

Ernesto Arturi (parte decima e ultima)

VERSO UNA LOGICA OPERATIVA DELLA CULTURA

105. L'esperienza immediata da sola non basta per definire le "cose". Occorre che le sue componenti fondamentali, quella *psichica* e quella *fisica* vengano arricchite consecutivamente con *ragionamenti logici* che, come l'andare in bicicletta, diventano connaturati con il "modo di pensare" e quindi inconsapevoli.

E' quello che abbiamo fatto nelle precedenti nove puntate. Abbiamo analizzato la *logica del soggetto* e abbiamo constatato che la componente "psichica" si basa sul concetto elementare del "soggetto che opera".

Abbiamo inoltre trovato che lo sviluppo di questo primo nucleo (del soggetto e dell'opera) ci porta a considerare l'esperienza:

- o come un *divenire*, in cui si prende atto di un *risultato della memoria* (subordinando l'opera al soggetto);

- o come un *processo* e quindi come *reazione ad uno stimolo* (subordinando il soggetto all'opera).

Nel primo caso ci basti pensare alla fatica che fa il bambino per imparare ad afferrare le cose. Dovrà non solo rendersi conto del loro "divenire" (compaiono e scompaiono), ma dovrà anche acquisire, come "risultato della memoria", la sequenza di procedure che culminano nella cosiddetta "presa di precisione".

Siamo nel secondo caso quando, senza rendercene conto, scacciamo una mosca che ci da fastidio. Reagiamo (soggetto) ad uno stimolo (opera) e, così facendo, mettiamo in atto un "processo" che, consolidato, agirà automaticamente nei casi simili.

L'analisi *logica dell'oggetto* ci ha portato invece a concludere che la componente "fisica" dell'esperienza si basa sul concetto elementare che l'esperienza è qualcosa di "oggettivo" che si presenta come "contrario", cioè "davanti" (che è uno sviluppo del significato di contrario).

Lo sviluppo di questi due concetti ("oggettivo" e "contrario") ci porta a considerare il contenuto fisico dell'esperienza:

- come qualcosa che deve *avere* la proprietà di essere *vera*, almeno fino a prova contraria: nel qual caso diciamo che è *falsa*;

- o come qualcosa che è *presente* in un certo *posto* ed in un certo *momento*.

Nel primo caso, l'oggetto fisico è qualcosa di vero perché abbiamo subordinato l'oggettività (il vero) alla contrarietà (il falso). Nel secondo caso, invece, abbiamo subordinato la contrarietà (che deve essere intesa come assenza) all'oggettività: ciò che è "presente" lo consideriamo anche "oggettivo".

E' evidente che, se non siamo in preda alle allucinazioni, nella nostra vita quotidiana ci comportiamo considerando le cose con cui veniamo a contatto (con la dovuta prudenza) come cose "vere". A meno che non siamo in un cinema o non stiamo guardando una fotografia dove siamo consapevoli che la cosa rappresentata non è vera perché non possiamo "connetterci con ciò che abbiamo davanti" (è questa, seguendo Vaccarino, la definizione operativa di "vero"). La verità è quindi subordinata alla falsità, ne va della nostra sopravvivenza. Ve lo immaginate un cane che non annusa ciò che gli date per verificare che sia (a giudizio del suo naso) commestibile?

Siamo inoltre consapevoli che la nostra esperienza ha una localizzazione "spaziale" e "temporale": la cosa che stiamo vedendo noi la colleghiamo "automaticamente" ad un "momento" e ad un "posto" particolare. E ci aspettiamo (se ad esempio chiudiamo gli

occhi) di ritrovarla in quel certo posto. Se no, cercheremo di “sanare” la differenza: chi è il burlone che ci ha fregato la marmellata?

106. Noi diamo all’esperienza anche un significato complessivo che ci fa parlare di *intenzionalità*: l’esperienza non può non “essere” sempre esperienza di una “cosa” con un “contenuto”.

Dare all’esperienza la caratteristica di “essere” qualcosa ci consente di farla passare dall’*indeterminato* al *determinato*. Considerarla una “cosa” ci consente invece di pensarla non solo come *composta di parti*, ma anche come un *tutto* che ha una sua *complessità*. Vedere infine l’esperienza come qualcosa con un “contenuto” significa considerarla *chiusa*, quando la consideriamo in modo *indiretto* o *aperta* quando è considerata in modo *diretto*.

Questi tre campi logici (“essere”, “cosa” e “contenuto”) ci permettono di ampliare la logica del soggetto e dell’oggetto presenti nell’esperienza. In altre parole, ci consente di arricchire sia la parte psichica che la parte fisica dell’esperienza immediata. Vediamo come.

Partiamo da quella psichica ricordando che può essere vista come un *divenire* o come un *processo*. Nel suo “divenire” l’esperienza psichica, cioè l’opera del soggetto, può essere vista anche come una “cosa”, cioè contemporaneamente come “sostanza” e come “accidente”. Ecco che allora l’accidentalità del divenire diventa un *effetto* che ci porta a cercare una “sostanza” che lo spieghi: questa sostanza è la *causa*. L’esperienza considerata una “cosa” ci porta a cercare la causa del suo divenire.

Anche quando l’esperienza è vista come un “processo”, può essere arricchita, ma cercando il suo modo di “essere”, cioè per come passa dall’“indeterminato” al “determinato”. Questo ci porta a vedere nell’esperienza un “comportamento generale” (e quindi “indeterminato”) che consideriamo un *organo* che ci mette in *relazione* con una “particolare derivazione”, consentendoci così di *individuare*, e quindi di “determinare” una particolare *funzione*.

Naturalmente è possibile dimenticare il collegamento logico con il divenire e con il processo e parlare solamente di “causa” ed “effetto” oppure di un “organo” e della relativa “funzione”.

Analoghi arricchimenti si ottengono per la parte fisica dell’esperienza, cioè in quanto “oggetto che ci sta contro (di fronte)”. L’oggetto si presenta, come abbiamo visto, da un lato come qualcosa di “vero” (proprietà che l’esperienza non può non *avere*) e dall’altro come *presente* in un certo “posto” ed in un certo “momento”.

In quanto “vero”, l’oggetto può essere arricchito nel suo “contenuto” e quindi sia come “qualità” che come “quantità”. La “qualità” si associa allo “spazio” e ci fa attribuire all’oggetto una *forma* con un “contorno” e uno “sfondo”. Come “quantità” l’esperienza si associa al “tempo” consentendoci così di dargli un *futuro* e quindi una “ripetibilità” che associamo ad una particolare caratteristica dell’oggetto fisico: la sua “realtà”.

In quanto “presente”, l’oggetto può essere arricchito nel suo modo di “essere” e quindi nel suo passaggio dall’“indeterminato” al “determinato”. L’oggetto sarà allora determinato o come qualcosa di “statico” o come qualcosa di “dinamico”. Un ulteriore arricchimento ci farà dire che un oggetto determinato come “statico in un posto” sarà considerato “fermo”, sarà invece in “moto” se considerato come un “momento dinamico”.

Non dimentichiamo poi che l’applicazione di questi campi logici all’esperienza immediata consente di arricchire sia il soggetto presente nella parte psichica (che diventa “riflesso” o “comportamento”, “impressione” o “espressione”, “atteggiamento” o

“sentimento”) che l’oggetto presente in quella fisica (che diventa “piacere” o “dolore”, “forte” o “debole”). La combinazione di questi arricchimenti comporta la nascita delle “emozioni” e dei “sentimenti” (buono e cattivo, sporco e pulito, lieto e triste).

L’uomo però ha sentito il bisogno di comunicare le sue esperienze agli altri. Per farlo ha dovuto compiere due operazioni:

- innanzi tutto “classificare” l’esperienza per “generi” (cercando l’omogeneità) e specie” (cercando invece ciò che è eterogeneo);
- e poi considerarla una “relazione semantica” (tra significato e segno), come tale comunicabile agli altri.

Per giungere a questa complessità è partito dalla possibilità di “correlare” (e di “non correlare”) trovando un *metodo* per correlare le cose come *omogenee* o come *eterogenee*. Questo arricchimento è stato possibile perché l’esperienza è stata vista nel suo “contenuto” cioè come “qualità” e come “quantità”. Le esperienze “qualitativamente uguali” sono considerate “omogenee”, quelle “quantitativamente diverse” vengono considerate “eterogenee”.

Dal confronto tra l’omogeneo e l’eterogeneo (e viceversa) nasce il *classificare*: cose materiali e immateriali, animali, persone, cose visibili e cose invisibili, ecc. Naturalmente il punto di partenza è arbitrario, ma necessario se si vuole passare alle relazioni semantiche. Si pensi alla necessità di classificare le cose come sostantivi, aggettivi o verbi.

Le *relazioni semantiche* nascono invece dal mettere in correlazione cose *simili* considerandole un o un *significato* o un *segno*. Qui l’arricchimento è stato possibile perché l’esperienza è stata vista come una “cosa” cioè come “sostanza” e “accidente” contemporaneamente. In quanto “modo sostanziale” alla cosa classificata (o meglio alle corrispondenti operazioni mentali) è stato dato un “significato”. In quanto “mezzo accidentale” la cosa classificata (o meglio ai corrispondenti suoni) viene considerata un “segno”.

Dal confronto tra segno e significato nascono le relazioni semantiche vere e proprie che si presentano come *rapporti semantici* (a un certo significato facciamo corrispondere un particolare segno) e come *impegni semantici* (ad un certo segno facciamo corrispondere un significato). Entrambi sono necessari se vogliamo che nella comunicazione alle stesse operazioni mentali corrispondano gli stessi suoni.

107. L’esperienza però può essere ulteriormente arricchita. Nella precedente puntata abbiamo visto che viene arricchita subordinando l’“oggetto” (cioè la parte fisica) al “soggetto” (a quella psichica), dando così origine al “mettere” e al “togliere” da cui nasce il “dare” e il “ricevere” che ha come sua conclusione lo “scambio”. Dal confronto tra i due verbi “mettere” e “togliere” scaturiscono quindi i significati fondamentali dell’*economia*.

Se invece di subordinare l’“oggetto” al “soggetto” cerco semplicemente di coordinare il “soggetto” con l’“opera” allora nascono il “programma” e lo “scopo”. Dal confronto tra i due significati nasce quella concezione che afferma l’esistenza di una *finalità* soprattutto nell’attività consapevolmente rivolta a determinati scopi.

Per capirci di più cominciamo ad analizzare il sillogismo che ha come conclusione il “programma”.

$(gxs)^g = (i) \quad _ _ \quad gxIN = (i) = \text{“non correlare”}$	$(gxs) \times g = (i) = \text{“non correlare”}$	$\text{“non correlare”} = (i) = gxSG$
$g \&IN = UG \&v = \text{“prima”}$	$_ _ \quad g^IN = \text{“programma”}$	$/\text{atteggiamento}/ = s^SG = MExv \quad _ _ \quad g \&SG = \text{“dirimpetto”}$
$_ _ \quad ME^v = g^AS = \text{“aver adoperato”}$		

Ne ricaviamo che il “programma” non è altro che un “atteggiamento” con cui valutare l’esperienza considerandola qualcosa di “soggettivo” (“dirimpetto”) e che va “adoperato” “prima” (se si vuole raggiungere lo “scopo”).

Analizziamo ora il sillogismo che ha come conclusione lo “scopo”.

OPxg = “**dunque**” = “**dunque**” = vxCR

OP^g = “operativo” ___|___ OP&g = vxMO = /**influenza**/ “**accusativo**” = v^CR = FIxg ___|___ v&CR = “correlare”
v&MO = VS&g = “modificare” ___|___ v^MO = /**scopo**/ = FI&g ___|___ FI^g = v^VS = “finale”

Questo sillogismo coordina, invece, attraverso la congiunzione finale “dunque”, due aspetti dell’“opera”: un aspetto “operativo”, che ha un’“influenza” sul nostro comportamento “modificandolo” secondo un certo “programma” per realizzare un certo “scopo”; ed uno “semantico” che esprime la possibilità di “correlare” il “soggetto” (che “programma”) con l’opera, cioè il “complemento oggetto” (per mezzo dell’“accusativo”) ottenendo, alla “fine” lo “scopo” semantico prefissato. In altre parole, lo scopo è un modo per perseguire un fine.

La spiegazione profonda di questi due sillogismi (“scopo” e “programma”) riposa come sempre, nel confronto tra le loro conclusioni da cui si generano i significati di “legge finalistica” (quando paradigma è il “programma”) e di “regola” (quando paradigma è lo “scopo”).

[/programma/◇/scopo/] = /**(legge) finalistica**/ [/scopo/◇/programma/] = /**regola**/

Con la “legge finalistica” (come con tutti i confronti) saniamo una differenza tra un “fenomeno” e la corrispondente “legge”. Facciamo un esempio. Un uomo su una roccia lo troviamo improvvisamente in acqua. Finché non ce lo dice, resta il dilemma: è caduto o si è tuffato? Nel primo caso, riferiamo un “effetto” (essere nell’acqua) ad una “causa” (il cadere) e diciamo che questo fatto è “determinato”. Nel secondo caso, riferiamo uno “scopo” (fare il bagno) ad un “programma” (il tuffarsi) e diciamo che questo comportamento è “finalizzato”.

Con la “regola” si pone invece in partenza ciò che si vuole perseguire (lo “scopo”) e gli si riferisce un apposito “programma”. Ad esempio, il codice della strada (che è un insieme di “regole”, e quindi un “regolamento”) ha lo “scopo” di far circolare pedoni e automobilisti senza incidenti e, a tal fine, prescrive comportamenti adeguati.

La legge finalistica si contrappone a quella deterministica. Inutile dire che sono entrambe spiegazioni dei fenomeni che vengono introdotte secondo la convenienza per spiegare eventi e comportamenti, ma si tratta sempre di ricondurre i fenomeni alle leggi per giustificare le differenze.

Il pericolo risiede nel cercare di estendere il finalismo anche in settori della realtà diversi da quello in cui è riconosciuta unanimemente, cioè quello del comportamento umano. Se dimentichiamo che il finalismo non è altro che un modo di vedere l’esperienza e siamo convinti che esista fuori di noi una realtà visibile o invisibile che non ha nulla a che fare con le operazioni mentali, allora siamo anche disposti a credere ad un’intelligenza ordinatrice dell’universo: è gioco forza allora vedere nell’universo un finalismo che ne spiega l’origine e il fine.

108. Il finalismo, come abbiamo visto, nasce dal tentativo di coordinare (e quindi correlare) il “soggetto” con l’“opera”. Dal tentativo di coordinare (e quindi correlare) l’“oggettività” con la “contrarietà” nasce invece la suddivisione del “passato” in periodi,

da cui ha origine la storia. Questa periodizzazione nasce dai due sillogismi che hanno come conclusione i significati corrispondenti a "passato" e "esteso". Analizziamoli.

Cominciamo dal sillogismo che si conclude con il significato di "passato". Questo sillogismo ci consente di definire il "passato" come qualcosa che si mantiene "uguale" e "costante" con il passare del tempo (temporalità).

$OG_{xs} = (i) = \text{"non correlare"}$ $OG^s = \text{"oggettività" } _ _ vxUG = OG\&s = \text{/costante/}$ $v\&UG = VG\&s = \text{"uguagliare" } _ _ v^UG = \text{/passato/} = TE\&s _ _ TE^s = v^ME = \text{"temporalità"}$	$\text{"non correlare"} = (i) = vx(gxs)$ $\text{"non correlare"} = TE_{xs} = v^g(gxs) _ _ v\&(gxs) = (i)$
--	--

Il sillogismo che si conclude invece con il significato di "esteso" ha due aspetti uno "operativo" ed uno "semantico". L'aspetto operativo ci dice che l'"estensione" è qualcosa che "diversifica" lo spazio dandogli la caratteristica di essere qualcosa di "ulteriore". L'aspetto semantico è legato invece al modo "locativo" (come caso sintattico), che indica il luogo in cui si colloca l'azione del verbo (cioè l'opera del soggetto), ma in modo avversativo (cioè "contrario"): "mi piace, ma non fa per me".

$CR_{xv} = \text{"ma"}$ = $\text{"ma"} = sxCN$ $CR^v = \text{"aver correlato" } _ _ CR\&v = sxSP = \text{"locativo"}$ / $\text{ulteriore/} = s^CN = DI_{xs} _ _ s\&CN = \text{"contrario"}$ $s\&SP = MO\&v = \text{"spazio" } _ _ s^SP = \text{/esteso/} = DI\&v _ _ MO^g = s^SP = \text{"aver diversificato"}$

La suddivisione del passato in periodi storici si ottiene "estendendo" il "passato". Dal confronto tra "esteso" e "passato" nascono i significati di "epoca" ed "evo".

$[/esteso/\diamond/passato/] = \text{/epoca/}$	$[/passato/\diamond/esteso/] = \text{/evo/}$
--	--

Molto probabilmente l'uomo sin dai tempi degli Egizi e dei Sumeri, ha sentito il bisogno di creare dei periodi storici. Inizialmente l'epoca era un punto del tempo rispetto al quale venivano definite le posizioni degli astri e misurati i loro movimenti (Tolomeo). La parola è stata poi assunta a significare un avvenimento di particolare importanza che stabilisce o consente di riconoscere il carattere di un periodo storico.

La parola è passata poi a significare il periodo storico caratterizzato dall'avvenimento. Così facendo ci "estendiamo" nel "passato" assumendo l'"estensione" (come dimostra la sua origine astronomica) come paradigma. In questo senso si dice che un certo avvenimento "fa epoca".

Se privilegiamo invece il "passato" otteniamo dei grandi periodi, l'"evo" appunto, in cui si usa suddividere, da un punto di vista cronologico, la storia dell'umanità. Da questo concetto nasce quindi il concetto di storia. La storia però è data dal confronto tra il presente e il passato: è il passato reso presente.

$[/passato/\diamond/presente/] = \text{/storia/}$	$[/passato/\diamond/futuro/] = \text{/evo/}$
---	--

Se invece considero il "futuro" come "presente" ho la cronaca, approntata, appunto, perché si sappiano, nel futuro, le esperienze vissute nel "presente".

Parlare di storia vuol dire invischiarsi in una ambiguità. Fare storia, da un lato, vuol dire fare il resoconto o narrare i fatti umani, cioè la conoscenza di tali fatti; dall'altro, i fatti stessi o un insieme o la totalità di essi. L'ambiguità è dovuta all'errore del raddoppio conoscitivo. Non ci sono dei fatti storici esistenti di per sé e pronti per essere conosciuti. Siamo noi che abbiamo deciso che un certo fatto è storico dandogli una collocazione precisa nello spazio e nel tempo, rendendolo cioè irripetibile.

Se la storia si caratterizza per l'*irripetibilità* allora è l'opposto della scienza. Con le leggi scientifiche infatti noi postuliamo la *ripetibilità* del fenomeno che permette di verificare la sua corrispondenza alla legge. Ciò che è impossibile fare con la storia proprio per le operazioni mentali con cui abbiamo costruito il fatto storico.

Penso che questi tre ultimi campi logici (l'"economia", data dallo "scambio"; la "legge finalistica", data dal confronto tra "programmi" e "scopi" e la "storia" come conseguenza della suddivisione del passato in periodi) siano sufficienti per poter dire che attraverso l'analisi della logica che nasce dal sistema di Vaccarino si possa definire operativamente una **analisi logica della "cultura"**.

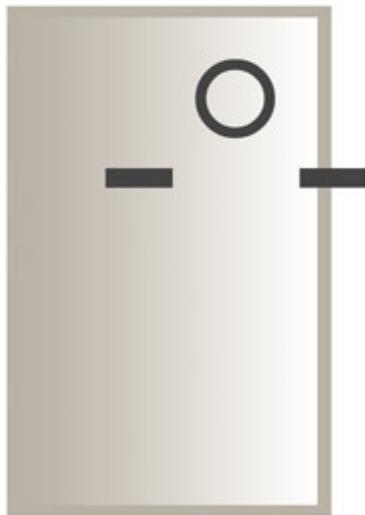
(fine)

P.S. Aspetto critiche e suggerimenti.



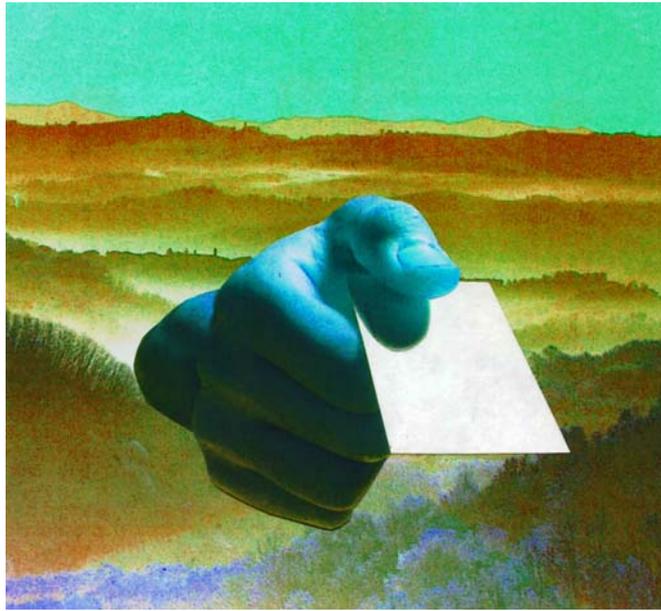
Giuseppe Vaccarino

Scienza e semantica



Edizioni Melquades

Stefano Gambini



GIOCHI DELL'ARTE

CONEDON o HEDON, le due alternative.

Ai futuri giocatori...

In copertina: “Carta Bianca”, foto-collage di Stefano Gambini

Qui mostro qualche storica partita
dell'arte come gioco concepita.
Tal gioco nei secoli si è evoluto
adesso ne ho approntato lo Statuto.
Poiché il bluff è in esso un atto lecito,
un gioco nuovo io qui sollecito!

NOTA IMPORTANTE

Il presente libro cerca di mostrare le regole dei giochi dell'arte, sia di quello tradizionale, il CONEDON, in cui *Bellezza* e *Bruttezza* sono considerate alla stregua di *cose fisiche*, come *oggetti da conoscere* tramite i *sensi* o il *pensiero astratto*, e di quello "nuovo", HEDON, nel quale "*bellezza*" e "*bruttezza*" sono analizzate come *valori*, *positivo* il primo e *negativo* il secondo, ottenuti nell'ambito dell'atteggiamento estetico, costitutivo dei *ritmi*, quando il *ritmo* assunto è *sostenuto* ("*bello*"), o quando il *ritmo* assunto *non è sostenuto* ("*brutto*").

Sulla scorta di tale analisi mi preme ora far notare che le cose veramente importanti di questo libro sono soprattutto quelle di cui non si parla. Quello che resta indicibile e che dovrà esser fatto, voglio dire, tutte le partite da giocare. Dei giochi antichi, moderni e futuri, infatti, le *regole* sono soltanto uno scheletro, ma le partite non si identificano mai con le sole *regole*, non si riducono alla messa in atto del solo regolamento, ed anche se è vero che tutte le partite sono già contenute potenzialmente nelle *regole*, il *piacere ludico* che deriva dal giocare, o il *piacere estetico* ricavato dal gioco, non potranno mai essere contenuti in nessun *regolamento*.

Le *regole* dei giochi dell'arte qui da me mostrate non possono limitare in alcuna maniera la libertà d'azione dei giocatori, anzi la garantiscono. Se delle limitazioni si verificano è a livello delle loro applicazioni individuali. Tali restrizioni dipendono solo dalle scelte operate dai giocatori e dal loro bisogno di coerenza.

Sono abbastanza orgoglioso del risultato qui conseguito. Per la prima volta non è stato stilato un manifesto che presenta delle istanze, prerogative uniche ed univoche, bensì un testo che indica chiaramente le condizioni in base alle quali si possono giocare i diversi giochi dell'arte.

Montale 09/08/06

Stefano Gambini

Preambolo e ringraziamenti

Il fare dell'artista si può definire un "lavoro", considerandolo sotto l'aspetto della fatica fisica e psicologica, ma anche analizzando i rapporti economici sviluppatasi tutt'intorno. Definirlo "lavoro" può essere però riduttivo perché una concezione idealizzata e romantica di questa attività ci presenta l'artista come un individuo speciale, privilegiato, assolutamente libero, la cui libertà sta proprio nell'operare seguendo spontaneamente forze di natura spirituale, di origine umana quando la fonte è considerata interna, di origine divina quando la sorgente è considerata trascendente (*mania, passione, estro creativo, fantasia, ispirazione, vocazione, ecc.*). Al contrario, le attività che vengono categorizzate come "lavoro" sono praticate normalmente un poco da tutti, per soddisfare ordinari bisogni di natura utilitaristica (guadagnarsi di che vivere, fornire un servizio o riceverne altri, ecc.).

In termini di operazioni mentali il "lavoro" si costituisce isolando con l'attenzione il nostro operare dal suo risultato, come se quest'ultimo non ci riguardasse (c'interessa soltanto il guadagno!).

Il "gioco" si costituisce invece quando ciò che facciamo ed i suoi risultati vengono sentiti come un tutt'uno: operare e risultato sono per noi e non per qualcun altro, per la nostra soddisfazione.

Prendendo spunto dalla fisica, in cui si possono combinare le forze da applicare ad un corpo per ottenere, ad esempio, un movimento obliquo a partire da due spinte tra loro ortogonali, oppure, ispirandomi all'arte culinaria, in cui le ricette armonizzano i vari ingredienti per ottenere piatti prelibati, analogamente, propongo di risolvere la situazione spiacevole del lavoro, come attività dura ed alienante, facendo interferire l'atteggiamento lavorativo con altri atteggiamenti.

Se all'atteggiamento lavorativo sovrapponiamo quello ludico, il risultato del nostro fare e il fare stesso non vengono più tenuti staccati dall'attenzione e l'attività perde il suo carattere estraniante, viene vissuta con più partecipazione (giocosamente).

Questa operazione non esclude ulteriori contaminazioni, combinando altri atteggiamenti a quelli già utilizzati, per esempio, quello *estetico*, che si riconosce nel desiderio di far *bene*, "*a regola d'arte*", le cose; quello *etico*, consistente nella consapevolezza che è *giusto* operare *bene*; ecc..

Partendo da questa idea mi sono quindi proposto di elaborare una sintesi tra il fare artistico e l'atteggiamento ludico, in altre parole di costruire il "gioco dell'arte".

Per far questo devo prima elaborare un modello operativo dell'attività artistica, ovvero, devo individuare con quali operazioni mentali essa si sia costituita nel passato e si realizzi tutt'ora. Ottenuto un simile modello devo rielaborarlo in chiave ludica. Era chiaro infatti, sin dall'inizio, che per costruire il gioco dell'arte non poteva essere sufficiente imbastire un regolamento. Anche se è vero che tutti i giochi hanno le loro regole (una finalità, condizioni di partenza e di chiusura, criteri di condotta e di valutazione, ecc.), non basta fissare un regolamento per avere un "gioco".

Per riuscire a categorizzare quel che facciamo come "divertente" o "non divertente" bisogna disporsi in quello che chiamiamo "atteggiamento ludico". Solo allora l'attività può essere vissuta come "giocosa".

Nella costruzione del modello dell'attività artistica ho cominciato a prendere in considerazione ciò che indichiamo con la parola "arte". In modo molto generale si può dire che questo termine è usato in relazione ad una ampissima gamma di attività e di costrutti osservativi in cui è sempre presente e dominante l'aspetto rapportativo, l'impronta dell'attività categoriale. L'arte non potrà mai essere estranea agli aspetti della civiltà, della cultura, di cui è espressione, nelle molteplici variabili storiche, ambientali, economiche, sociali, politiche, religiose, ed ovviamente estetiche.

Con questo però non si è ancora detto cosa s'intende con il termine "arte".

Tra le modalità con cui l'uomo opera c'è quella che chiamiamo "estetica", che è costitutiva dei ritmi sia nella fase in cui si produce qualcosa che in quella in cui si fruisce di qualcosa. Ciò che chiamiamo "arte" tuttavia non si riconduce al solo atteggiamento estetico poiché questo è essenzialmente edonistico, generatore di piacere. Con il sostantivo "arte" e con l'aggettivo "artistico" designiamo qualcosa che abbiamo costituito assumendo, combinati in modo confuso, sia l'atteggiamento teoretico/conoscitivo che quello estetico/edonistico. Se accettiamo questa analisi dell'"arte" e dell'"artistico", il gioco in questione si potrebbe chiamare d'ora in poi: **CONEDON**.

L'espressione è ricavata semplicemente combinando le prime lettere degli aggettivi con cui si indicano i due atteggiamenti umani costitutivi dell'attività artistica: “*conoscitivo*” ed “*edonistico*”. In questo gioco all'atteggiamento teoretico/conoscitivo si deve ricondurre la scelta dei pezzi con cui ciascun giocatore decide di giocare, rispetto agli “avversari”, pezzi ritenuti come necessari, il cui valore può apparire ora trascendente, assoluto, ora immanente, relativo, comunque sempre ricavato dai pezzi stessi. All'atteggiamento estetico/edonistico, dobbiamo l'attività estetizzante che si attua tramite la costituzione di ritmi. Il primo atteggiamento (teoretico/conoscitivo), più forte, incorpora il secondo (estetico/edonistico), cosicché i risultati conseguiti con quest'ultimo, inevitabilmente, assumono un carattere dogmatico, normativo, in virtù di una presunta loro “oggettività”, “naturalità”, “certezza”, ecc..

L'atteggiamento teoretico/conoscitivo concepisce tutti i *valori* come risultato di *conoscenza* e questa viene descritta, a seconda delle premesse logiche, attraverso delle metafore irriducibili, ovvero, non traducibili in operazioni controllabili.

Platone, per esempio, spiega la conoscenza elaborando la “*teoria della reminescenza*”, usa quindi la metafora: *conoscere = ricordare*. La conoscenza scaturisce, secondo lui, dal ricordo che l'Anima può recuperare, grazie alla riflessione filosofica, della visione delle *Essenze* avuta nel mondo delle Idee, l'*Iperuranio*.

Aristotele riconduce tutto sulla terra e descrive la conoscenza metaforicamente utilizzando il termine che indicava il lavoro dello scultore: “*aphairesis*” (“*astrazione*”), ovvero, il trarre la forma regolare della propria opera dalla pietra irregolare eliminando il superfluo. Quindi, per Aristotele, partendo dall'osservazione e in base al ragionamento logico, distinguendo l'essenziale dall'accidentale (ma non dice come ci si regoli per farlo), si perviene alla conoscenza.

Altre metafore utilizzate per descrivere la conoscenza sono “*rappresentazione*”, “*traduzione*”, “*intuizione*”, “*rivelazione*”, ecc..

Quando parliamo comunemente di “*traduzione*” ci riferiamo a situazioni che permettono il confronto degli elementi dei codici linguistici analizzati, che consentono di vedere se concordano e quando, secondo quali regole, ecc.. Parlando di “*traduzione*” in relazione alla conoscenza si allude invece ad una *corrispondenza* tra il codice con cui si ritiene di conoscere il mondo e la realtà stessa conosciuta per suo tramite. In questo secondo caso “*traduzione*” è usato chiaramente in senso metaforico giacché un tale confronto è impossibile (contraddittorio).

Ciò che chiamiamo “*intuizione*” non è la filosofica *presa diretta, immediata*, di un *dato oggettivo della realtà in sé*, è piuttosto il risultato di un rapporto posto per la prima volta in un certo modo, in un certo contesto, e che prima potevamo evitare di costituire per mille motivi. L'*intuizione* non è un dono del cielo, è il risultato di un processo *discorsivo*, quindi di precedenti *operazioni mentali* più o meno consapevoli.

Nel caso dell'uso del termine “*rivelazione*”, ordinariamente, utilizziamo la parola in senso proprio per indicare che il detentore di un certo segreto lo ha reso noto. Nel caso della metafora fideistico/conoscitiva, invece, tutto viene assolutizzato: la “*rivelazione*” riguarda ora la *Verità* che un *Essere* superiore, trascendente, avrebbe fatto conoscere. Questa conoscenza viene avvalorata connettendola ad una particolare esperienza (l'incontro con la Divinità o un suo messaggero), ma questa riguarda solo pochi fortunati eletti. La *Verità rivelata* invece riguarda tutti e ognuno vi si deve assoggettare, il termine “*islam*”, per esempio, significa proprio “*sottomissione (a Dio)*”, da “*aslama*” “*sottomettersi*”. Poiché i testimoni sono pochi il dubbio può restare in molti e per accettare la *Verità rivelata* è così essenziale il ricorso alla *fede*. La ricerca di prove evidenti da parte dei fedeli assume una valutazione negativa, è considerata come un chiaro segno del *limite* della loro *fede*. Tutto il contrario di quello che accade nella scienza in cui è corretto mettere sempre alla prova, sperimentalmente, gli enunciati teorici (va detto comunque che anche l'atteggiamento scientifico si basa sulla *fiducia* nel *potere della ragione*, sulla *convinzione* che la *realtà* sia sempre e comunque *razionalmente comprensibile*).

Il presupposto fondamentale dell'atteggiamento *conoscitivo* è pensare all'esistenza di una *realtà* che è *tale di per sé* e che ci trascende, cui ogni coscienza deve adeguarsi se ama la *vera conoscenza*.

Tale atteggiamento deriva con ogni probabilità dall'approccio che l'uomo dei primordi ha avuto con la propria *esperienza*, ovvero con il fare le cose per la prima volta, per ripeterle in futuro o per ritrovarle già fatte. Tale approccio si è costituito sulla base di uno *spontaneismo biologico* che si ritrova intatto nella tipica espansività del bambino che vuol apprendere, con la sua piena fiducia in ciò che vede, tocca, sente, gusta e odora, non pensando che qualcosa possa ingannarlo, ma sempre pronto a ripetere ciò che dà piacere o a rifiutare ciò che procura dispiacere. Da qui l'idea che i *sensi* siano il "canale" con cui accediamo alla *verità* (*Naturalismo, Empirismo*, ecc.). Successivamente, errori e qualche fallimento hanno suggerito che l'esperienza dei sensi è *volubile, poco affidabile, ingannevole*, l'uomo ha allora preferito rivolgere il suo interesse speculativo al solo esercizio della *logica*, del *ragionamento*, ritenendo anche *più nobile* questo ambito di studio (*Metafisica, Razionalismo*). Kant elaborò una sintesi tra questi due approcci filosofici unilaterali alla supposta *realtà in sé, trascendente*. La sua teoria della "*sintesi a priori*" è una specie di chimera filosofica. La *realtà in sé* viene concepita come *direttamente non-conoscibile*, il *noumeno*, ma *indirettamente conoscibile* attraverso l'interazione del *ragionamento logico*, a partire da un limitato numero di *categorie a priori (analisi)*, e dell'*esperienza sensibile, a posteriori (sintesi)*.

Le operazioni costitutive della metafora: *bere = conoscere*, possono aiutarci a capire. Nel rapporto che sta tra il *bere* e il *conoscere* il mettere in certi *recipienti* certe *bevande* corrisponde al mettere certe *sensazioni* in certe *categorie*. Così possiamo dire che i *recipienti* danno forma alle *bevande* come le *categorie* la danno alle *sensazioni*. Le *categorie* restano *vuote* senza le *sensazioni* come queste ultime restano per noi *inafferrabili* senza le *categorie*.

Secondo alcuni filosofi post-kantiani né l'*oggetto* né il *soggetto* da soli possono dare *fondamento universale* alla *conoscenza*, essi arrivano anche a rifiutare la necessità di un tale *fondamento* e cercano il luogo d'intesa nello strumento intersoggettivo costituito dal *linguaggio*.

Nella riflessione del viennese *Wittgenstein* si possono individuare due fasi di pensiero, una in cui egli ritiene che il *valore di verità* di una *proposizione* sia nella sua *verificabilità*, ovvero nella possibilità di un *confronto con i fatti dei quali è considerata un'immagine*; l'altra in cui pur non rinnegando del tutto le sue conclusioni precedenti ne stigmatizza i grandi limiti, elaborando il concetto di *gioco linguistico*, riconoscendo al linguaggio una molteplicità di *funzioni* che rispecchiano le diverse *forme di vita* sviluppate nel tempo dall'uomo.

Nel pensiero di un altro grande filosofo viennese, *Popper*, la distinzione tra conoscenza scientifica e non-scientifica, è trovata nel concetto di *falsificabilità* degli enunciati.

Einstein ha affermato una volta che migliaia di esperimenti non avrebbero mai potuto *verificare* le sue teorie, mentre un solo esperimento avrebbe potuto *demolirle*. Questa dichiarazione è in relazione a quanto appunto sostiene *Popper* quando dice che le teorie sono scientifiche non perché *verificabili* ma in quanto *falsificabili*. Le teorie sono invece categorizzabili come "*metafisiche*" quando vanno sempre bene, accada quel che accada.

Le metafore con cui è descritta la *conoscenza filosofica e religiosa*, e spesso anche *scientifica*, mostrano, per un verso, il tentativo fallimentare di superare una situazione contraddittoria, sostenendo la possibilità di confrontare una *cognita interna* con una *incognita esterna*, verificando la prima mediante la seconda, per un altro verso, mostrano la volontà di perseverare nell'errore per qualche scaltra convenienza, come ad esempio il poter dire tutto, o il suo contrario, senza tema d'essere smentiti e sempre con la possibilità di conferire valore assoluto a quanto affermato.

Il gioco dell'arte, pur se in qualche modo ora ridefinito e ribattezzato, inteso cioè come commistione degli atteggiamenti *teoretico-conoscitivo* ed *edonistico-estetico*, corrisponde ad una delle prime e più spontanee forme di manifestazione dell'umanità. La diffusione di questo gioco è davvero globale, non c'è nazione, popolo, regime politico, religione, filosofia, gruppo sociale, che non abbia generato o assunto, promosso e sostenuto oppure ostacolato, negato, una qualche forma d'arte. Anche questo è comprensibile e deve fare riflettere. In vari momenti della mia vita ho pensato all'arte come ad un insieme, non omogeneo e spesso confuso, aggrovigliato, di giochi, proprio riflettendo sulla teoria di *Wittgenstein* del *linguaggio* come insieme di "*giochi linguistici*". Tuttavia solo di recente ho capito come potevo costruire il gioco dell'arte eliminando ogni rischio di

realizzare una sorta di *manifesto artistico tradizionale*, basato sull'assunzione di specifiche istanze, prerogative, opinioni, ecc., assolutizzandone il valore.

È ora giunto il momento di ringraziare due persone speciali: la prima, che ahimè non c'è più, è *Silvio Ceccato*, che col *Teocòno* ha indicato le regole costitutive del gioco filosofico, suggerendomi come potevo costituire anche quello dell'arte: basandomi sulla stessa contraddittoria pretesa conoscitiva ma connettendola all'atteggiamento estetico. A lui devo l'originale modo di considerare e distinguere i vari *atteggiamenti*, altro contributo fondamentale per la costituzione del gioco dell'arte. L'altra persona è *Felice Accame* che, oltre alla propria amichevole disponibilità, con i suoi scritti, mi ha aiutato a capire meglio il pensiero di *Ceccato* ed ha contribuito ad emendare il testo da certe imprecisioni ed errori. Tutti i difetti che vi sono rimasti vanno addebitati quindi esclusivamente a me solo.

Montale 24-08-06

Stefano Gambini

REGOLE del CONEDON

Il gioco dell'arte, CONEDON, è un gioco di ruolo e si basa su due regole costitutive (simili a quelle che Ceccato ha posto alla base del Teocòno):

- a) **Non concordare nessun pezzo/valore all'inizio della partita¹.**
- b) **Sostenere di avere ragione, aver vinto, chiudendo con i pezzi/valori introdotti giocando, è sufficiente riuscire a persuadere gli altri².**

Finalità: Realizzare opere d'arte e, magari, una qualche teoria che riveli in modo convincente, o comunque seducente, profonde verità, misteri ineffabili.

Le regole costitutive del CONEDON spingono a sviluppare un sistema fisso di *pezzi/valori*.

Il gioco prevede due ruoli: quello del giocatore vero e proprio e quello del fruitore/spettatore. Per il primo ruolo vi sono i seguenti titoli di merito, considerati indicativi di valore oggettivo: dal più ambito *Genio*, al notevole *Maestro*, al generico *Artista*, ai meno significativi *seguace*, *allievo* e simili. Per il ruolo di fruitore/spettatore vi sono altri titoli, considerati indicativi di valore oggettivo: *Intenditore* (studioso, critico, esperto, mercante d'arte, ecc.); *Amatore* (visitatore di mostre e gallerie, ecc.); *Cliente* (committente, collezionista, semplice acquirente, ecc.). In una partita un giocatore può avere a che fare solo idealmente con altri giocatori ma di fatto dover scendere a patti con un committente esoso o polemizzare con qualche critico sprezzante.

I pezzi del gioco: Giocare con qualsiasi cosa, o più cose insieme: macchie; linee; colori; immagini; suoni; parole; azioni; oggetti; corpo proprio o altrui; ambiente naturale, artificiale, virtuale; strumentazioni tecnologiche (video, telecamere, computer); ecc.. Ciò che viene introdotto ed usato nel gioco dell'arte diventa a sua volta artistico: qualunque soggetto, qualsiasi procedimento tecnico o aspetto strumentale, qualunque materiale o concetto.

Il numero dei pezzi: Un artista può decidere di utilizzare pochi colori e limitarsi all'uso di linee orizzontali e verticali ma anche con queste limitazioni le possibilità combinatorie sono praticamente infinite. In linea generale si può affermare che, in un gioco ben condotto, il numero dei pezzi è in rapporto con quello dei valori, ovvero, non vi sono pezzi cui non è attribuito un valore e ad ogni valore è fatto corrispondere o un pezzo o una intera classe, costituita da un numero non definibile di esemplari.

Il valore dei pezzi: Ciascun giocatore costituisce un sistema di *pezzi/valori*, *positivi* e *negativi*, da contrapporre ai sistemi di *pezzi/valori* costituiti dagli altri giocatori o dai fruitori/spettatori. Ognuno di essi difende le proprie scelte perché queste, secondo loro, riflettono una *certa realtà*. Che poi tale realtà sia *interiore* o *esteriore*, *soggettiva* o *oggettiva*, *immanente* o *trascendente*, *vera* o *apparente*, poco importa, tutti sostengono di aver agito secondo necessità, sempre in base a dati. Ogni *valore* è *assolutizzato* o nascondendone il criterio costitutivo o facendo credere che il criterio segua alla presenza del *valore* stesso e non lo determini.

¹ Ciò consente la massima libertà di scelta ed azione.

² La propria persuasione circa i pezzi/valori messi in ballo, per quanto auspicabile, non è richiesta dalle regole del gioco, ciò autorizza e legalizza il bluff. Una partita può concludersi in pareggio, sono ammessi gli accordi o le rivincite. Queste ultime in tempi anche non prossimi ("Ai posteri ..."). I giocatori geniali tendono a compiere mosse azzardate, tanto da sembrare assurde e controproducenti, ma il tempo finisce per dare loro ragione. Nel gioco aumentano così, grazie a questi giocatori, le possibilità d'azione nella scelta dei pezzi/valori. Le regole del gioco garantiscono anche l'estrema dinamicità dello stesso.

I Giocatori: Ogni giocatore, che lo sappia o no, gareggia con qualcuno, quasi sicuramente del passato, certamente del presente, forse del futuro (“Ai posteri l’ardua sentenza!”). Vi sono gare tra botteghe, scuole, movimenti, culture, ecc.

Di alcuni giocatori che non appartengono a scuole o movimenti precisi si può dire che essi giocano come solitari, senza un confronto diretto con avversari. Tuttavia, poiché la regola costitutiva del gioco impone che ogni pezzo utilizzato sia portatore di un preciso valore ciò comporta che ogni scelta fatta possa mettere in relazione tra loro anche partite giocate, da giocatori solitari o no, in tempi e luoghi differenti.

La Posta: Ogni giocatore assume un certo numero di *pezzi/valori*, puntando su di essi per vincere le sue partite. La posta messa in gioco corrisponde quindi, per ciascun concorrente, agli elementi assunti e messi in ballo (*pezzi e valori*).

Nelle partite con più giocatori vince chi persuadendo gli avversari riesce a sostituire i loro *pezzi e valori* con i propri.

Se il giocatore è uno solo questo può cercare di persuadere se stesso, sulla validità delle proprie scelte iniziali, della propria condotta di gioco e dei risultati ottenuti, ma è sufficiente che egli si illuda (per ambizione o altro), ciò basterà a farlo perseverare nel gioco. Con due giocatori uno deve persuadere l’altro, magari con astuzia, ricorrendo a *bluff*. Non è necessario che il vincitore sia sempre persuaso ma tale deve risultare il vinto (almeno in chiusura della partita). La persuasione, quando c’è veramente, è ottenuta considerando ogni scelta, ogni mossa, ogni risultato, come riflesso di una certa realtà, sia essa soggettiva o oggettiva, immanente o trascendente.

Inizio del gioco: Ciascun giocatore del CONEDON sceglie una serie di *pezzi* riconosciuti portatori di *valori positivi* da contrapporre ad altrettanti *pezzi* riconosciuti portatori di *valori negativi*.

Nessun giocatore ha il dovere di spiegare i criteri delle sue scelte, facendolo esse risulterebbero relativizzate e quindi meno persuasive. Messo alle strette ogni giocatore può ricorrere alla celebre locuzione latina: “*De gustibus non est disputandum*”³. D’altra parte l’atteggiamento teoretico/conoscitivo, filosofico, ostacola ogni consapevolezza circa l’operare mentale, lasciando credere che il giocatore, per intuizione, per ispirazione, per superiore sensibilità, capacità profetica, ecc., possa aver chiara la verità, come se gli si imponesse con particolare evidenza.

Il gioco si sviluppa sulla base del confronto di opere e teorie, con polemiche caratterizzate da un maggiore o minore carico di prepotenze, astuzie, ingenuità, generosità, ecc., come nei rapporti e dibattiti più coinvolgenti.

Il Bluff: La pratica del CONEDON consente anche la possibilità di mostrare una persuasione che non c’è o che vi è solo in parte. Un giocatore, anche solo inizialmente, può fingere di credere nel sistema di *pezzi* e di *valori* che promuove col suo gioco, successivamente, riuscendo a trascinare con se altri giocatori, o fruitori/spettatori, può arrivare a convincersi della validità insita nelle sue mosse. Tale convinzione tuttavia è connessa al riconoscimento pubblico, non ad una intima persuasione. Il gioco dell’arte offre questa possibilità, ma è compito di chi è in competizione col giocatore che finge rendersi conto del *Bluff*.

La questione seria è nel riuscire a distinguere quando l’inganno è fatto in modo consapevole o inconsapevole, se cioè chi lo mette in atto non è esso stesso ingannato, illuso, non fosse altro che dall’ambizione e dall’orgoglio.

Si può pensare che talvolta vi sia totale malafede, furbizia, altre volte che vi sia ipocrisia, opportunismo, altre volte ignoranza o ingenuità ma anche, perché no, stupidità. Tutte queste

³ Proverbio di origine medievale ignota che corrisponde al più volgare “Tutti i gusti son gusti” o al detto “Il mondo è bello perché è vario”.

possibilità entrano in campo, infatti, il gioco dell'arte può essere giocato a vari livelli, spinti da motivazioni diverse e più o meno dichiarabili.

Condotta di gioco: Essendo questo un gioco basato sulla libera scelta di *pezzi/valori* con cui giocare non vi possono essere regole univoche. Talvolta la condotta dei giocatori riflette buona parte dei principi etici a cui essi sono stati educati nel loro ambiente, altre volte contrasta con la morale più comune. In genere sono considerate riprovevoli le condotte violente ed offensive. Ciò non toglie che nel corso di una partita giocatori con giocatori, fruitori/spettatori con giocatori, ecc., possano alterarsi, agire con prepotenza, con conseguenze non sempre prevedibili (la storia dell'arte è piena di esempi di partite in cui vi sono stati atti di violenze e sopraffazioni). Per la bellezza del gioco è comunque sempre da preferire un atteggiamento costruttivo.

Poiché tutti i giocatori propongono i loro *pezzi* come se fossero portatori in sé di *valori* è inevitabile che ogni giocatore cerchi di presentare anche se stesso in coerenza con tali *valori*. Per mettere in difficoltà l'avversario può essere così utile o indebolire il peso dei *valori* da questo proposti, oppure, indebolire lui stesso come *soggetto portatore* di tali *valori*.

Un altro sistema può essere quello di condurre la discussione con l'avversario su un terreno che si conosce meglio di lui, mossa rischiosa se non si sa bene con chi giochiamo.

La storia dell'arte può considerarsi come una lunga serie di partite di CONEDON, giocate prima che il gioco formalmente abbia visto la luce.

In questo senso è utilissimo per ciascun giocatore avere una buona, ma è preferibile ottima, conoscenza della storia dell'arte. Ciò consente, a chi meglio la padroneggia, di trovare infiniti spunti e sostegno per le proprie stesse azioni di gioco.

Consigli: Considerando che i bambini trovano enorme piacere nell'esprimersi con gli strumenti della grafica e della pittura (penne; pennarelli; matite; tempere; ecc.), nell'utilizzo creativo dei materiali più diversi (terre; sassi; tessuti; fili; cartone; colla; ecc.), è opportuno avvicinarli al gioco del CONEDON molto presto.

Per giocare bene, ad alto livello, è fondamentale conoscere i grandi giocatori del passato e del presente, tutti quelli che hanno arricchito il gioco con nuove proposte, idee e soluzioni. È utile cioè approfondire lo studio delle grandi partite giocate nel passato e di quelle attuali.

Un giocatore può spingere sul piano dell'elaborazione razionale, logica, tecnico-scientifica, così facendo scopre il fianco alla critica di quei giocatori che prediligono la dimensione irrazionale, illogica, magica, religiosa, oppure semplicemente sentimentale. Quando si fanno scelte nette è inevitabile esporsi ad offensive mirate.

Nel CONEDON è quindi meglio restare nell'ambiguità.

Il gioco non pone limiti nella scelta dei *pezzi/valori*, ma il giocatore non si illuda, questa estrema libertà può metterlo in seria difficoltà rallentando, o bloccando addirittura, la sua capacità di scegliere.

Il numero dei *pezzi* e dei *valori* è bene che non sia troppo grande, soprattutto per quanto riguarda i *valori* la scelta è meglio che si riduca a pochi e sicuri. Il giocatore che mette in ballo troppi *valori* può indurre l'avversario a credere che egli ha idee confuse, che non sa dove parare, cosa scegliere.

Anche il numero dei *pezzi* è bene che sia contenuto, almeno come numero di classi, non tanto per quanto concerne gli esemplari.

L'originalità è fondamentale ma quando è troppa può diventare incomprensibile. Il giocatore che punta molto sulla novità ma vuole vincere la partita deve riuscire sempre e comunque a persuadere gli avversari e i fruitori/spettatori. Per farlo è spesso utile riportare alla memoria vecchie partite, soluzioni anche occasionali elaborate da vecchi giocatori e rivelatesi magari perdenti, nei contesti in cui si svilupparono, ma che in qualche modo possano avvalorare la novità del gioco proposto.

Notizie

- * Con il contributo della SCM-O, presso le Edizioni Melquiades di Milano è stato pubblicato **Scienza e semantica** di Giuseppe Vaccarino.

- * Su "Interpretazioni" (VII, 13, giugno 2006), Felice Accame e Massimo Caroldi hanno pubblicato **La malattia e l'arte della fuga**.

E' in funzione il sito Internet della *Società di Cultura Metodologico-Operativa* all'indirizzo:
<http://www.methodologia.it>