano sott'acqua: "Mi sento più rilassato", "Divento più tranquillo", "Mi sembra che i miei problemi siano più piccoli", "Sono più consapevole del mio corpo". A volte queste affermazioni danno l'idea che ci sia una regressione o un ritorno a stadi più precoci dello sviluppo, relativamente agli aspetti che riguardano la sensazione di assenza di peso, l'essere isolato e la libertà dalle preoccupazioni.

Numerosi autori, come Sessa (1964, p. 119-123), Bernard (1978, p. 1-8) ed Zannini (1971, p. 293-298), hanno rilevato che le motivazioni che spingono ad intraprendere l'attività subacquea hanno radici che traggono origine dalle dinamiche inconse dell'individuo. Nel momento in cui si valica la linea di contatto tra l'aria e l'acqua e l'immersione è "agita" si svilupperebbe una divaricazione tra pulsioni profonde e motivazioni conscie. E' in questa condizione che possono affiorare conflitti interiori, come argomenta J. Hunt nei suoi lavori (1996, p. 253-271; 1996, p. 591-622), che fanno emergere le pulsioni libidiche e quelle aggressive del soggetto che pratica l'immersione. Merita di essere ricordata l'osservazione di Antonelli (1975, p. 7-10) che definiva lo sport subacqueo "un'esperienza di vita parallela" più che una vera disciplina sportiva. In base a questa affermazione, il subacqueo sembra ritrovare nel mondo sommerso qualcosa che non riesce a vivere o a soddisfare nella vita quotidiana. E per questo motivo che durante l'immersione diventa più importante quello che si prova o quello che si immagina che si potrà osservare piuttosto di ciò che realmente si incontra.

L'immersione corrisponderebbe – sostiene De Marco (1987, p. 202-204) – all'affiorare di un mondo interiore proiettato attraverso le dinamiche della fantasia inconscia nel mondo sottomarino. Questa esperienza, che svolge una funzione simile a quella del sogno, non è strettamente attinente al momento dell'immersione, anzi spesso viene a essere vissuta prima o dopo l'immersione stessa.

Pelaia (1981, p. 97-101) dai colloqui clinici che ha svolto con sommozzatori di diverso ceto ed estrazione sociale ha evidenziato che non è il mondo subacqueo reale a stimolare e ad attrarre il subacqueo, ma l'idealizzazione di esso. E' la tendenza, comune a tutti i sub del suo studio, a soddisfare le esigenze di dinamiche inconse a ricostruire, al di sotto del mare, il meraviglioso mondo delle esperienze primordiali. Questo aspetto è verificabile sul piano

interpersonale quando, durante il “debriefing”, ogni subacqueo racconta di aver visto pesci, coralli o di aver provato delle sensazioni che molto spesso differiscono dalle esperienze e dai racconti degli altri subacquei come se ognuno avesse fatto un’immersione diversa. Anche sul piano intrapersonale la ripetizione, da parte del subacqueo, di un’immersione già effettuata fa sì che affiorino nel campo percettivo elementi che la rendono diversa dall’esperienza vissuta in precedenza.

La ricerca del piacere anestetico del cullamento, il senso piacevole di perdita del controllo, il contatto con l’acqua, portano il subacqueo a sopportare fortissimi disagi e pericoli reali. Si possono notare così – aggiunge De Marco (1987, p. 202-204) – alcuni significati dell’attività subacquea attraverso le forme della sovradeterminazione onirica.

Alcuni autori, come Odone et al, sono dell’opinione che la regressione, vissuta piacevolmente dal subacqueo nell’immersione, svolga il significato di un meccanismo di difesa contro l’angoscia o i vissuti conflittuali che si sviluppano nella vita relazionale quotidiana.

Il rapporto che si viene a creare tra il mondo dell’immersione subacquea e l’isolamento dalla vita e dalla realtà fa sì che l’attività subacquea diventi un tentativo di difesa contro le pulsioni aggressive, specialmente quando rischiano di diventare pericolose.

Le modificazioni che vengono a crearsi nel vissuto del subacqueo verso la competitività, il progressivo limitare la vita di relazione e l’intensificarsi dell’attività subacquea, hanno in comune il tentativo di costruire un luogo (la dimensione subacquea) dove non vi sia lo spazio per le manifestazioni aggressive, specialmente quando diventano pericolose.

Altri meccanismi di difesa, che possono essere presenti nell’immersione, sono lo *spostamento* e la *negazione*, che consentono al subacqueo di investire su oggetti meno conflittuali e di vivere così minori sensi di colpa. La funzione di questi meccanismi è di far sì che il subacqueo durante l’immersione possa incontrare “nemici” sottomarini temuti, ma meno pericolosi di quelli reali, presenti sulla superficie terrestre.

Le immersioni che espongono il subacqueo a rischi di incidenti o i tentativi di superare i propri limiti rappresentano quindi un venir meno di questi meccanismi di difesa. La ricerca dell’isolamento fallisce e l’aggressività (a causa dei sensi di colpa non più mascherati o spostati) viene rivolta verso se stessi. Le situazioni di pericolo possono essere create anche per il desiderio di appagare grosse spinte di tipo narcisistico; si tratta di momenti di

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell’immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

grande onnipotenza, che hanno spesso una funzione compensatoria a vissuti di frustrazione o di inadeguatezza.

Una reazione di adattamento, che si manifesta in alcuni subacquei ed è riscontrabile nell'estasi da record del campione, è la "paura del ritorno in superficie", rappresentata da un sentimento "claustrofilico" con nostalgia della profondità e un vissuto ambivalente che consiste nel sentirsi più protetti sott'acqua piuttosto che in superficie (De Marco, 1987, p. 202-204).

Conclusioni

Ritornando alla domanda iniziale "Perché un sub prova il desiderio di andare sempre più in profondità?". La risposta deve risiedere in quell'insieme di idee, pensieri, emozioni, pulsioni che giacciono nell'inconscio ed è senz'altro nei primi anni di vita del bambino che si strutturano quegli aspetti che comportano lo sviluppo della personalità e il comportamento di un individuo, compreso il desiderio di immergersi in profondità.

Facciamo, però, prima un passo indietro e torniamo al mito. Il mito ha le sue funzioni che fanno riferimento a due orientamenti principali. Il primo sostiene che il contenuto del mito risponde a qualche interrogativo di vitale importanza per l'umanità; scopo dei miti è cioè "spiegare perché qualcosa esista o accada". Il secondo e opposto orientamento afferma che il mito non è la reazione intellettuale ad un enigma, ma è un esplicito atto di fede nato da reazioni istintive ed emotive (ROSSI, 1989, 202-209).

Ad un certo livello, pertanto, il mito è la proposizione di un interrogativo razionale ("Perché gli amanti delle profondità marine tendono ad immergersi sempre più in fondo?"), ma ad un altro è un racconto che affascina, appassiona ed è posto alle origini del tempo, come nel caso dei miti descritti in quest'articolo.

Il mito personale, come il romanzo familiare e tutti i miti delle origini, ha la finalità di abbellire e nobilitare le proprie origini (MONTAGNINI, 2002, p. 11-27).

"I 'ricordi d'infanzia' dell'uomo vengono fissati solo in età posteriore [...] ed essi subiscono allora un complicato processo di rielaborazione in tutto analogo a quello della formazione delle leggende che i popoli costruiscono sulle proprie origini storiche" (FREUD, 1909, p. 12).

Il mito personale – dice la Montagnini – è un racconto durevole nel tempo, passibile di innumerevoli rimaneggiamenti che ne costituiscono altrettante varianti accettabili, apportate nel corso

dell'esistenza dagli eventi della propria vita e dal "cenacolo" degli intimi pur mantenendo alcuni elementi invariabili rappresentati dai ricordi della propria infanzia (MONTAGNINI, op, cit.).

Vediamo in che modo il mito può adattarsi alle vicende di chi si dedica al mondo sottomarino.

Nelle leggende di Glauco e Cola Pesce, i protagonisti ad un certo punto della loro vita diventano creature marine perché è quello che avevano sempre desiderato. In modo simile, Audrey Mestre, la campionessa recentemente scomparsa nel tentativo di battere un record di immersione, ricordava in un'intervista rilasciata prima di morire che durante l'adolescenza aveva un sogno ricorrente che consisteva nel trovarsi in mare e diventare una sirena. La Audrey riferiva che durante le immersioni in profondità con il marito, Francisco Pipin, sentiva di comunicare con lui attraverso una trasmissione telepatica del pensiero forse come facevano Glauco e Scilla quando si parlavano nelle acque dello Stretto...

La sfortunata Audrey Mestre voleva superare il record femminile e battere anche il marito. E' forse questo il desiderio di elevarsi sopra gli altri, che si ritrova nel complesso di Icaro e che starebbe alle basi delle motivazioni del profondismo?

Dopo aver sparso le ceneri della moglie in mare a tre miglia dalla costa di Miami, Pipin ha scritto una lettera in cui afferma di aver dato ordine ad amici e parenti che se un giorno dovesse capitare anche a lui un incidente del genere "dovranno legarmi la cintura dei piombi e lasciarmi cadere nell'oceano" (MALOSSINI, 2002, p. 127). Come si vede ancora una volta il mito personale si intreccia con quello delle origini.

Un altro campione del profondismo, che ha fatto la storia dell'apnea, Jacques Mayol, a 74 anni decide di suicidarsi per "raggiungere la pace e sfuggire il tormento del ricordo..." è allora il mito di Glauco che può fornirci una spiegazione?

Ritornando alla domanda iniziale, forse una risposta c'è ed è quella che ogni sub può dare a se stesso. Possiamo supporre che come Icaro il profondista senta "l'aspra vertigine degli abissi, l'ansia di mare" o che il raggiungere le profondità marine possa significare per lui l'annuncio di un'età nuova per gli uomini, ma spetta al singolo subacqueo poter dare una risposta definitiva sulla base del proprio "mito personale", fatto dei suoi ricordi d'infanzia, delle sue esperienze, dei suoi sogni e del senso che dà alla sua esistenza.

L'immersione profonda racchiude in sé molteplici meccanismi mentali: la tolleranza al dolore e alla fatica, la regressione, la sublimazione, l'idealizzazione, la negazione, lo

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.

spostamento,... Ma è solo nel rapporto che stabilirà con la profondità degli abissi che il subacqueo potrà trovare un equilibrio e un'armonia interiore restituendo così al desiderio di profondità il suo significato originario.

Referências Bibliográficas

ANTONELLI, F. La psicologia del subacqueo. *Il Sub*, n. 2, p. 7-10, 1975.

BACHRACH, A. J. Psychophysiological factors in diving. *Hyperbaric and Undersea Medicine*, n. 29, p. 1-8, 1978.

BERNARDI G. Psicologia dello sport subacqueo. *Medicina sportiva*, n. 12, p. 155-158, 1964.

DE MARCO, P. Psicologia e psicodinamica dell'immersione. Rassegna della letteratura. *Movimento*, n. 3, v. 3, p. 202-204, 1987.

FREUD, S. *Osservazioni su un caso di nevrosi ossessiva*. Torino: Boringhieri, 1974.

GROVES, D. Why do some athletes choose high-risk sports? *The Physician and Sportsmedicine*, n. 15, v. 2, p. 186-190, 1987.

HUNT, J. C. Psychological aspects of scuba diving injuries: Suggestions for short-term treatment from a psychodynamic perspective. *Journal of Clinical Psychology in Medical Setting*, n. 3, p. 253-271, 1996.

_____. Diving the wreck: Risk and injury in sport scuba diving. *Psychoanalytic Quarterly*, n. 65, p. 591-622, 1996. (Trad. italiana nell'Area "Sport e Psiche" di Psychomedia alla pagina: <<http://www.psychomedia.it/pm/grpind/sport/sub1.htm>>).

MALOSSINI, S. Una tragedia, i dubbi e il silenzio. *Aqua*, XVII, n. 184, p. 127, 2002.

MONTAGNINI, M. "Su onori'... Perdiu d'asi'... (L'onore'... L'hai perso'...)" Note sulla funzione mitopoietica dei ricordi d'infanzia. *Psicoterapia psicoanalitica*, n. 2, p. 11- 27, 2002.

ODONE, L. et al. Le basi psicodinamiche dell'addestramento del subacqueo. *Medicina Subacquea e Iperbarica*, n. 3, p. 33-41, 1983.

PELAIA, P. Subcosciente da sub. *Il Sub*, n. 9, p. 97-101, 1981.

ROSSI, R. Mito e chiarimento psicoanalitico: due problemi. *Gli argonauti*, n. 11, v. 42, p. 202-203, 1989.

SESSA, T.; PALLOTTA, R.; FATI, S. Profilo psicologico del subacqueo. *Medicina Sportiva*, n. 27, p. 119-123, 1964.

WINNICOT, D.W. *Gioco e realtà*. Roma: Armando, 1974.

_____. *Sviluppo affettivo ed ambiente*. Roma: Armando, 1974.

ZANNINI D., MONTINARI G. Osservazioni sulla valutazione psicoattitudinale degli operatori subacquei. *Medicina Sportiva*, n. 24, p. 293-298, 1971.

CAPODIECI,
Salvatore.
La Sindrome
di Icaro:
psicodinamica
dell'immersione
profonda.
Mimesis,
Bauru,
v. 23, n. 1,
p. 41-60, 2004.