

da "Astra", 8, XXX, agosto 2006, pag. 8.
La citazione del titolo del libro di Accame è un lapsus ?



Astri progressisti?

Giorgio Galli

L'ultimo libro di Giorgio Galli, che raccoglie molti articoli pubblicati su "Astra", si sofferma sul possibile, positivo apporto dell'astrologia a una politica liberal-democratica e di sinistra in un momento di difficoltà della democrazia rappresentativa

Ho raccolto in un libro un buon numero di questi scritti di oltre un decennio di questa rubrica, facendoli precedere da un saggio sul significato culturale dell'astrologia. Titolo e sottotitolo del libro, *Stelle rosse - Astrologia neo-illuminista a uso della sinistra* (Ed. Alacràn), sono spiegati molto bene, pur con l'espressione di un disaccordo, dall'epistemologo Felice Accame, che ne ha parlato a Radio Popolare, alla libreria Odradrek di Milano e in una prestigiosa pubblicazione scientifica, i *Working Papers* della società di Cultura Metodologica-Operativa (giugno 2006).

Scrivendo Accame: «Lo spunto più cospicuo di questo testo è costituito dall'interrogativo sulla possibile esistenza di una "astrologia di sinistra". Riferendosi a una sinistra caratterizzata dall'idea di progresso e alle prese con i fallimenti delle rivoluzioni in cui ha investito gran parte se non la totalità delle proprie ambizioni, e ora dunque alle prese con una crisi di quelle democrazie rappresentative di cui ha costituito e continua a costituire una forza innovativa, Galli risponde affermativamente ponendo un'analogia. L'astrologia di sinistra esiste nello stesso senso in cui esiste un'astrologia cristiana, perché in entrambi i casi le due "chiese" sono riuscite a far "coesistere una ostilità di principio con una utilizzazione di fatto"».

Prosegue Accame: «Galli dimostra che anche nel pensiero della sinistra in floridisce la cultura esoterica in genere e quella astrologica in particolare, ma invece di piangere lacrime amare per questo stato di cose, dice che se la democrazia rappresentativa e la sinistra come forza innovativa nel suo ambito potessero attendersi un futuro radioso, be', pensare all'apporto della



Tolomeo che esplora il cielo e le stelle, in un'incisione della seconda metà del '500.

cultura esoterica e dell'astrologia non avrebbe proprio senso; ma, visto come stanno le cose, constatato cioè che il futuro è cupo, tale apporto non può essere trascurato. Come un'alternativa in più, come un arricchimento teorico, insomma ben venga anche l'astrologia. Ovviamente non mi trovo d'accordo. Anche se comprendo benissimo alcune delle ragioni che possono averlo spinto a queste convinzioni. Ritengo, anzi, che l'eredità filosofica che tuttora pesa sulla concezione della scienza non possa condurlo a conclusioni molto diverse». Accame conclude che «il principio di ripetibilità e la garanzia che chiunque può accedere alla ripetizione, che

costituiscono il carattere intrinsecamente democratico della scienza, la sinistra li liberi ben bene dalle tante incrostazioni e dai tanti residui nocivi e se li tenga ben stretti».

Sono ovviamente d'accordo che la cultura liberal-democratica e quella della sinistra, che la caratterizza innovativamente, debbono tenersi "ben stretta" la scienza. Ma liberarla da quelli che vengono definiti residui nocivi e incrostazioni non è facile, come lo stesso Accame ha dimostrato nel suo libro *La funzione teologica delle teorie della conoscenza* (Spirali edizioni, 2002). A mio avviso, infatti, si tratta di ben più di incrostazioni e residui nocivi. Credo si tratti di una situazione che ha radici storiche profonde, nello scontro all'origine della rivoluzione scientifica del XVII secolo. Per questo, invece di «piangere lacrime amare per questo stato di cose» penso sia utile riflettere su quelle radici. *Stelle rosse* intende essere un contributo in questa direzione. E mi sembra una coincidenza culturalmente significativa che sia stato pubblicato contemporaneamente al libro di Paolo Rossi *Il tempo dei maghi - Rinascimento e modernità* (Raffaello Cortina), che propone una lettura di quel tempo di svolta. I "maghi rinascimentali" si attribuivano doti particolari che escludevano quella garanzia della ripetibilità che è alla base della scienza. Come ho detto ad Accame nel dibattito alla libreria Odradrek la mia ipotesi dell'astrologia "come arricchimento teorico" non comporta certo un ritorno a questa magia rinascimentale. Ma mi rendo conto che il dibattito è appena avviato e mi auguro di poterlo proseguire.

Dopo avere per due secoli represso culture non prive di una loro dignità, oggi la scienza non è più così certa di poter spiegare e risolvere tutto: c'è un conto da pagare e ci sono nuove mappe da costruire. È questo lo spirito che anima la rubrica di Giorgio Galli, saggista, storico, politologo, già docente universitario. Un viaggio "da cronista" dentro il pensiero della sopravvivenza e il dibattito razionale-irrazionale nel nuovo secolo

Giuseppe Vaccarino

**INTRODUZIONE
ALLA SEMANTICA**

FALZEA  EDITORE

Stefano Gambini

GIOCHI DELL'ARTE

CONEDON o HEDON, le due alternative

(seconda parte)



**Partite storiche
del CONEDON**

Il dipinto della pagina precedente è di Bruegel il Vecchio. La scimmia, secondo una tradizione non molto benevola, rappresenta sia l'artista che imita la natura sia l'artista che persegue il vizio ed il peccato.

La trovata fondamentale

Il gioco dell'arte si è sviluppato in ogni regione della Terra in cui si è insediato l'uomo. Questo fatto è importante perché induce a pensare che tale gioco sia il prodotto di operazioni molto comuni nell'uomo, dovute con tutta probabilità a un certo spontaneismo biologico.

L'importanza che esso ha assunto per tutti i popoli del mondo si spiega con una particolare trovata che avvalorava tale gioco in modo, per così dire, assoluto.

Ancor prima che si sviluppasse il linguaggio verbale e la scrittura gli uomini hanno utilizzato la rappresentazione per *mimesi*, l'*imitazione*, per evocare le *forze della natura* con l'intento di addomesticarle, di accattivarsele.

In una celebre pittura rupestre si vede raffigurato, molto probabilmente, uno stregone ricoperto dalla pelle di un animale, un cervo, che sembra impegnato in una danza propiziatoria, forse per la caccia¹. Non è da escludere che l'animale venisse evocato *imitandolo* a più livelli, per soddisfare gran parte dei sensi di cui disponiamo: indossando la pelle e producendo un particolare *ritmo mimico* per coinvolgere la *vista*; producendo *ritmi sonori* con la voce ed altri rumori per interessare l'*udito*; cospargendo il corpo di sostanze ricavate dall'animale per assumerne l'*odore* stimolando così l'*olfatto*.

L'uomo ha sempre dato molta importanza agli animali, attribuendo loro, talvolta, poteri straordinari, mistici. Li ha considerati portatori di un *sapere intuitivo*, incarnazione di antenati o dèi protettori, li ha posti in relazione ai *misteriosi fenomeni della natura*.

Egli cercava l'identificazione con questi esseri attraverso il *rito* e quindi anche mediante forme di espressione che in alcuni casi potremmo chiamare "*artistica*".

La capacità individuale d'*imitare* perfettamente qualcosa è considerata spesso, ancora oggi, segno evidente del possesso di facoltà superiori, come quella di saper entrare in un rapporto privilegiato con le cose, di riuscire ad assimilarne le forze e di porsi in comunione con esse, col potere di catturarle e dominarle.

È interessante notare come in certe attività dell'uomo preistorico si possa già intravedere il nucleo essenziale del gioco dell'arte, ovvero, una sorta d'equazione che oggi potremmo esprimere in questi termini: *imitazione del ritmo di x = conoscenza di x*.

A mio avviso è questo il primo esempio di combinazione dell'*atteggiamento estetico*, costitutivo dei *ritmi*, con quello *conoscitivo*, istituito con la metafora: *duplicazione (dell'Ente) = conoscenza (dell'Ente)*. È questa la prima essenziale mossa che ha dato origine al CONEDON, il gioco dell'arte.

Se consideriamo l'uso comune della parola "*conoscenza*" notiamo che con essa si indica, fondamentalmente, la nostra "*capacità di ripetere quanto abbiamo già fatto*". In linea di principio, quindi, possiamo sempre esprimere un giudizio, ponendo a confronto il nostro aver operato in due momenti da noi stessi distinti. È ora evidente che l'*arte* non è stata messa in rapporto a quest'ordinario utilizzo del termine "*conoscenza*", bensì con un suo uso metaforico, specificatamente filosofico. La *conoscenza* di cui parlano i filosofi corrisponde ad un presunto *trasferimento per duplicazione*, della *realtà o natura, incognita* perché situata all'*esterno*, all'*interno* del nostro *spirito*, o *mente*, o *coscienza*, o *ragione*, dove tale *realtà o natura* vengono in tal modo *conosciute*, diventando *cognite* perché *interne*. È ovvio che nel *rapporto* tra una *cognita* e una *incognita* non si può fare nessun *confronto* perché delle due soltanto una è in nostro possesso e mai, in nessun caso, può esserlo anche l'altra. Ne consegue che non potendo eseguire *controlli* ogni cosa può essere detta e fatta. Il CONEDON è quindi un gioco estremamente *libero*, basato sull'*invenzione*. Ogni giocatore deve comunque persuadere tutti, sia gli altri giocatori che i fruitori/spettatori, di aver messo in luce una certa *verità*, nel senso filosofico del termine. Solo se il giocatore non ne è a sua volta persuaso si può parlare di *bluff*, che a questo punto diventa tanto inevitabile quanto prevedibile nell'impianto del gioco.

¹ Pittura rupestre risalente a 15.000 anni fa, Caverna di Les Trois Frères, Pirenei francesi.

Il gioco dell'arte nell'antico Egitto.

Ancora nell'antico Egitto il gioco dell'arte ha valenze magico/religiose, grazie all'arte l'uomo poteva sentirsi in rapporto con l'eternità, destinato all'immortalità. Valenze rituali aveva anche il celebre *Senet*², gioco da tavolo la cui invenzione, per Plutarco, risaliva addirittura al dio Toth. Il *Senet* era il passatempo più praticato da grandi e piccoli ma non è chiaro se la considerazione che ha avuto gli sia derivata dalla sua presenza nei riti religiosi o se piuttosto esso entrò a far parte della religione proprio per la sua eccezionale popolarità. Una cosa è certa, nel "*Libro dei morti*", con cui si davano ai vivi le dritte necessarie per conoscere le difficoltà che l'anima del defunto doveva affrontare per accedere alla *vita eterna*, evitando di essere annullata, si dice che nell'aldilà ogni anima doveva gareggiare ad una partita di *Senet* contro un *avversario invisibile*. È quindi presumibile che giocarevi assiduamente fosse considerato un ottimo allenamento per superare vittoriosamente anche questa prova. Il "*Libro dei morti*" è una delle più importanti testimonianze della cultura egizia, dal punto di vista sia religioso che artistico e sociale.

Nel gioco dell'arte egiziana anche la *scrittura* è considerata un *pezzo fondamentale*, le sue caratteristiche ne fanno una sorta di strumento multimediale ante litteram, infatti, essa si basa sul ricorso in parallelo alla *pittografia*, all'*ideografia* ed ai *logografi* (una sorta di *rebus*).

In pittura e scultura gli egiziani per rappresentare l'uomo si basavano su precisi schemi geometrici e su rapporti matematici, perché, come si legge nel papiro Rhind: "*Il calcolo accurato: la porta d'ingresso alla conoscenza di tutte le cose*"³.

Una normalizzazione *aritmetica e geometrica* delle *forme naturali* permette di porre in rapporto tra loro anche cose in apparenza molto diverse e ciò è tranquillizzante, fa credere di *conoscere con precisione* le *leggi nascoste nelle cose* che si osservano.

Tutto ciò mi pare molto simile a quello che si è già visto, anche se in modo meno chiaro ed esplicito, nell'arte preistorica, in cui l'uomo credeva di *conoscere la natura* semplicemente *imitandone* i suoi ritmi⁴.

Secondo Platone le *forme* dell'arte egiziana sono più nobili ed apprezzabili di quelle dell'arte greca. Il principio greco dell'arte come "*mimesi*" rende dubbio, secondo Platone, il valore stesso dell'arte perché in tale concezione le immagini mirano soprattutto ad *ingannare* ed a *fomentare le passioni*. Esse non offrono che ombre di ombre, giacché le cose stesse imitate non sono che *copie imperfette* delle *Idee*. Gli egiziani mostrano un costante rifiuto dell'*illusionismo* e del *naturalismo*, essi non accettano l'idea di *scorcio*, di *deformazione ottica*, non sacrificano mai quello che sanno per suggerirlo *deformandolo illusionisticamente*.

Per gli egizi le *reali dimensioni* delle cose sono il *riflesso* del loro *intrinseco valore*, perciò il Faraone non può essere più piccolo degli altri soggetti, la *sua grandezza non è relativa*, non dipende dal *punto di vista*.

Anche la *forma* delle cose, per gli egizi, deve risultare sempre chiaramente comprensibile. A tal proposito faccio notare che se volessimo ricalcare in modo riconoscibile le singole parti costituenti il corpo di un uomo, proiettandone l'ombra⁵, dovremmo disporre i suoi piedi e la testa di profilo, le

² Bellissima e preziosissima la tavola da gioco del Senet rinvenuta nella tomba del faraone Tutankhamon (XVIII dinastia). Museo Egizio del Cairo.

³ Si può ricordare a tal riguardo il principio di Pitagora: "Tutto è numero", e ancora, che Leonardo e Galileo, molti secoli dopo, sosterranno che la natura si può comprendere principalmente con l'ausilio del linguaggio matematico. D'altra parte anche per i fisici della nostra epoca qualcosa esiste soltanto, e solo se, è misurabile.

⁴ Era ancora assai lontana la nostra consapevolezza circa un'attività *mentale estetizzante*, operante attraverso un *modulo sommativo*, e costitutiva dei ritmi ("*att. estetico*"), distinta da un'attività mentale che basata sulla svista di un indebito raddoppio del percepito induce a cercare essenze ("*att. teoretico/conoscitivo*" anche detto "*att. filosofico*").

⁵ Secondo Plinio l'invenzione della pittura si deve alla figlia di Butade (vasaio di Sicione attivo a Corinto) che ricalcò l'ombra del suo amato in partenza per una terra straniera. Butade ne ricavò un bassorilievo inventando poi la scultura. La leggenda è significativa per diverse ragioni: da un lato essa pone i sentimenti come primo vero motore dell'arte, dall'altro l'artista è ridotto a semplice "trascrittore" di una realtà oggettiva (quella del modello), attraverso un sistema di proiezione geometrico/matematica che tende ad eliminare ogni errore dovuto all'interpretazione dell'artista stesso.

mani con il pollice sempre in evidenza rispetto al palmo, il busto di fronte per evidenziare la simmetria delle spalle.

Sarà un caso ma è proprio questo lo schema scelto dagli artisti egiziani per rappresentare l'uomo nelle loro pitture.

Nell'800 il pittore francese Paul Gauguin (1848-1903) ha realizzato opere in cui le figure umane ricordano per alcuni versi le immagini dell'antico Egitto, questo è particolarmente evidente in uno dei suoi dipinti più importanti "TA MATETE" ("Il mercato") del 1892⁶. In esso l'artista riprende motivi dell'antica pittura egiziana applicandoli alla raffigurazione di una scena di vita presente, nei paesi esotici della Polinesia. Il risultato di questa mossa è una sorta d'identificazione tra ciò che è "lontano-nel-tempo-e-nello-spazio", nel caso specifico: l'antica cultura egiziana e quella polinesiana dell'800.

Con questa operazione l'artista, pur consapevole di non poter recuperare l'*originaria innocenza*, indicava che la *chiave per comprendere la vita*, smarritasi nella cultura occidentale secolarizzata e consistente nei *valori più autentici* e nel *senso mistico*, è sempre rintracciabile nel mondo "primitivo", sia quello delle antiche civiltà passate che in quello di alcune civiltà presenti, ove l'esistenza dell'uomo si svolge in modo indissolubile a stretto contatto con la *natura*.

⁶ Paul Gauguin, olio su tela, 78 x 92 cm., Kunstmuseum, Basilea.

Il gioco dell'arte nell'antica Grecia.

Finché la *verità* era identificata col *mythos* neppure agli artisti era consentito d'ignorare i dettami della *tradizione*, conservatrice di tale *sacrosanta verità*. Agli artisti non era permesso d'interpretare o variare in modo personale i fatti narrati nei *miti* perché questi erano creduti *verità immutabili e indiscutibili*. Il processo che ha portato alla nascita della *filosofia* si può ricostruire mettendo insieme tutta una serie di testimonianze che segnano il passaggio dalla civiltà fondata sul *mythos*, sulle *verità* tramandate oralmente dai *poeti-cantori*, come Omero ed Esiodo, *discorsi che non richiedono dimostrazioni*, alla civiltà basata sul *lògos*, ovvero sul *discorso che dimostra con argomentazioni razionali le verità enunciate*. Con l'affermazione del *pensiero filosofico, dubitante* almeno nelle intenzioni e *perennemente interrogante*, a discapito di quello *mitico*, asserente *verità indubitabili*, anche l'arte si è trasformata profondamente, restando pur sempre uno *strumento di conoscenza*. Gli artisti greci hanno continuato ad ispirarsi ai *miti*, a dare forma visibile agli dèi, ma lo hanno cominciato a fare *tenendo a modello la realtà* così come si può *percepire ed osservare*, con l'ambizione di *rappresentarla nel modo più fedele*. Le soluzioni formali e tecniche da loro elaborate, a partire dall'*attento studio della natura* effettuato attraverso gli strumenti stessi dell'arte, sono state fissate e tramandate attraverso *precetti e opere* diventate modelli di perfezione. Purtroppo delle pitture di questi grandi artisti greci non sono rimaste testimonianze originali e per farcene una vaga idea possiamo solo studiare le decorazioni dei recipienti ritrovati, le pitture ad *encausto* ed *affresco* o i *mosaici* romani di *Pompei* ed *Ercolano*. Per la scultura dobbiamo accontentarci dei pochi originali bronzei oppure delle sculture di marmo incomplete, dei loro frammenti o delle copie d'età romana. Possiamo anche trarre alcune importanti informazioni dagli aneddoti che Plinio ed altri autori ci hanno tramandato, racconti probabilmente inventati ma sempre significativi, utili per conoscere non tanto l'opera o gli artisti quanto piuttosto il valore riconosciuto socialmente ad essi. Per il loro carattere spiccatamente celebrativo gli aneddoti sui grandi artisti sono generalmente assimilabili a quelli che arricchiscono la tradizione agiografica della vita dei santi, in essi sono evidenti alcuni stereotipi, che ricorrono anche in più aneddoti con piccole varianti, il cui scopo è mitizzare i personaggi del mondo dell'arte e l'attività artistica in generale.

Nel Rinascimento, epoca in cui era considerato valido tutto ciò che si trovava nei testi classici, anche il Vasari nello scrivere "*Le Vite, dei più eccellenti pittori, scultori e architetti*", ha preso a modello gli antichi aneddoti, talvolta semplicemente riadattandoli.

Nell'antichità le più importanti ed influenti considerazioni sull'arte furono espresse sicuramente dai due massimi filosofi greci: Platone ed Aristotele.

Protogene: Il biografo di Protogene, Aristide, ci parla di questo pittore di Rodi, vissuto qualche secolo prima di Cristo, come di un uomo umile e virtuoso che amava la solitudine e viveva della sua arte, aspirando in essa alla perfezione.

Nella realizzazione del suo capolavoro, "*Jalisio*", egli distrusse per ben venti volte i risultati della sua fatica e soltanto al ventunesimo tentativo apparve soddisfatto dell'opera. Nell'eseguire il dipinto egli è ricorso ad uno strano espediente: poiché gli riusciva difficile raffigurare in modo convincente la schiuma alla bocca di un cane rabbioso egli gettò la spugna intrisa di colore contro il quadro, ricavando così l'effetto desiderato.

Questa mossa ed altre analoghe operazioni fondate sulla casualità⁷ sono risultate proficue e sono state più volte utilizzate, con maggiore o minore originalità, efficacia, in molte partite. Le hanno

⁷ Dante nel canto XXXIII del Paradiso (v. 64-66) parla della Sibilla Cumana riferendosi ad un passo dell'Eneide (III, 440-452) in cui Virgilio dice che ella scriveva i responsi sulle foglie che il vento della caverna poi confondeva.

La poesia e l'alèa, il caso, sono messe in relazione per antica tradizione ed è a questa probabilmente che si sono riferiti sia il poeta francese Mallarmé che, successivamente, i Futuristi, i Dadaisti e Surrealisti.

Nell'antichità, all'arte come "*tékhne*", basata su un sistema di conoscenze e regole precise, veniva riconosciuto un valore minore rispetto all'arte poetica, "*poiesis*", l'arte per eccellenza, perché sfuggente, dalle regole evanescenti. Solo ai poeti era riconosciuto il dono divino di una carica profetica, il potere di vaticinare.

sfruttate Leonardo da Vinci e più recentemente Gustave Moreau, Max Ernst, Salvador Dalì, Pollock ecc..

Apelle: Sommo pittore greco, contemporaneo di Protogene ma dalla personalità molto diversa, Apelle era colto ed arguto, amava la compagnia di gente allegra, le amicizie illustri e non disdegnava le lodi. Alessandro Magno gli aveva commissionato il proprio ritratto ma non restò soddisfatto del risultato, perché egli si vedeva migliore di come l'artista l'aveva raffigurato. Quando il cavallo del sovrano vide il dipinto però nitri così gioiosamente da far esclamare ad Apelle che il cavallo in fatto d'arte era sicuramente un giudice migliore del suo padrone. Questo episodio fa riflettere per varie ragioni. La prima: gli animali vengono assunti come soggetti avvaloranti perché ritenuti espressione di una spontaneità che è rara negli uomini. La seconda: il presupposto alla base di questa operazione è che gli animali siano capaci di riconoscere un'immagine dipinta semplicemente guardandola. Questa cosa è palesemente falsa, lo dimostrano gli esperimenti condotti con animali e anche, addirittura, le difficoltà manifestate dagli stessi uomini quando essi appartengono ad altre culture e non hanno confidenza con immagini che per noi sono scontate. La capacità di costituire un'immagine richiede precise operazioni mentali, non basta guardare.

Un altro episodio mostra Apelle alle prese con un calzolaio. Si narra che osservando un dipinto del pittore un calzolaio notasse un difetto nella forma di una calzatura. L'artista quindi provvide subito a correggere l'errore indicatogli, riconoscendo l'autorità di quel tale in fatto di calzature. All'indomani però lo stesso calzolaio, insuperbito dall'esito dell'osservazione fatta il giorno prima, intese criticare anche la sua pittura, solo allora Apelle si indignò e lo consigliò di occuparsi solo di ciò in cui egli era maestro. Da qui la celebre locuzione latina: "*Ne supra crepidam sutor iudicaret*"⁸. In rapporto a questo episodio e per comprenderne alcune implicazioni, voglio ricordare due aneddoti affini, relativi ad altri artisti di epoche molto diverse: Michelangelo e Picasso.

Michelangelo aveva quasi terminato il suo David quando Pier Soderini, gonfaloniere di Firenze, che era passato a trovarlo, ne criticò il naso a suo avviso troppo lungo. Lo scultore, raccolto un pugno di polvere di marmo, finse di accorciarlo, lasciando cadere un poco per volta quella polvere, appena finito Michelangelo chiese se il naso era apposto e Soderini si dimostrò orgogliosamente soddisfatto: "...gli avete dato la vita!", esclamò e poteva vantarsi nel suo piccolo di aver contribuito al grande capolavoro del sommo artista!

Nel caso di Picasso, invece, l'aneddoto riguarda il ritratto di Gertrude Stein (1905-06) che fu molto criticato dagli amici della scrittrice. Picasso rispose loro con esemplare arguzia, dicendo: "Tutti pensano che lei non somiglia affatto al suo ritratto, ma non ci faccia caso, alla fine riuscirà ad essere proprio così".

A mio avviso questi aneddoti mettono tutti in evidenza, in modo analogo, le regole del CONEDON. Apelle viene criticato per il fatto di non aver rappresentato correttamente una certa cosa e non può che accettare di buon grado tale critica costruttiva, ma fin qui non sono messi in pericolo né i fondamentali pezzi/valori posti in gioco dall'artista né il suo essere adeguato ad essi. Quello della rappresentazione corretta è un pezzo/valore e poiché egli è stato in grado di correggere l'errore, tutto è tornato a posto. Apelle rifiuta invece il giudizio del calzolaio, sprovveduto in fatto di pittura, quando egli, in malafede, mira a mette in discussione l'adeguatezza del giocatore ai suoi stessi pezzi/valori.

Credo che da questa convinzione diffusa sia venuta l'esigenza d'introdurre anche nelle arti figurative il *caso*, qualcosa che potesse *sfuggire alla ragione*, alle *regole*, che conferisse anche alle arti figurative un *valore imponderabile*.

Va detto che anche in musica si sono avute simili tendenze. Forse il primo esempio eclatante è quello giocoso di Mozart, che ha inventato un sistema per comporre minuetti con il lancio dei dadi, pubblicato postumo nel 1793. Nel '900, in polemica contro le tendenze musicali incentrate sulla "razionalizzazione" della musica, dovute anche all'uso delle strumentazioni elettroniche, si è sviluppata una tendenza ultra-avanguardistica di compositori che pongono il caso alla base delle loro opere. John Cage è sicuramente il più illustre rappresentante di questa corrente.

⁸ La locuzione è di Plinio il Vecchio e dice: "Che il calzolaio non giudichi su qualcosa al di sopra della calzatura".

Il gioco di Michelangelo consiste in questo: egli opera sempre con riferimenti altissimi, può essere Dante⁹ e le Sacre Scritture, la Filosofia, i modelli scultorei e architettonici classici, la tradizione fiorentina, ecc.. Con tutte queste cose egli può confrontarsi senza difficoltà, come pochi altri. Il suo credito è tale che le sue scelte diventano modello incontrastabile per molti. Qualsiasi “correzione” nel suo operare non viene messa in rapporto ad un “errore” ma diventa “parte del processo creativo”, come nella “Pietà Rondanini”(Museo del Castello Sforzesco, Milano).

Con l’uomo che ha criticato, in malafede, il naso del suo David, l’artista si è voluto divertire. Lo ha smascherato, ma senza clamori, giocando in modo magistrale la sua partita, facendosi elegantemente beffa di lui.

Picasso gioca costruendo un paradosso, ribaltando cioè un luogo comune. Si trova normale infatti affermare che il ritratto¹⁰ *somigli* al modello, giacché il soggetto precede logicamente la sua raffigurazione. Picasso ha invece preso a riferimento una situazione diversa, quella propria della progettazione, in cui la rappresentazione precede temporalmente la *costruzione* del modello, dell’oggetto. Addestrati fino a prendere l’abitudine a vedere il mondo in un certo modo la “*realtà*” finisce per apparirci come ce la rappresentiamo (la valutiamo cioè sulla base dei parametri con cui ce la rappresentiamo). Picasso si è difeso molto bene ma è rimasto comunque nell’ambito dei principi del CONEDON, egli è pur sempre attratto dal fascino filosofico della *conoscenza* della *realtà oggettiva*, tanto desiderabile quanto mai completamente raggiungibile.

La lezione di Picasso resta importantissima: *un sistema di rappresentazione si istituisce attraverso la costituzione di certi rapporti, nonché delle condizioni e modalità della loro ripetibilità.*

Solo sulla base di un simile sistema, ed agendo nel suo ambito, è possibile ottenere valori quali “*somiglianza*” o “*dissomiglianza*”; “*conformità*” o “*difformità*”; “*correttezza*” o “*scorrettezza*” ecc..

Un’altra storia molto interessante pone a confronto Apelle e Protogene. Apelle andò a cercare Protogene, per conoscerlo, non trovandolo allo studio chiese ad un servo una tavoletta incerata e vi abbozzò un disegno. Protogene, appena ritornato, visto il piccolo lavoro capì che Apelle era passato a trovarlo, quindi vi aggiunse qualche altra linea espressiva per dimostrare che poteva competere con lui. Apelle tornò di nuovo ma neppure stavolta Protogene era allo studio, osservò la tavoletta ed ammirò l’intervento del collega, quindi si mise a terminare l’opera, stimolato dal livello della competizione. Quando Protogene vide l’opera finita ne fu talmente entusiasta che corse subito alla ricerca del grande maestro. Trovatolo si gettò ai suoi piedi per esprimergli tutta la sua ammirazione. I due pittori divennero grandi amici condividendo la più alta reciproca considerazione (cosa questa più unica che rara).

La partita si può ritenere finita col riconoscimento da parte di Protogene della grandezza di Apelle, tuttavia non va ignorata l’estrema umiltà di Protogene, certamente non simulata vista la stima manifestata dello stesso Apelle per lui. In considerazione di tutto ciò, opterei più per il pareggio.

I rapporti tra artisti sono in genere come scontri di logiche diverse, proprio per le regole del CONEDON, il totale accordo tra Apelle e Protogene appare quindi abbastanza strano. Esso va ricondotto probabilmente alla condivisione dei pezzi/valori con cui essi giocavano. Ne fa testimonianza la possibilità di sovrapporre i loro interventi sulla stessa tavoletta. Il presupposto logico di questo aneddoto è che questi artisti, avendo raggiunto la perfezione nell’arte d’imitare la natura, in qualche modo si equivalevano.

La gara tra Zèusi e Parrasio: Plinio il Vecchio narra che Zèusi aveva dipinto dell’uva tanto ben fatta da stimolare l’appetito degli uccellini. Parrasio per competere con lui dipinse un drappo che copriva in parte un dipinto, l’effetto era così realistico che Zèusi chiese a Parrasio si rimuoverlo per poter ammirare bene la sua opera. Accortosi dell’errore Zèusi, per la sua ben nota modestia, riconobbe la sconfitta: se egli infatti era riuscito ad ingannare dei miseri uccellini, Parrasio era

⁹ Come quando Michelangelo, criticato davanti alla “Pietà” (nella Basilica di San Pietro, Roma), per aver fatto la Madonna più giovane di Gesù, rispose citando Dante che aveva definito Maria: “Vergine Madre, figlia del suo figlio,” Canto XXXIII del Paradiso.

¹⁰ Secondo un aforisma molto significativo del pittore Lucian Freud: “Tutto è autobiografico e tutto è ritratto”.

riuscito ad illudere un pittore. È stato tramandato anche un altro aneddoto, molto simile, dall'esito analogo: Zèusi aveva ritratto un bambino con un grappolo d'uva e tutti dicevano che era un'opera sublime. Quando l'artista espose il dipinto fuori dalla sua bottega dei passeri, visti quegli acini succulenti, si diressero verso il quadro. Gli amici ne furono colpiti e notarono subito che i passeri con il loro comportamento avevano fatto il miglior elogio alla perfezione raggiunta dalla sua arte. Zèusi obiettò ad essi dicendo che i passeri non gli avevano fatto per nulla un complimento, se infatti il bambino fosse parso altrettanto vivo essi non si sarebbero di certo mai avvicinati all'uva. Questi aneddoti riflettono il luogo comune del genio sempre insoddisfatto dei risultati ottenuti. Se per i filosofi il fine è la *conoscenza* della *Verità*, per gli artisti la meta dei loro sforzi è la *conoscenza* della *Bellezza*. Tutti gli artisti ambiscono alla *perfezione*, ma è un sogno che non si avvera mai, che è vitale perseguire per rinnovarsi, per non fermarsi. Rispetto alla *Verità* e alla *Bellezza* filosoficamente intese la ricerca è senza fine, alla *philosophia perennis* corrisponde un'*ars perennis*. Negli aneddoti su Zeusi e Parrasio è importante notare come il valore della *perfezione* venga assegnato o negato a seconda del rapporto posto, cioè la dice lunga sulla costituzione dei *valori*.

La gara tra Fidia e Alcamene: Fidia e l'ex-allievo Alcamene furono messi alla prova in una gara di scultura: *“Volendo gli Ateniesi consacrare a Minerva un bellissimo simulacro in cima d'una colonna, commisero a Fidia, e ad Alcamene di fare ognuno il simulacro di quella dea, più bello che per loro mai si potesse. Alcamene, non sapendo di geometria, nè d'ottica, fece la dea talmente bella che gli spettatori giudicarono cosa impossibile di far opera più perfetta. Fidia eccellente in molte dottrine, massime in geometria, ed in ottica, considerando che la figura d'ogni cosa varia d'aspetto all'occhio dello spettatore in proporzione delle distanze, fece alla dea le labbra aperte, il naso ed il resto in tal maniera che paressero convulse. Ambi i simulacri presentati al pubblico, poco mancò che quello di Fidia non fosse preso a sassate; finchè collocati (per farne prova) nella altezza che era destinata, non è credibile quale fosse la diversità dell'uno dall'altro: perlochè mutata scena, ad Alcamene toccò vituperio, a Fidia applauso e lode.”* (Tzecz, *Biblioteca Graeca lib. VIII. hist. 193.*, citato da Sebastiano Ciampi nella lettera a Lorenzo Bartolini. Firenze 1834).

Il segreto di Fidia è stato quello di tenere in seria considerazione le aberrazioni ottiche, compensandole con le necessarie correzioni geometriche, cioè con le deformazioni anamorfiche. Il racconto appare strano, a mio avviso, per una evidente contraddizione: ad Alcamene è attribuita una totale ignoranza circa le implicazioni ottico-geometriche, ovvero prospettiche, della scultura, mentre a Fidia, suo ex-maestro, è riconosciuta la massima padronanza delle leggi della geometria e dell'ottica. Una spiegazione plausibile può essere che Fidia, come poi farà anche Leonardo da Vinci¹¹, cercava di divulgare con una certa parsimonia i suoi segreti del mestiere, per essere il migliore.

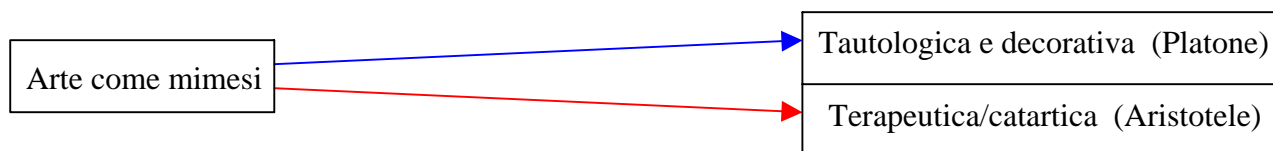
Platone e Aristotele: Alcuni caratteri formali dell'arte greca degli inizi, periodo arcaico, sono certamente desunti dai modelli dell'arte egiziana. Nel tempo si assiste poi ad un graduale distacco dai rigidi schemi egizi osservando il progressivo sviluppo dei caratteri dello stile classico e di quello ellenistico.

Platone, nel *“Sofista”* e nella *“Repubblica”*, criticava l'ossessione degli artisti greci per la *riproduzione della realtà* attraverso *espediti illusionistici*. Egli sosteneva che l'arte come *“mimesi”* avesse un valore incerto perché già le cose della nostra esperienza sono *imitazioni imperfette* delle *essenze ideali* presenti nell'*Iperuranio*. L'arte come *imitazione della realtà* realizza quindi copie di copie, risultando *superflua* e tutt'al più *decorativa*. Sempre per Platone l'arte egizia, *libera dalla schiavitù delle apparenze*, era più nobile perché *più vicina alla verità*.

¹¹ Leonardo da Vinci: “Non insegnare e sarai solo eccellente...”. Codice Atlantico, foglio 909 v (ex f. 333 v). Biblioteca Ambrosiana, Milano.

Di diverso avviso era Aristotele che nella “*Poetica*” esalta la capacità dell’arte di *imitare la realtà*, sia pure con *artifici*, con la *verosimiglianza*, attribuendole valore positivo, in quanto grazie ad essa l’arte sortisce un *effetto terapeutico*, di *purificazione* dell’anima dalle *passioni negative* e perciò *pericolose* (“*effetto catartico*”).

Per secoli la cultura occidentale ha giocato i giochi dell’arte sulla base di questi presupposti, ovvero:



Nei secoli l’uomo ha sempre attribuito all’arte il potere di rappresentare la realtà, se non quella contingente, che possiamo osservare, almeno quella trascendente, in cui crediamo, o quella che immaginiamo sulla scorta dell’esperienza e del ragionamento.

Lo stesso Platone, sostenendo la maggior veridicità dell’arte egiziana rispetto a quella greca, non nega che l’arte abbia un suo potenziale conoscitivo, anzi, rafforza tale credenza proprio perché non limita le sue potenzialità alla sola riproduzione illusionistica delle mere apparenze.

Anche quando ci troviamo davanti a forme d’arte moderna di tipo non figurativo resta la profonda convinzione che l’artista debba esprimere, con quelle strane forme, qualche sua intuizione, emozione, passione, sensazione, pulsione, ecc., quindi una realtà se non esterna almeno interiore.

Alcuni artisti moderni, per esempio Lucio Fontana, hanno realizzato opere formalmente astratte che traducono in linguaggio estetico, quindi con modalità definite “intuitive” (ma tali solo perché restano non analizzate), le teorie scientifiche più avanzate del nostro tempo¹². Anche in questo caso l’arte è vista come una fucina di modelli, di rappresentazioni, della realtà, non di quella illusoria fornitaci dai sensi ma di quella sostanziale, profonda, elaborata concettualmente dagli scienziati e riproposta sensibilmente dall’artista.

Va comunque precisato, a questo punto, che neppure gli artisti greci hanno mai concepito ed esaltato l’arte come banale imitazione delle cose. Essi hanno sviluppato il principio della “*mimesi*”, inteso come ricerca ed applicazione dei canoni e delle leggi armoniche della Natura, secondo un processo d’*adaequatio* all’ente, proprio nel solco della tradizione del razionalismo greco, che pose la distinzione tra la *vera conoscenza* (‘*gnosi*’), l’*opinione*, (‘*doxa*’), e la *mera percezione*, (‘*aisthesis*’). Il Panofsky ricorda a tal riguardo un’espressione concettuale del canone di Policlete: “*Il bello, infatti, a poco a poco si realizza attraverso molti numeri*”¹³.

Gli artisti, in genere, per avvalorare le loro creazioni tendono a riconoscere ad esse la capacità di riflettere in qualche modo una certa realtà. Che poi questa *realtà* sia *oggettiva* o *soggettiva*, *immanente* o *trascendente*, *vera* o *apparente*, non ha sempre avuto la stessa importanza.

La grande differenza che notiamo tra le forme artistiche elaborate, per esempio, da un Leonardo e da un Klee, entrambi convinti di agire nel rispetto delle *leggi naturali*, ci aiuta a riflettere.

Il pensiero scientifico di Leonardo non è di tipo “*riduzionista*”, non almeno nel senso moderno del termine, indicato dal metodo galileiano. Anche se partendo da analoghi principi (la Natura è suprema maestra e parla il linguaggio della matematica), Leonardo ha lavorato in una direzione scientifica opposta a quella che poi ha preso e indicato Galileo. Per Leonardo ogni fenomeno, conosciuto grazie alla percezione sensoriale ed analizzato sia in termini *qualitativi* che *quantitativi*, può essere assunto come *legge*, come *criterio normativo*, e il suo “*Trattato della Pittura*” ha in effetti la forma di un ricettario, si è concretizzato in una raccolta di precetti (potenzialmente illimitata).

¹² Cfr. Lucio Fontana “Manifesto Bianco” (1946).

¹³ Policlete usa “*eù*” che significa più “buono” che “bello” ma questo sottolinea l’identificazione operata dalla filosofia greca tra estetica ed etica, tra il bello e il buono (kalòs e agathòs), concezione condivisa anche dagli egizi.

Lo scienziato di stampo galileiano, diversamente, è tenuto a *scoprire* solo *leggi* basate su *elementi quantificabili*, il cui numero deve essere il più ristretto possibile, con l'obiettivo finale di avere un *quadro teorico complessivo* in grado di spiegare il *maggior numero dei fenomeni osservabili, direttamente o indirettamente*.

Klee è vissuto in un periodo in cui la scienza moderna, riduttiva, del tutto disinteressata alle apparenze, connesse alla comune percezione sensoriale, ha conseguito alcuni dei suoi più importanti sviluppi e risultati. Anche l'impulso nel campo delle ricerche biologiche dovuto in parte al perfezionamento delle tecniche di osservazione al microscopio, di microrganismi, cellule, ecc., ha suggerito soluzioni prima impensabili nel mondo dell'arte. Così, per analogia, Klee si è convinto che l'operare dell'artista, quindi le opere che ne sono il risultato, rendano *osservabili* le *forze invisibili della natura*: “*Per cui egli [l'artista] contempla le cose, che la natura gli pone sott'occhio già formate, con occhio penetrante. E quanto più a fondo egli penetra, tanto più facilmente gli riesce di spostare il punto di vista dall'oggi all'ieri; tanto più gli s'imprime nella mente, al posto di un'immagine naturale definita, l'unica, essenziale immagine, quella della creazione come genesi.*”¹⁴.

Klee riteneva effettivamente di aver *scoperto* un certo numero di *leggi oggettive*, svincolate dalle apparenze visive più comuni, e sulla base di tali *norme* ha realizzato le sue opere ed elaborato i suoi *giudizi estetici*.

La costante del gioco dell'arte è, come si vede, sempre la stessa: l'attribuzione di un *valore conoscitivo* a qualcosa rivestito di *valore estetico*.

¹⁴ Cfr. dal testo della celebre conferenza tenuta da Klee a Jena, nel gennaio 1924, “*Sull'arte moderna*”, pubblicato nel libro di Felix Klee: “*Vita e Opere di Paul Klee*”, pag. 153. Giulio Einaudi Editore.

Notizie

- * Con una prefazione di Antonino Laganà, presso l'editore Falzea (via Simone Furnari 7 89125 Reggio Calabria - tel. 0965 55042), è uscito **Introduzione alla semantica** di Giuseppe Vaccarino.

- * La casa editrice Odradek ha pubblicato "Le metafore della complementarità" di Felice Accame.

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

Fabio Tumazzo*

LE IENE RIDONO MA NON DI GUSTO: LINGUAGGIO, SEMIOSIS E COMUNICAZIONE¹

“Sino ad ora è stato un confronto fra la pulce e l’elefante. Gli anni futuri diranno se almeno sia stata una classica ‘pulce nell’orecchio’” (Silvio Ceccato)

Se vi dico “elefante” potreste essere indotti a ri-presentarvi le esperienze che la parola vi evoca. Vi verrà in mente l’osservato “elefante” con la sua lunga proboscide, ma anche altri connotati, il pensiero che si svolge intorno alla cosa nominata, ossia il vostro personale concetto di elefante. Potreste essere voi a pensare a un pachiderma e pronunciare la parola elefante o disegnarne un'icona o scrivere la parola e-l-e-f-a-n-t-e, ecc...

Ovvio, “l’operare mentale, quello costitutivo, frutto del sistema nervoso, resterebbe intimo, nascosto, privato, se non venisse preceduto e seguito da un operare pubblico, percettibile, aperto a tutti”²

Nella comunicazione l’accoppiamento è doppio, rovesciato, simmetrico. Nell’emittente, esso porta dai significati ai significanti che li designano, “secondo un impegno semantico fisso, convenuto e diffuso socialmente”³. Per esempio dalle operazioni costitutive di elefante si passa alle operazioni produttive del suono-grafia “elefante”. Nel ricevente porta dall’osservazione del significante alle operazioni costitutive del designato, dalle operazioni percettive del suono-grafia “elefante” al concetto mentale di elefante. Occorre mettere in comune qualcosa: “le operazioni costitutive eseguite dalle due parti devono essere uguali se la comunicazione è riuscita, altrimenti essa è in tutto o in parte fallita”⁴.

Ovviamente, lo scopo della comunicazione, non è sempre la condivisione completa di un pensiero, spesso si condividono solo alcuni elementi allo scopo di indurre l’interlocutore a svolgere una qualche attività mentale. Grazie all’impegno semantico convenzionale, l’uomo ha oggi la possibilità “di parlare o di tacere, e di parlare sinceramente, o con menzogna e finzione, nonché di recitare”⁵

Posso chiederti quante zampe ha un elefante e tu mi risponderai facilmente: quattro. Ma se ne solleva una ?, ti domando. Tre!, mi dici tre e il gioco è fatto!

Il linguaggio.

Ogni volta che la mamma sfamerà suo figlio emetterà la parola “pappa” cosicché nel tempo, imitando la mamma, il bambino imparerà a pronunciare la parola pappa. Questo processo, dal punto di vista fisico, non è affatto semplice, il sistema nervoso deve correlare:

- “1) la sequenza di comando motorio volontaria e altamente specifica inviata ai muscoli della fonazione e dell’articolazione;
- 2) la proprioccezione delle labbra e della lingua indotta dai recettori dei muscoli della bocca;
- 3) l’immagine che si vede delle labbra e della lingua di un altro;
- 4) il fonema che si sente.”⁶

* e-mail: tumazzo@libero.it

¹ Methodologia on line (www.methodologia.it) - Working Papers - WP 195 - Novembre 2006

² Silvio Ceccato, *Lezioni di linguistica applicata*, Clup, Milano 1990, p. 89

³ Ivi, p. 99

⁴ Ivi, p. 19

⁵ Ivi, p. 19

⁶ Vilayanur S. Ramachandran, *Che cosa sappiamo della mente*, Mondadori, Milano 2006, p. 82

Inconsapevolmente, il bambino imparerà anche ad associare convenzionalmente la parola pappa al suo concetto di cibo. Dapprima interpreterà la parola come “segnale” dell’arrivo del cibo e viceversa il suo dire ‘pappa’ sarà considerato un “sintomo” di fame. Successivamente imparerà a ri-presentare l’associazione anche fuori contesto, imparerà a familiarizzare inconsapevolmente col rapporto semantico, a simbolizzare e a dare senso ai simboli.

Il linguaggio non è sempre e solo di tipo verbale e convenzionale, poiché si parla, si insegna e si apprende a parlare con tutto il corpo. L’operare intimo può essere comunicato “per sola biologia”: per la gioia basta ridere, per la fame basta un vagito e la mamma accorre⁷. Il rapporto tra significante corporale e significato non è, tuttavia, biunivoco: le iene non ridono di gioia, sia che ci riferissimo agli animali (senso proprio) che alle persone ipocrite (senso metaforico). Non tutti i gesti, poi, servono a comunicare qualcosa. Di origine mentale sono le risate sincere e pure quelle false, non di origine mentale sono le risate indotte, ad esempio, dal gas esilarante.

L’impegno semantico.

Sembrirebbe ovvio che “qualunque elemento nel flusso dell’esperienza del presente può produrre la ri-presentazione di una situazione, di uno stato, di un’attività o di un altro costruito passato.”⁸ Il primo elemento può essere categorizzato come /segno/ e il secondo come /significato/ o viceversa. Inoltre, sono libero di considerare un significato come un nuovo segno a cui associare un nuovo significato e così via: ciò spiega la cosiddetta “fuga degli interpretanti” o “modello della semiosi illimitata”⁹.

In base alle definizioni di Vaccarino¹⁰, la categoria mentale /segno/ corrisponde a un “mezzo” che indica un “accidente”, mentre la categoria /significato/ (signum facere) corrisponde a ciò che sta sotto al segno, a una “sostanza” considerata in “modo” da essere ricondotta ad operazioni costitutive¹¹.

Osservati categorizzati come segni costituiscono i cosiddetti “significanti”. Non tutti i significati sono di tipo categoriale, quindi uno stesso osservato può essere categorizzato sia come significante che come significato. A livello linguistico, un’immagine-suono può dunque essere assimilata sia ad un “nome” che ad una “cosa nominata”. Ceccato ne riconduce la discriminante al fatto che da una cosa categorizzata come ‘nome’ si passa a ri-presentarne un’altra smettendo di aver presente la prima, mentre da una cosa considerata ‘cosa nominata’ passiamo ancora a ri-presentarne un’altra, ma questa volta continuando a mantenere presente la prima¹². L’asimmetria è legata al fatto che normalmente noi attribuiamo maggiore importanza al significato rispetto al significante, alla coscienza di ciò che sta’ sotto agli eventi più che all’osservazione degli eventi.

Dare “senso” a un segno significa riferirlo ad un significato; riferire un significato ad un segno, equivale a generare un “simbolo”¹³.

Limitiamoci ora alla rappresentazione linguistica del pensiero, tenendo presente che gli “impegni semantici” sono leggi condivise che “fissano come le parole devono essere adoperate in riferimento ai corrispondenti significati costituiti”¹⁴.

Dopo un periodo di allenamento il bambino che ha fame userà il simbolo “pappa” per richiamare le cure della mamma e viceversa darà un senso a “pappa” tutte le volte che ne sentirà parlare. Da

⁷ Silvio Ceccato, *Lezioni di linguistica applicata*, Clup, Milano 1990, pp. 10-11

⁸ Ernst Von Glasersfeld, *Il costruttivismo radicale*, Società Stampa Sportiva, Roma 1998, p. 88

⁹ C.S. Pierce

¹⁰ Giuseppe Vaccarino, *Introduzione alla semantica operativa*, 2002, www.e-book4free.com

¹¹ /Sostanza/ è la categoria che indica quel che “si mantiene o conserva, cioè non subisce alcun mutamento di fondo” mentre /accidente/, che spesso designa “un evento inatteso e spiacevole”, nell’accezione più generale corrisponde ad una “sopravvenienza”. (Giuseppe Vaccarino, *Analisi dei significati*, Armando Editore, Roma 1981, p. 76).

¹² Silvio Ceccato, *Il punto: sulle esperienze vecchie e nuove del maestro inverosimile*, I, IPSOA, Milano 1980, p. 218

¹³ Giuseppe Vaccarino, *Introduzione alla semantica operativa*, 2002, www.e-book4free.com

¹⁴ Ivi, p. 238

grande, si spera, imparerà anche a scrivere: le grafie-parole sono anch'esse significanti e, di conseguenza, “i suoni-parole sono simbolizzati dalle grafie e simboli dei significati”¹⁵.

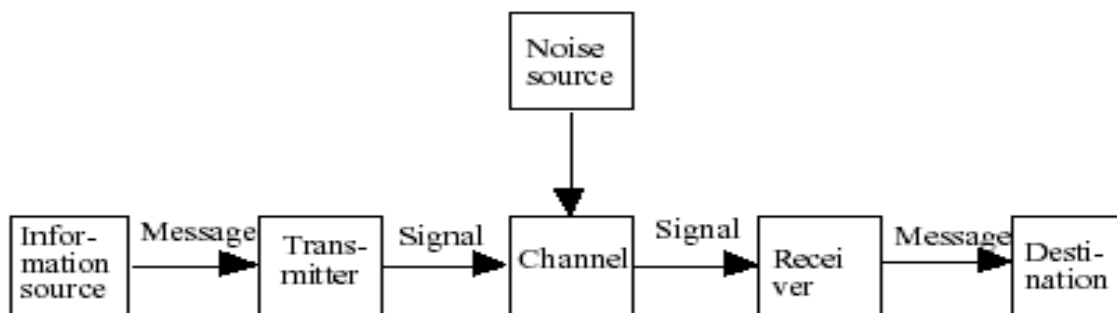
Il linguaggio parlato e scritto, basato sull'impegno semantico convenzionale tra i membri di una società, permette una accelerazione ed un arricchimento della comunicazione e ciò ha consentito lo sviluppo della cosiddetta 'cultura comune'.

Alla base di tale cultura condivisa possiamo porre l'assunto che ogni categoria od osservato venga costituito in un solo ed unico modo: “principio di univocità”¹⁶. Ne segue che, in linea di principio, parole diverse non possono avere significati identici:

“Una semantizzazione corretta impone che ad ogni significato, tale perché coincidente con certe operazioni costitutive, corrisponda ad un solo termine linguistico da impegnare univocamente con esso. I sinonimi restano perciò esclusi. Parallelamente, partendo da significanti diversi, dobbiamo trovare in loro corrispondenza diversi significati, dato che gli impegni semantici comportano una relazione biunivoca. Se per avventura nel corso dell'evoluzione di una lingua venissero a trovarsi insieme due parole che il parlante non riesce a distinguere sul piano semantico, sia pure inconsapevolmente, per il principio dell'economia una delle due scompare.”¹⁷

La comunicazione.

La cibernetica classica ha ridotto la comunicazione alla trasmissione dati, trascurando il fatto che i segnali “informano” solo perché “impegnati semanticamente con la costituzione dei significati a cui si fanno corrispondere le parole”¹⁸.



La comunicazione come trasmissione di segnali (di Shannon-Weaver)¹⁹

Per trattare la trasmissione di segnali fisici a distanza è importante codificare e decodificare i dati, ma anche valutare quantitativamente la capacità dei canali, le cause che provocano disturbi, gli strumenti per limitare gli effetti di tali disturbi, ecc. La “teoria dell'informazione” nata per risolvere questi problemi è viziata tuttavia, come tutta la cibernetica classica di cui è una branca, dall'errore fiscalista del raddoppio del percepito. Come si cerca di conoscere in maniera irriducibilmente

¹⁵ Giuseppe Vaccarino, *Scienza e semantica costruttivista*, Clup, Milano 1988, p. 229

¹⁶ Ivi, pp. 83-96

¹⁷ Giuseppe Vaccarino, *Scienza e non scienza*, Melquiades, Milano 2006, pp. 67-68

¹⁸ Giuseppe Vaccarino, *Scienza e semantica costruttivista*, Clup, Milano 1988, pp. 191-192

¹⁹ <http://imv.au.dk/~pba/Homepagematerial/publicationfolder/DynamicSemiotics.pdf>

metaforica una verità che si adegui il più approssimativamente possibile alla realtà, ora si cerca di alterare il meno possibile una metaforica “informazione”²⁰.

In alternativa, abbiamo il modello costruttivista della cibernetica della mente, che considera la comunicazione come una condivisione di concetti.

“Un’espressione linguistica dirige il ricevente verso la costruzione di una struttura concettuale, ma non c’è trasmissione diretta del significato inteso dal parlante o dallo scrivente. I soli mattoni a disposizione dell’interprete sono le sue stesse concettualizzazioni e ri-presentazioni soggettive.”²¹

La comunicazione si ha quando un membro di una comunità esprime dei significanti per un altro o quando ritiene che un significante sia stato espresso da un altro membro: “chi fruisce del linguaggio quindi deve supporre che qualunque ri-presentazione abbia associato ad una parola è comunque simile alla ri-presentazione che la parola produce in altri utenti”²².

I soggetti in comunicazione fanno reciprocamente parte del campo esperienziale uno dell’altro, così possiamo considerare la realtà come il risultato di una “costruzione” socialmente soggettiva ed individualmente oggettiva. In questo contesto la realtà è definita come l’insieme dei costituiti condivisi da una comunità in comunicazione, non come una “datità” già fatta. Tale “condivisione” non implica “stessità” ma “compatibilità nel contesto dei costrutti mentali”²³. Glasersfeld, in proposito, sottolinea che il costituito interpersonale non è condiviso come si condivide un’automobile ma come si mette in comune del buon vino: ciò che è bevuto da uno non può assolutamente essere bevuto da un altro²⁴.

La “conoscenza esplicita”, intesa come sapere condiviso (cum scibile) espresso con artefatti fisici, è prodotta da esseri umani che, comunicando, negoziano collettivamente un insieme dinamico di significati²⁵.

“Ogni discente del linguaggio deve costruirsi i suoi significati delle parole dagli elementi dell’esperienza individuale e poi deve adattare questi significati per prove ed errori, mantenendo solo ciò che sembra funzionare nelle interazioni linguistiche con gli altri”²⁶.

Ed interpretando la conoscenza esplicita aumenta la conoscenza individuale “tacita”.

“In partenza ognuno di noi introspettivamente effettua l’analisi non solo delle categorie, ma anche dei presenziati. Ad esempio, deve costituire percettivamente un /giallo/ e dopo controllare, avvalendosi degli impegni semantici assunti socialmente, che anche gli altri in quel luogo ed in quel momento presenziano nello stesso modo. In partenza la verifica è solo privata e per renderla pubblica si richiede il ricorso all’uso di una lingua uguale per tutti i soggetti operanti, mediante la quale si controllino i vari comportamenti in senso intersoggettivo. Ovviamente è impossibile una verifica intersoggettiva diretta. Si procede solo di conserva assumendo, sempre attraverso la comunicazione linguistica, gli stessi impegni semantici e constatando che in sede consecutiva non ci si contraddice. Ad esempio, sento che gli altri dicono ‘giallo’ tutte le volte che presenzio /giallo/. Il realista ingenuo può ritenere che il giallo esista per suo conto, cosicché tutti coloro che lo vedono altro non fanno che ‘conoscerlo’ passivamente, ma anche l’empirista sa, già dai tempi di Democrito, che la costituzione dei colori richiede un’attività (*poiein*) da parte dell’uomo perché derivano dal

²⁰ Giuseppe Vaccarino, *Scienza e semantica costruttivista*, Clup, Milano 1988, p. 192

²¹ Ernst Von Glasersfeld, *Il costruttivismo radicale*, Società Stampa Sportiva, Roma 1998, p. 125

²² Ivi, p. 88

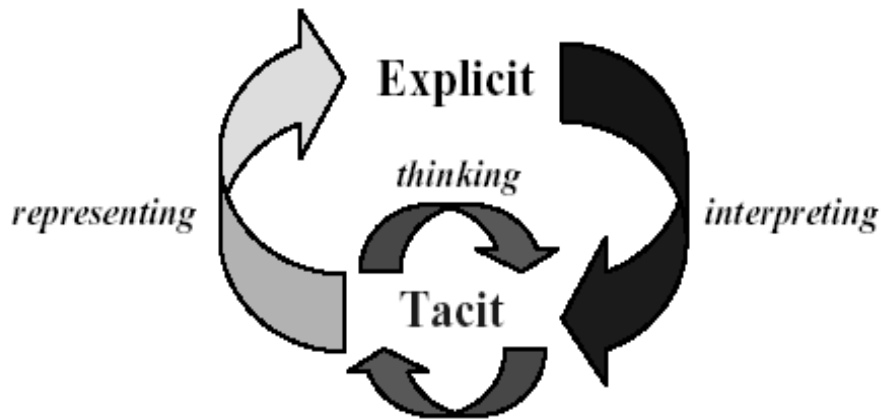
²³ Ivi, p. 121

²⁴ Ivi, p. 48

²⁵ Marco C. Bettoni and Sibylle Schneider, *Experience Management: Lessons Learned from Knowledge Engineering*, In: Minor, S.Staab, 1st German Workshop on Experience Management, Lecture Notes in Informatics (LNI) vol P-10, Gesellschaft für Informatik (GI), Bonn 2002, pp.117-128

²⁶ Ernst Von Glasersfeld, *Il costruttivismo radicale*, Società Stampa Sportiva, Roma 1998, p. 121

funzionamento fisico dell'occhio. Perciò tutti troviamo il /giallo/ nella stessa situazione perché facciamo le stesse operazioni.”²⁷



Trasformazioni individuali tra conoscenza esplicita e tacita (di M. Bettoni)²⁸

Tuttavia, nel considerare la comunicazione come negoziazione culturale c'è un problema che fin qui ho eluso e a cui risponderò con le parole di Glaserfeld:

“Se è dalle reazioni degli altri che io deduco indicazioni su proprietà che mi riguardano, e se la mia conoscenza di questi altri è il risultato della mia stessa costruzione, allora all'interno della procedura c'è una circolarità. Secondo me, non è un circolo vizioso perché non siamo liberi di costruire gli altri in qualunque modo vogliamo. Come per gli altri costruiti, i 'modelli' che costruiamo degli altri o risultano viabili nella nostra esperienza o non risultano tali e vanno scartati.”²⁹

Infatti, ci costruiamo gli altri come corpi fisici simili al nostro corpo fisico e quindi limitati, a cui attribuiamo una mente simile alla nostra. Lo scopo della comunicazione è mettere in comune dei significati ossia realizzare una uguaglianza tra l'operare mentale (il pensare) del parlante e quello dell'ascoltatore: 'accoppiamento concettuale'. Una persona svolge un'attività mentale privata, cui fa seguire un'attività fisica pubblica. L'interlocutore procede all'inverso, dalle espressioni passa alle comprensioni, dalle rappresentazioni alle interpretazioni.

Semplificando, potremmo dire che si ottiene lo "psichico" quando il mentale si espande nel fisico ed è poi ripreso dal primo³⁰, e il "sociale" quando, viceversa, il fisico è ripreso dal mentale che a sua

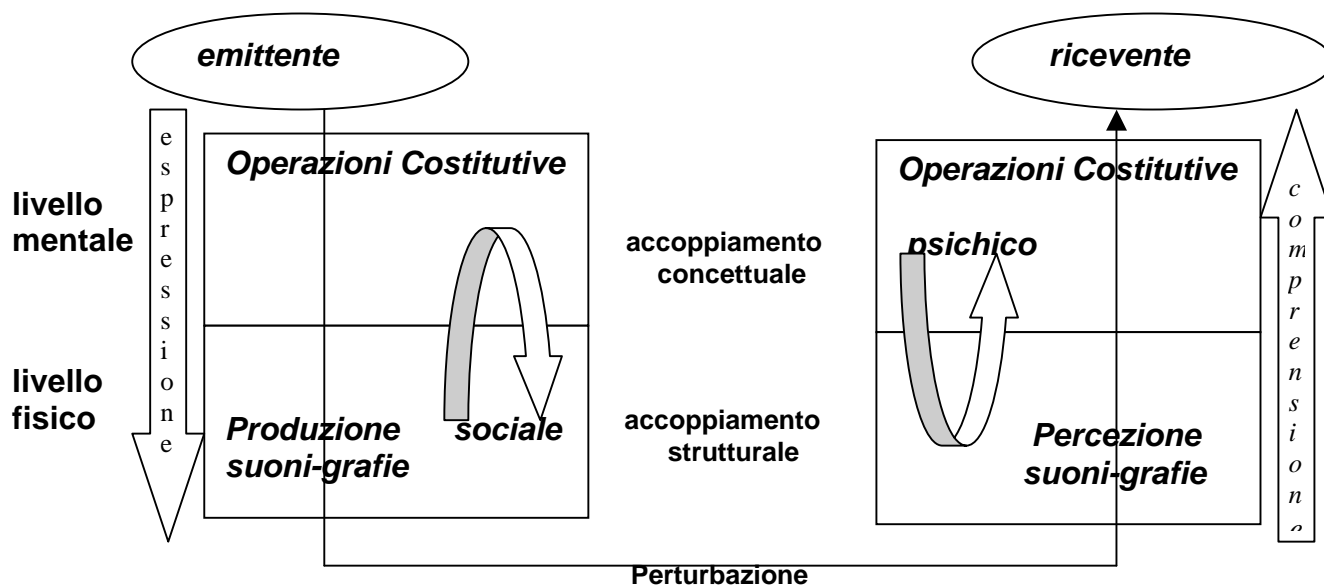
²⁷ Giuseppe Vaccarino, *Scienza e semantica costruttivista*, Clup, Milano 1988, p. 181

²⁸ Ivi, http://www.weknow.ch/marco/A2002/GWEM/Bettoni_Schneider_Berlin2002.pdf

²⁹ Ernst Von Glasersfeld, *Il costruttivismo radicale*, Società Stampa Sportiva, Roma 1998, p. 112

³⁰ Silvio Ceccato, *Itinerarium mentis in Deum*, da: P.L. Amietta e S. Magnani, *Dal gesto al pensiero*, FrancoAngeli, Milano 1998, p. 295

volta si espande nel fisico³¹. L'operare mentale costitutivo, inteso come combinatoria di stati attenzionali, può essere allora considerato una sorta di codice genetico dei sistemi psico-sociali.



La comunicazione come rappresentazione linguistica del pensiero (simbolizzare) ed interpretazione relativa (dare senso)

Le metafore.³²

La comunicazione si complica con l'uso delle metafore:

“solo i parlanti (...) sono in grado di sapere se una certa parola è stata trasmessa o ricevuta in senso proprio o metaforico, se alla cosa nominata, cioè, sono giunti direttamente o se vi sono pervenuti per modificazione di un'altra”³³

Inoltre, come fa notare Ceccato, non tutte le metafore hanno senso:

“nel caso della metafora riducibile si passa dalle operazioni costitutive del senso proprio alle operazioni costitutive del senso associato, tramite un elemento comune alle prime e alle seconde; mentre nel caso della metafora irriducibile il secondo passaggio deve restare sospeso, generando un certo disagio almeno finché l'arresto non venga considerato positivamente, per esempio indice di profondità dell'espressione, del problema, e della propria pochezza”³⁴

³¹ Silvio Ceccato, *C'era una volta la filosofia*, Spirali, Milano 1996, pp. 108-109

³² Per un approfondimento: Felice Accame, *Le metafore della complementarietà*, Odradek, Roma 2006

³³ Silvio Ceccato, *Sulla metafora*, in: *Methodologia*, 5, 1989

³⁴ Silvio Ceccato e Carlo Oliva, *Il linguista inverosmile*, Mursia, Milano 1988, p. 167

Socializziamo quando ci mettiamo nei panni degli altri: “c’è feedback riguardante l’interpretazione dell’ascoltatore circa le espressioni del parlante, così come c’è feedback riguardante le aspettative del parlante alle risposte dell’ascoltatore”³⁵. Poiché il comunicare con qualcuno punta a modificarne la realtà esperienziale, esso presuppone non solo la possibilità ma anche l’impegno di interpretarsi a vicenda.

“Nessuno può garantire la perfetta corrispondenza delle due serie di operazioni che restano private. Tuttavia, allorquando s’innescia un operare comune si dice che ci si capisce, mentre in caso contrario, o si chiedono repliche e spiegazioni o si rinuncia”³⁶.

Naturalmente questo accomodamento riesce più produttivo se si evitano le metafore irriducibili e se non si considerano i significanti e i significati come entità oggettive uguali per tutti. In sintesi, il dialogo migliora se si assume un atteggiamento radicalmente costruttivista.

La Semiosis Dinamica.

In teoria ogni impegno semantico associa biunivocamente significato e parola, ma in pratica, emergendo dall’interazione di un sistema psichico con uno sociale, significati e significanti vanno considerati in relazione multi-a-molti, ossia possono essere visti come perturbazioni e compensazioni relative:

“Come adulti, tendiamo a dimenticare quanto si brancoli, si indovini, si modifichi ciò che ci serve prima che si riesca a costruire un significato ... che sia viabile in diversi contesti ... Infatti, il processo di accomodamento e di messa a punto del significato delle parole e delle espressioni linguistiche continua per ognuno di noi per tutta la vita”³⁷.

Assumiamo ora un sotto-sistema adattivo “semantico” che svolge un’attività interattiva mentale privata, inserito in un sistema “psichico” ed un sotto-sistema adattivo “sintattico” con funzione interattiva fisica pubblica, inserito in un sistema “sociale”.

Consideriamo il significato come stato di un sistema semantico. Possiamo, a questo punto, vedere il significante come perturbazione di un sistema semantico e la compensazione corrispondente come il nuovo significato. In questo caso, il significante rappresenta una evidenza certa che viene interpretata (semeiosis) con una ipotesi incerta³⁸. Il significante inteso come una perturbazione seleziona un nuovo significato e così via: chiamo questo adattamento “comprensione”³⁹. Se, all’inverso, assumiamo un significante come stato di un sistema sintattico, ed un significato come perturbazione otterremo una “espressione” compensando la perturbazione con un nuovo significante. I due sistemi, se accoppiati strutturalmente, interagiscono perturbandosi a vicenda. Assumendo che il significante prodotto da un’espressione abbia perturbato un sistema semantico si può parlare di qualcosa di “dato”. Sia chiaro: ‘dato’ che vincola la costruzione mentale e non qualcosa a cui conformarsi. E il significato costituito da un sistema semantico perturbato da un ‘dato’ può essere visto come qualcosa di “(com)preso” che a sua volta può perturbare un sistema sociale.

Così facendo si ottiene un modello di ‘computazione interattiva’ chiamato “semiosis dinamica”⁴⁰.

³⁵ Ernst von Glasersfeld, *Linguaggio e comunicazione nel costruttivismo radicale*, Clup, Milano 1989, p. 158

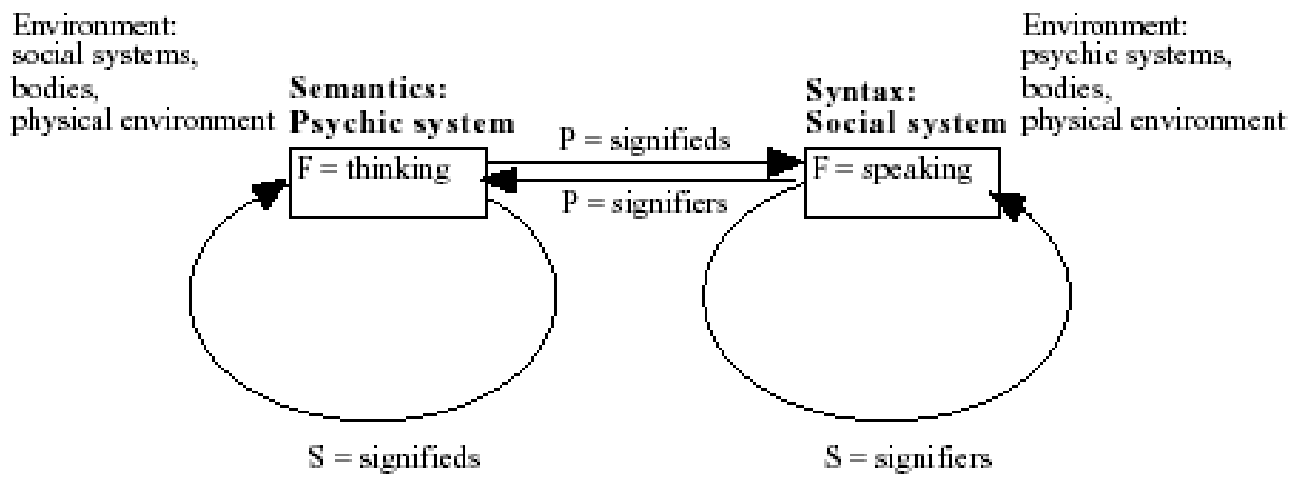
³⁶ Felice Accame, *Pratica del linguaggio e tecnica di comunicazione*, Società Stampa Sportiva, Roma 1996, pp. 60-61

³⁷ Ivi, p. 124

³⁸ Umberto Eco, *Segno e inferenza*, Einaudi, Torino 1997, pp. 58-59

³⁹ Così intesa, la parola comprensione perderà quel connotato di ricezione passiva che di solito l’accompagna.

⁴⁰ Peter B. Andersen, *Dynamic Semiotics*, *Semiotica* 139-1/4, 161-210, 2002



Semiosis (di P. Andersen)⁴¹

⁴¹ Ivi, <http://imv.au.dk/~pba/Homepagematerial/publicationfolder/DynamicSemiotics.pdf>