

Felice Accame

## **La furbizia di Giovanna d'Arco**

### **Consapevolezza dell'operare mentale e subalternità**

1.

Che un qualche genere di consapevolezza relativa all'operare mentale possa comportare vantaggi alla coppia correlativa di psicoterapeuta e paziente è probabilmente dato per assodato. In linea di massima – dette così genericamente le cose – sarebbe ben strano il contrario. Tuttavia, allorché si tenti di definire più approfonditamente i termini in gioco non tutto fila liscio. E man mano che l'analisi si raffina, ho l'impressione che nulla possa esser più dato per scontato.

2.

Ogni interazione comunicativa può essere considerata una sorta di scommessa molteplice. Innanzitutto, sul codice scelto per comunicare. Poi, sugli elementi costitutivi del codice che vengono selezionati. E poi, ancora, sui processi di metaforizzazione in atto – perché si sa, almeno fin dai tempi di Quintiliano, che la novità linguistica possiede un forte potere attrattivo (e perfino le analisi relative alla percezione pre-natale del linguaggio lo confermano). E' soltanto dopo aver appurato la condivisione di questi elementi con l'interlocutore che ci si può legittimamente chiedere se la comunicazione è stata anche compresa o se, addirittura, ha persuaso.

3. Ai fini della mia argomentazione, qui, mi sarà sufficiente soffermarmi su una questione cruciale relativa agli elementi costitutivi di quel codice dallo statuto piuttosto incerto che è il linguaggio.

La classificazione di questi elementi costitutivi, infatti, da sempre ha messo in serio imbarazzo gli studiosi, perché la soluzione più

nota – quella di porre in rapporto parole e cose – si è rivelata assolutamente impraticabile. Mi è facile fare il disegnano del cavallo a fianco della parola “cavallo”, ma, nel mio lessico, ahimé, c’è dovizia di parole che non riuscirei mai e poi mai ad associare ad alcun disegnano. Qualcuno ha provato e prova tuttora a cavarsela dicendo che alcune parole non significano nulla, ma che “servono a far significare le altre”, ma questa argomentazione rimediata è palesemente insufficiente: tutti abbiamo consapevolezza della differenza tra “amore” e “odio” o di quella fra una “e” ed una “o”. Alla faccia dei filosofi, significano eccome.

4.

Non è nel supermercato ontologico del “mondo” che possiamo trovare i corrispettivi delle parole. Piuttosto sarebbe ora di rivolgere l’attenzione a noi stessi – che qualcosa pur facciamo in concomitanza con l’espressione. Il fatto che questo qualcosa sia rigorosamente privato non implica – come qualcuno vorrebbe – che non venga fatto. Occorrerà trovare la strada giusta per avvicinarlo e per farsene un’idea.

Una delle tante strade possibili, nella seconda metà del secolo scorso, è stata percorsa da Silvio Ceccato e dalla Scuola Operativa Italiana. A loro si deve un modello dell’attività mentale e dei suoi rapporti con il linguaggio ed a loro si deve il fatto che, ad alcune parole – a quelle non associabili ad alcun disegnano – sia stato fatto corrispondere – almeno a livello di ipotesi – costrutti mentali.

5.

E’ in grazia di ciò se, oggi, nei confronti del nostro patrimonio linguistico possiamo assumere un atteggiamento classificatorio che si basa sull’individuazione di quello che Ceccato, contrapponendolo all’empirico, ha chiamato il “categoriale”.

“Sedia” e “tavolo”, o “albero” e “scarpa” come “caldo” e “freddo”, voglio dire, designano operazioni mentali come tutte le

altre parole – come la “e” e la “o” o l’ “anche” e il “tuttavia” -, ma è presumibile che, a differenza delle altre, nella loro costituzione sia intervenuto un atto percettivo. Una “e” od una “o”, come un “bello” od un “giusto”, sembrano sconnesse da percetti particolari, liberi costrutti evolutisi nel tempo e tramite i quali organizzarsi un mondo evoluzionisticamente vantaggioso secondo specifici rapporti.

6.

Ora, mentre è possibile, ma veramente arduo, portare alla crisi un’interazione comunicativa basata sull’individuazione di sedie, tavoli e scarpe, è molto probabile trovarsi nei guai a proposito del giusto, del bello o della causa e dell’effetto. Sui criteri applicativi di certe categorie mentali, in teoria, ci sono ampi margini di libertà – in pratica, dipendono dai rapporti di forze in atto, nella società, nella famiglia, nelle relazioni. Chi non li condivide paga subendo stigmi ed esclusione.

7.

Dalla mancata consapevolezza in ordine all’origine ed all’applicazione del categoriale proviene sofferenza individuale e sofferenza sociale. Non si pensi soltanto alla norma estetica o alla norma etica, ma si pensi anche allo stessa concessione dello statuto di “reale” e di “vero”, o applicazione incontrollata della categoria di “niente”, “nulla”, “vuoto”, “zero”, “in-finito”, “inizio”, “fine”, etc. – tutte fonti di angosciose contraddizioni qualora ci si provi a ricondurle a qualcosa di fisico.

8.

Non dico che tutta la sofferenza derivi da lì, dico che da lì può derivarne sofferenza – come, purtroppo, da altre fonti. La storia della filosofia – e delle scienze che, consapevolmente o meno, ad una teoria della conoscenza fanno riferimento - è zeppa di spacciatori di mentale come fisico. La materia, l’energia, l’atomo,

lo spazio, il tempo, la stessa causa e lo stesso effetto ne sanno qualcosa. Fatto è che si preferisce il “dato” al “costruito”, il “trascendente” all’”immanente”, perché l’Autorità non si regge tanto sul consenso quanto sull’esercizio del potere. E se il potere proviene da Dio, dalla Natura o dalla Storia è giustificato a prescindere dal modo in cui è esercitato.

9.

Questo stato di cose ha comportato e comporta vittime. Sofferenze da inconsapevolezza, indotte da una cultura del dato e del trascendente nei confronti del quale si può soltanto rassegnarsi a subire. Non solo ci viene imposto un mondo bello e fatto, ma anche il campionario dei valori da usare nei suoi confronti. La fisicalizzazione del mentale ci priva di ogni libertà e, al contempo, di ogni responsabilità: al protagonista attivo, costruttore con gli altri di un suo mondo che comunque con quello degli altri deve misurarsi, si preferisce il consumatore passivo di un mondo uguale per tutti d’autorità.

10.

La matrice politica del marchingegno è evidente: chi sta dalla parte alta dell’asimmetria sociale gode di vantaggi nel momento in cui chi sta nella parte bassa attribuisce la propria condizione alle cose stesse, a come vanno e devono andare le cose al mondo, ad una regolamentazione trascendente dei rapporti umani. In quest’ultimo, poi, il senso di impotenza reitera la sottomissione.

11.

Tocca dunque allo psicoterapeuta liberare il paziente dal pesante fardello storico degli investimenti categoriali deviati. Dopo essersi liberato di quelli che concernono direttamente il suo apparato metodologico e la definizione della sua relazione con il paziente, ovviamente.

Facendosi poche illusioni, però, perché l'assegnazione di responsabilità a chicchessia e checchessia di esterno e di intangibile da noi è pur sempre la soluzione meno faticosa dal punto di vista della contrattazione sociale.

12. La Giovanna d'Arco nella versione di Bernard Shaw ce ne dà un'acuminata conferma. Nella Scena Prima del dramma, allorché il capitano Roberto di Baudricourt la interroga nel vano tentativo di capirla, Giovanna dice: "Sento delle voci che mi dicono cosa fare. Vengono da Dio", e Roberto prova a stroncarla immediatamente – "Vengono dalla tua fantasia" -, lei replica, prontissima, "Certo. E' così che ci arrivano i messaggi da Dio".

### **Riferimenti bibliografici**

S. Ceccato, **Il maestro inverosimile**, vol. 1 e 2, Bompiani, Milano 1970

S. Ceccato, **Freud oggi: considerazioni di indole metodologica**, in "Archivio di Psicologia, Neurologia e Psichiatria", XXXI, fascicolo IV, Milano, luglio-agosto 1970, pp. 330-351.

S. Ceccato, **La mente vista da un cibernetico**, Eri, Torino 1972

G. Vaccarino, **Scienza e semantica**, Melquiades, Milano 2006

E. Von Glasersfeld, **Il costruttivismo radicale**, Società Stampa Sportiva, Roma 1998

E. Von Foerster e E. V Glasersfeld, **Come ci si inventa**, Odradek, Roma 2001

F. Accame, **La funzione ideologica delle teorie della conoscenza**, Spirali, Milano 2002

F. Accame, **Le metafore della complementarità**, Odradek, Roma 2006

B. Shaw, **Santa Giovanna**, Mondadori, Verona 1957

(Schema della relazione presentata al 1° Convegno di Psicologia  
Trasparente, “Misurare l’immateriale”, a Milano, il 17 febbraio  
2006)

## Sulla memoria. Funzioni e operazioni.<sup>a</sup>

Renzo Beltrame

In un precedente intervento [Beltrame, 2006c] ho delineato alcuni aspetti della memoria con riferimento al linguaggio, in particolare con riferimento alla rete correlazionale. Qui vorrei riprendere il tema da un punto di vista più generale, per illustrare un aspetto di natura metodologica.

Nella trattazione della memoria confluiscono due aspetti, una costituzione di fatti mentali e una promozione di attività mentale, che è opportuno tenere distinti. La necessità di introdurre un'attività mentale costitutiva è imposta dal principio generale secondo cui qualsiasi fatto mentale è costituito da un seguito di operazioni mentali elementari. Parlare invece di funzione ha mascherato e maschera sia questa precisa necessità, sia la distinzione tra indicazione di quale seguito di operazioni elementari venga assunto definire un fatto mentale e studio delle condizioni che portano alla sua occorrenza.

A proposito della memoria, negli scritti di Ceccato troviamo assai presto la consapevolezza della necessità di applicare il rapporto organo-funzione in maniera diversa da quella a cui ci aveva e ci ha abituato la nostra tecnologia [Ceccato, 1962, p.202]:

*Noi riteniamo .. che i risultati ottenuti soddisfino la condizione di essere utilizzabili in una costruzione modellistica della mente umana, almeno per mostrare la possibilità di questa costruzione, e forse anche quale ipotesi di lavoro nello studio del nostro sistema nervoso. .... Ma sotto l'aspetto modellistico valga un avvertimento. La distinzione in organi e funzioni (come di solito è intesa e, certamente, come viene applicata quando ci si riferisce alle macchine) porta ad attribuire ogni cambiamento al funzionamento degli organi, mentre questi rimarrebbero uguali. Una macchina cioè, di solito ignora altre funzioni monotoniche, che non siano l'assestamento e l'usura, od il regime transitorio di avviamento. Ma nell'uomo non è da supporre che le cose stiano in questi termini. Una funzione, per esempio la percezione degli oggetti, si forma e si sviluppa durante un certo periodo, nel quale se ne costituiscono gli organi, così come il pianista si appresta con l'esercizio la sua mano di pianista, ed il violinista anche il suo orecchio di violinista. Nell'uomo, cioè, gli organi svolgono sì funzioni cicliche; ma essi sono soggetti anche ad una funzione monotonica, che forse è tutt'uno con ciò che chiamiamo memoria, e che è certo una caratteristica del materiale operante proprio dei viventi.*

Questa consapevolezza porta ad una presentazione della memoria per le sue funzioni che riporto qui in uno scritto più tardo dove ha raggiunto una forma chiara e concisa [Ceccato, 1967, p.202]:

*Let us .. consider the various functions which memory performs. It can keep present that which has just barely been done (that is memory as the continuation of presence, such as eidetic images); it can again make present that which has been absent (that is, memory as retrieval). Then, it operates on the past not only passively, but also selectively and through association (that is, memory as elaboration, as creation), but above all, it operates on the past by condensing it, by summarizing it. Furthermore, it makes a propulsive force of it, it makes it act on the operating under way. Finally, memory can make present not only that which has already been made present by the attention, but also, although to a lesser degree, the operating of organs which has passed unnoticed. In this way, memory and attention complement each other, and the attention has before it a field which from the simple present is broadened to include our whole life.*

<sup>a</sup>Methodologia on line <http://www.methodologia.it> - Working Papers - WP 199 - Febbraio 2007

una presentazione che, per quanto ricordo, rimane stabile negli anni successivi.

Vaccarino, nella versione dei suoi *Prolegomeni* che può essere consultata su *Methodologia online*, dedica alla memoria le sezioni I.3 (Memoria strutturale) e I.4 (Memoria riassuntiva) del I volume [Vaccarino, 2003], e usa poi le due locuzioni, memoria strutturale e memoria riassuntiva, per indicare elementi costitutivi dei costrutti mentali che vengono di volta in volta presentati. La discussione, soprattutto nella sezione dedicata alla memoria riassuntiva, affronta molti degli aspetti che negli scritti di Ceccato troviamo presentati come funzioni della memoria. L'impostazione rimane sostanzialmente invariata anche in una sua recente pubblicazione [Vaccarino, 2006, pp.6-7].

Ceccato ritorna sulla questione della memoria aggiungendo alla presentazione delle funzioni citata in precedenza una notazione critica alla memoria come puro engramma [Ceccato, 1987, p.236]:

*Come sempre, dobbiamo partire da un uomo che opera ed è in grado di considerare ciò che fa come ripetizione di qualcosa già avvenuto, quando egli parla di memoria, o di qualcosa che deve ancora avvenire quando parla di progetto, di atto volontario, e simili.*

notazione che traduce in termini operativi un'idea presente nella articolata discussione del *De memoria* di Aristotele [Aristotele, 1957, 451a seq., trad. R.Mugnier]:

*... quand l'âme considère l'objet comme un animal figuré, l'impression existe en elle comme une pensée seulement; d'un autre côté, quand elle le considère comme un copie, c'est un souvenir.*

A questo breve quadro storico va poi aggiunto che nella descrizione del mentale era stato proposto l'uso di operazioni di combinazione binaria, che pure mette in gioco la memoria. In questo passo estremamente chiaro, Ceccato lo propone con riferimento alle categorie mentali [Ceccato, 1967]:

*.. we give the various attentional structures, which we will call Y, a formal systemization according to the widely used notation of the Warsaw School:*  
 (1) *Y is an S (where S represents a state of attention).*  
 (2) *Y is a  $D_1SS$  (where  $D_1$  represents the binary operator of which the S's are the arguments: operation  $D_1$  consisting in maintaining a first state of attention when a second is added).*  
 (3) *Y is a  $D_2S D_1SS$  or a  $D_2D_1SSS$  (where  $D_2$  represents the binary operator of which the arguments are a single S or a combination of S's: operation  $D_2$  consisting of memorizing and taking up one S or a combination of S's).*

ma se ne era proposto un uso generale, ad esempio per combinare presenziati.

Il fatto di considerare diversi i due costrutti  $D_2S D_1SS$  e  $D_2D_1SSS$  (o con notazione più frequente i due costrutti  $\overline{SSS}$  e  $\overline{\overline{SSS}}$ ) implica che le operazioni di combinazione sono operazioni elementari della descrizione dell'attività mentale. E questo sulla base della regola generale che il seguito di operazioni elementari costitutive individua univocamente il costrutto preso in esame.

Nella presentazione, Ceccato usa la notazione polacca dove i simboli delle operazioni vengono posti per convenzione prima dei due operandi a cui si riferiscono, e quindi non vanno considerate descrivere l'ordine temporale secondo cui si susseguono le attività descritte. È invece significativo che siano proposti due tipi di combinazione.

Infatti, un'operazione di combinazione binaria che interviene temporalmente tra i suoi due operandi ha, per definizione, come primo operando ciò che la precede, e come secondo operando ciò che la segue. Nel mentale, tuttavia, ciò che segue immediatamente è sempre un'operazione elementare e per avere costrutti sufficientemente articolati lo schema deve lasciare aperte le due possibilità: che l'operazione elementare si combini con ciò che precede, oppure che entri come primo termine di una successiva combinazione.

Un esempio di costrutto in cui l'operazione elementare che segue viene sempre combinata con ciò che precede è quello notato  $\overline{\overline{\overline{SSSS}}}$ . Un esempio di costrutto in cui invece l'operazione elementare che

segue è a volte il primo termine di un combinazione successiva è quello notato  $\overline{\overline{SSSS}}$ , dove le due prime combinazioni si chiudono temporalmente a cominciare dall'ultima.

Nella descrizione di un costrutto mentale si può anche considerare il costrutto come eseguito, ma nel proporre una dinamica delle operazioni mentali vanno ovviamente evitate soluzioni in cui la predizione mette in gioco ciò che accadrà in seguito<sup>1</sup>, e questo configura due possibili modelli.

Una prima possibilità è usare massivamente processi paralleli, perché così si aprono ogni volta entrambe le alternative: chiusura della combinazione sull'operazione elementare sopraggiunta, e uso di questa come possibile primo termine di una combinazione successiva. In questa ipotesi verrebbero sempre costruiti tutti i costrutti che risultano dalla combinatoria di un determinato numero di operazioni elementari e, a parte problemi di prestazioni, occorre mettere in gioco complesse regole di scarto, o se si vuole di utilizzo, dei molteplici risultati.

L'altra possibilità è ricondurre le due alternative all'uso di un'unica operazione elementare con dinamiche diverse. Infatti l'operazione di combinazione, nel caso in cui si chiude sull'operazione elementare immediatamente seguente, ha una dinamica estremamente semplice. Nell'altro caso, si può pensare che la combinazione non si chiuda immediatamente al sopravvenire di un'operazione elementare, ma con un ritardo che consenta ad una eventuale successiva operazione di combinazione di avere l'operazione elementare come suo primo termine. Bisogna poi supporre che il sopravvenire con ritardo di un'operazione di combinazione determini la chiusura delle combinazioni aperte e l'intervento del già fatto come primo termine della combinazione testé sopraggiunta. Si può infine pensare che un ritardo ancora maggiore nell'arrivo dell'operazione elementare, combinazione o no, oppure l'arrivo di due operazioni di combinazione immediatamente successive, determini la chiusura di tutte le combinazioni aperte e l'interruzione della catena di combinazioni.

Una struttura notata  $\overline{\overline{SSSS}}$  avrebbe il seguente schema temporale di realizzazione:

```
Sc---
...S-c-----
.....Sc-----
.....Sc-----
.....S--
```

mentre una struttura notata  $\overline{\overline{\overline{SSSS}}}$  avrebbe il seguente diverso schema temporale di realizzazione:

```
Sc---
...S-c---
.....S-c-----
.....Sc-----
.....S--
```

Con questa dinamica più complessa è sufficiente definire un'unica operazione elementare, che potremmo chiamare *combinazione per estensione*. Essa ha una limitazione nell'arco di tempo in cui può venir successivamente applicata: penso al limite di 200-500 millisecondi attribuito alla cosiddetta sensory memory, e che rientra anche in ciò che è stato indicato come memoria di costruzione, o memoria strutturale [Vaccarino, 2003]. Questo limite, a sua volta, si ripercuote sulla massima lunghezza degli operandi di una combinazione.

La dinamica a sua volta mette in gioco la latenza temporale del processo che si considera realizzazione di una operazione mentale elementare. Infatti, quando interviene l'operazione di combinazione il primo termine è presente per latenza del processo che lo realizza, e l'operazione di combinazione è a sua volta presente per latenza del processo che la realizza nell'arco di tempo in cui si svolge il processo che

<sup>1</sup> Questa osservazione, banale solo in apparenza, esclude le spiegazioni teleologiche; e come vedremo non è per nulla immediato rispettarla.

realizza il secondo termine; e questo è un punto essenziale nella validazione sperimentale del modello<sup>2</sup>. La dinamica è qui basata sul prevalere della chiusura delle combinazioni aperte oppure dell'attivazione di una nuova combinazione, e il ritardo nell'occorrenza delle operazioni ne è l'elemento determinante.

Lo schema con l'operazione di combinazione inserita temporalmente dopo il primo dei suoi due operandi contiene anche l'elemento propulsivo della sua dinamica. L'operazione elementare di combinazione è infatti pensata chiudersi comunque dopo un certo tempo<sup>3</sup>.

La separazione tra operazione mentale e dinamica della sua realizzazione nell'architettura in cui è pensata svolgersi apre la realizzazione di questa come di altre operazioni elementari alle interazioni in atto nell'architettura biologica [Beltrame, 2005a,c, 2006a,c, 2007]. In questo schema, ad esempio, ci si aspetta che variazioni nei ritardi tra i processi che realizzano le operazioni elementari possano portare a un diverso seguito di combinazioni, e quindi alla realizzazione di costrutti diversi.

Si tenga poi presente che, partendo dal linguaggio per arrivare all'attività mentale, si introduce un contesto estremamente specifico quando si considera eseguita l'attività costitutiva di ciò che consideriamo cosa designata dalla parola o dalla frase di partenza. In questo modo infatti si perde il ruolo della dinamica nel determinare ad ogni passo la realizzazione di una successiva operazione mentale elementare, e quindi nel determinare l'attività costitutiva realizzata.

Tuttavia si può anche pensare, come ho accennato in un precedente intervento sui WP [Beltrame, 2006b], che la combinazione binaria intervenga una volta eseguita l'attività costitutiva di entrambi quelli che saranno i suoi operandi. Per la struttura notata  $\overline{\overline{SSSS}}$  si avrebbe così lo schema di costruzione:

$(S(S(SSr)r)r)$  che è ugualmente univoco senza parentesi  $SSSSrrr$

e per le due strutture notate rispettivamente  $\overline{\overline{SSSS}}$  e  $\overline{\overline{SS}}\overline{\overline{SS}}$ :

$((SSr)Sr)Sr$  o  $SSrSrSr$  la prima, e  $((SSr)(SSr)r)$  o  $SSrSSrr$  la seconda.

La combinazione si applica qui con modalità diverse, cioè sempre alle due unità che la precedono immediatamente, ed è stata notata con  $r$ . L'alternativa richiede per uno dei termini lo scavalcamiento dell'altro, e questo rende preferibile inserirla tra le situazioni più generali in cui far intervenire la funzione di ripresa riassuntiva della memoria che discuteremo in seguito.

Quanto sin qui discusso può essere trasferito alle categorie mentali applicate dove [Beltrame, 2004] è cruciale distinguere tra operazioni costitutive e dinamica dell'attività mentale. Per l'attività costitutiva si possono proporre tre alternative, che potrebbero tutte intervenire, ovviamente in contesti diversi.

Il primo e più semplice modo è un impiego dell'operazione elementare di combinazione in cui il primo termine della combinazione è ciò a cui la categoria risulterà applicata, e il secondo è l'intera categoria. Indicando globalmente con  $A$  ciò a cui la categoria risulterà applicata e utilizzando la categoria notata  $\overline{\overline{SSSS}}$  avremmo cioè:

$(Ac(Sc(Sc(ScS))))$

La seconda alternativa è impiegare ancora un'operazione elementare di combinazione in cui il primo termine è ciò a cui la categoria risulterà applicata, ma dove il secondo termine è ora una parte del costrutto categoriale. Con riferimento all'esempio precedente si avrebbe uno schema:

$(Sc(Sc(Ac(ScS))))$

<sup>2</sup> La validazione può anche essere indiretta: basata cioè sulle conseguenze attese dal modello

<sup>3</sup> Si può discutere se la chiusura della combinazione sia da considerare un'operazione elementare nella descrizione dell'attività mentale. Qui è stata considerata una modalità della sua realizzazione e ascritta alla dinamica dell'attività mentale, privilegiando il fatto che essa interviene nel determinare la successiva attività mentale.

dove A è combinato con la parte notata  $\overline{SS}$  nel costrutto categoriale notato  $\overline{SSSS}$ , e il tutto entra poi nelle combinazioni aperte.

Possiamo infine pensare alla variante in cui ciò che viene posto in combinazione proviene dalla funzione di ripresa riassuntiva della memoria che discuteremo, e non da costruzioni in linea come esemplificato in precedenza. Si tratta però di una possibilità che non è limitata al caso in questione, ma ha valenza estremamente generale.

Nella descrizione dell'attività mentale la funzione di ripresa letterale o riassuntiva della memoria è pensata dare come risultato un costrutto mentale che entra a far parte dell'attività mentale corrente. Si pone quindi immediatamente la questione di sapere quali siano le operazioni mentali costitutive di tale costrutto. E sia la notazione di Aristotele, che quella di Ceccato [Ceccato, 1987] citate all'inizio, suggeriscono di assumere come operare costitutivo un modo di considerare un'attività mentale corrente: quindi una sua categorizzazione mentale.

La proposta è che la categorizzazione sia costituita dal mettere in rapporto il costrutto corrente con uno realizzato in passato dallo stesso soggetto. Lo schema di base ha quindi due blocchi di attività mentale di costruzione corrente messi in rapporto tra loro: uno in cui possono intervenire sia presenziati che categorie, e l'altro, tutto categoriale, costituito da 'attività mentale passata del soggetto'. Aggiunte al rapporto e/o al termine interamente categoriale possono poi caratterizzare i diversi tipi di ripresa.

Nel caso della funzione di ripresa letterale potrebbe intervenire l'aggiunta, al rapporto, di considerare il costrutto mentale corrente ripetizione di uno eseguito in passato dallo stesso soggetto. Questo traduce senza contraddizioni l'idea frequente, e già considerata contraddittoria da Aristotele nel suo *De Memoria*, che con questa funzione la memoria presenti qualcosa di passato. L'aggiunta al rapporto di considerare il primo termine ripetizione dell'altro è ciò che caratterizza nello schema la ripresa come letterale. Aggiunte, non soltanto categoriali, al termine categorizzato nel passato possono essere pensate originare le situazioni più ricche indicate con 'ripresa di ..', o 'ricordo di ...'.

La dinamica ora è decisamente più articolata rispetto a quella dell'operazione elementare di combinazione binaria. Abbiamo anzitutto la dinamica che porta a realizzare l'attuale seguito di attività mentali elementari. Va poi aggiunta quella dell'applicazione a tale seguito dello schema categoriale descritto. Ed infine quella che porta ad usare ciò che è stato così costituito.

La separazione tra operare mentale costitutivo e dinamica della sua realizzazione è molto evidente e possiamo osservare che per questa funzione non è stata introdotta alcuna nuova operazione mentale elementare. Una volta separata l'attività mentale costitutiva dei fatti di memoria dalla loro dinamica, la funzione propulsiva della memoria rientra infatti nella dinamica dell'attività mentale, cioè nello studio di quale attività mentale elementare segua quella corrente: una funzione che non richiede alcun corrispettivo di attività mentale costitutiva.

Anche la funzione di ripresa riassuntiva, come quella di ripresa letterale, richiede che si precisi l'attività mentale costitutiva da cui si origina ciò che di mentale entra nel costrutto corrente. E anche in questo caso può funzionare lo schema di base nel quale sono messi in rapporto due blocchi di attività mentale, entrambi di costruzione corrente: uno in cui possono intervenire sia presenziati che categorie, e l'altro, tutto categoriale, costituito da 'attività mentale passata del soggetto'. A caratterizzare la ripresa come riassuntiva può bastare considerare il primo blocco di attività più corto del secondo: più corto cioè di quello categorizzato come passato.

Servono però aggiunte a questo secondo blocco, che valgano a singolarizzarlo. La cosa è molto evidente nel caso della comunicazione, ma vale anche per un'attività tutta individuale. Nel caso della ripresa letterale, infatti, considerando il primo termine del rapporto ripetizione del secondo si caratterizza ulteriormente quest'ultimo rispetto alla sola categorizzazione di 'attività mentale passata del soggetto'.

Infine nel caso della funzione associativa della memoria si può pensare a due blocchi di attività mentale corrente messi in rapporto tra loro e dei quali uno almeno è considerato ripetizione di una 'attività mentale passata del soggetto', mettendo così in gioco la ripresa letterale. L'operare costitutivo del rapporto caratterizza poi la particolare associazione risultante. E si può chiaramente pensare a

situazioni in cui entrambi i blocchi di attività mentale sono categorizzati come ripetizione di una attività mentale passata del soggetto, originando un'associazione tra due ricordi.

Quest'ultima notazione ne richiama una assai più generale: quando sono in gioco categorizzazioni è spesso possibile categorizzare ulteriormente il già fatto. Si può così avere che il risultato di una ripresa letterale diventi risultato della ripresa riassuntiva di un altro fatto mentale. E la dinamica diventa chiaramente più complessa.

Nello schema di base proposto il rapporto può essere pensato costituito al limite dall'operazione elementare di combinazione binaria. Nel caso entrino in gioco arricchimenti categoriali, come per la ripetizione proposta nella ripresa letterale, si può pensare all'operazione elementare del correlare, con l'avvertenza che il caso in cui i correlandi sono cose designate di una lingua diventa un uso particolare di tale operazione elementare.

La distinzione nei fatti di memoria tra un'attività mentale costitutiva e la sua dinamica ha una conseguenza assai profonda, che si perde in una presentazione in termini di funzioni. Nello schema proposto, sia la memoria letterale, che la memoria riassuntiva, che la memoria associativa, hanno nella propria attività costitutiva la categorizzazione di un risultato di attività mentale corrente. Di conseguenza ci si aspetta che, quando un'attività mentale per una ragione qualsiasi non possa venir eseguita, si abbia come risultato anche la sparizione dai fatti di memoria che la presuppongono. A livello di comportamento ci si aspetta quindi che il soggetto perda il ricordo conscio di tutto ciò che per una ragione qualsiasi non riesce ad eseguire mentalmente, anche se per altra via sappiamo che lo ha eseguito in passato.

Come sempre, è la patologia ad offrire gli esempi più eclatanti. Ho ricordato [Beltrame, 1998, p. 89] [Beltrame, 1999, pp. 88-89] il caso di acromatopsie totali acquisite nelle quali alla perdita della percezione dei colori si associa la perdita del loro ricordo; anche se, essendo l'acromatopsia acquisita, il soggetto in precedenza percepiva e ricordava i colori. Effetti analoghi si riscontrano nelle agnosie spaziali acquisite<sup>4</sup>.

Ho anche ricordato [Beltrame, 1998, pp. 90-91] effetti derivanti dalla pratica impossibilità ad eseguire un'attività mentale come veniva eseguita in passato per cause di natura non patologica, ma legate al normale sviluppo biologico o a fattori culturali molto pregnanti. Tra i primi una possibile spiegazione di modi di vedere la propria sessualità infantile da adulto, in accordo con osservazioni di Freud sull'argomento. Tra i secondi la perdita indotta dall'uso pervasivo della prospettiva della nostra capacità di percepire certe miniature o certi mosaici bizantini come erano percepite dai contemporanei dei loro autori. O l'annosa questione di come leggere la poesia latina con la metrica quantitativa secondo cui è nata suscitata dal fatto che noi usiamo invece tempi forti e tempi deboli.

Situazioni transitorie, legate alla dinamica dell'attività mentale che come contesto può introdurre inibizioni selettive per tempi brevi, possono poi spiegare la complessa fenomenologia della memoria con i suoi blocchi tipicamente di corta durata e di dipendenza apparentemente molto varia. Accanto alle inibizioni sono però da considerare facilitazioni, ugualmente selettive e di durata temporale variabile, che possono spiegare la ricca fenomenologia della memoria questa volta in chiave propulsiva.

Ha una sua dinamica pure il rapporto tra i due blocchi di attività mentale che è pensato intervenire nell'attività costitutiva dei fatti di memoria discussi, benché esso possa essere interamente categoriale e avere come secondo termine un costrutto che può essere anch'esso interamente categoriale. La decisione di porlo deliberatamente a prescindere da altri fattori è, come sempre, un contesto assai poco frequente nella dinamica dell'attività mentale. Situazioni nelle quali si accetta con incertezza che un fatto mentale sia un ricordo perché non si riesce ad aggiungere determinazioni che lo collochino nella nostra storia passata sono a mio avviso una spia della presenza anche di questi vincoli nella dinamica dei fatti di memoria.

La distinzione nei fatti di memoria tra un'attività mentale costitutiva e la sua dinamica ha un'altra conseguenza significativa. La dinamica dei fatti di memoria è quella delle loro operazioni costitutive, come per tutti i fatti mentali. Si ha quindi una peculiarità della loro dinamica e non un suo particolare

---

<sup>4</sup> Ricordo appunto, citati in un seminario, effetti analoghi relativi ad un caso di emidisattenzione, o eminegligenza, unilaterale per lo spazio.

status metodologico.

E chiudo ricordando che qui, come in altri miei interventi recenti, la dinamica dell'attività mentale è pensata come uno schema che consenta di predire quale attività mentale elementare segua quella che si considera l'ultima occorsa. La ragione, di ordine metodologico, di questa scelta è il proporre come ottimale uno schema in cui i rapporti causa-effetto che spiegano l'occorrenza dell'attività mentale siano applicati con la stessa granularità della sua descrizione. Siccome a seconda dell'approccio sono in gioco cose fisiche oppure cose psichiche, lo sviluppo di tale schema teorico è poi pilotato dai dati sperimentali di una ricerca sul campo. E appartiene a questa fase anche lo studio dei vincoli al susseguirsi delle attività mentali elementari<sup>5</sup>.

## References

- Aristotele. *Parva Naturalia*. Les Belles Lettres, Paris, 1957. transl. R. Mugnier.
- R. Beltrame. Uso e misuso delle categorie applicate. *Methodologia Online - WP*, 170, September 2004.
- R. Beltrame. Sull'apprendimento. *Methodologia Online - WP*, 177, April 2005a.
- R. Beltrame. Sul consecutivo. *Methodologia Online - WP*, 178, May 2005b.
- R. Beltrame. Ancora su individuazione e descrizione del mentale. *Methodologia Online - WP*, 183, October 2005c.
- R. Beltrame. Sui costrutti mentali e la predizione dell'attività mentale. *Methodologia Online - WP*, 196, November 2006a.
- R. Beltrame. Sulla costruzione delle categorie mentali. *Methodologia Online - WP*, 196, November 2006b.
- R. Beltrame. Ancora sulla comunicazione linguistica e le funzioni di memoria. *Methodologia Online - WP*, 197, December 2006c.
- R. Beltrame. Il consecutivo come norma o come predizione dell'attività mentale. *Methodologia Online - WP*, 198, January 2007.
- R. Beltrame. Aspetti metodologici nella definizione dei fatti mentali e della loro dinamica. In *Categorie, tempo e linguaggio*, volume 5 of *Quaderni di Methodologia*, pages 45–100. 3S - Divisione Cultura e Scienze, Roma, 1998.
- R. Beltrame. Integrating neurosciences and cognitive sciences. Methodological aspects. In *Scritti in memoria di Silvio Ceccato*, volume 7 of *Quaderni di Methodologia*, pages 61–120. 3S - Divisione Cultura e Scienze, Roma, 1999.
- S. Ceccato. La macchina che osserva e descrive. *La Ricerca Scientifica*, 32(1):37–58, 1962.
- S. Ceccato. Concepts for a New Systematics. *Inform. Stor. Retr.*, 3:193–214, 1967.

---

<sup>5</sup> Aggiungo concisamente alcune considerazioni. Le descrizioni proposte nell'ambito della SOI per costrutti mentali significativi prevedono che un'attività mentale elementare non sia sempre seguita dalla stessa attività elementare, ma possa essere seguita da attività elementari diverse. Di conseguenza si hanno, sul piano metodologico, due alternative: adottare un approccio non deterministico, oppure mettere in gioco un contesto più ampio. L'approccio non deterministico ha l'inconveniente di richiedere che si tenga conto dell'ordine con cui si susseguono le attività elementari, e questo già per il calcolo della probabilità di occorrenza di un loro preciso seguito. Bisogna quindi impiegare uno schema più complesso di quello fondato sugli assiomi del calcolo delle probabilità classico, nel quale si tiene conto solo degli eventi elementari che compongono un evento complesso e non dell'ordine secondo cui si susseguono nel tempo. L'alternativa di allargare deterministicamente il contesto nel tempo, tenendo conto di più operazioni elementari precedenti, ha l'inconveniente di inficiare la riproducibilità degli esperimenti. Ciò accade, in linea di principio se non si riesce ad interrompere la catena trovando attività elementari che dipendono solo da quella precedente, e in linea pratica se il contesto temporale è troppo ampio. Resta quindi la soluzione, ripetutamente proposta in precedenti interventi sui WP [Beltrame, 2005b,c, 2006a,c, 2007], di ricorrere al contesto fisico in cui l'attività mentale è pensata realizzarsi: cioè ad altre attività, non mentali, che si verificano contemporaneamente a quella impiegata per definire l'occorrenza dell'ultima attività mentale elementare eseguita.

S. Ceccato. *La fabbrica del bello*. Rizzoli, Milano, 1987.

G. Vaccarino. *Prolegomeni*, volume I. Methodologia online, 2nd edition, 2003. URL  
<http://www.methodologia.it/testi/ProlegomeniI.pdf>.

G. Vaccarino. *Introduzione alla semantica*. Falzea Editore, Reggio Calabria, 2006. ISBN 88-8296-214-8.

Stefano Gambini

# **GIOCHI DELL'ARTE**

**CONEDON o HEDON, le due alternative**

**(sesta e ultima parte)**



**Tabella delle  
“soluzioni” filosofiche\*  
ai problemi del *conoscere*.**

\*Le virgolette stanno ad indicare che queste sono presunte soluzioni non che lo sono di fatto. Per quanto concerne l'Operazionismo di Ceccato, invece, esso non ha né la veste né la sostanza di una teoria filosofica, è piuttosto un'originale proposta per risolvere i problemi della traduzione meccanica e della realizzazione di macchine cibernetiche.



## Tabella delle “soluzioni” filosofiche al *conoscere*.

Le varie “soluzioni” proposte ai problemi della conoscenza dai filosofi sono state ben sintetizzate da Giuseppe Vaccarino in una tabella, di quelle usate per risolvere problemi di ordine logico, eccola:

	FISICO	PSICHICO	MENTALE
DATITA'	REALISMO	SPIRITUALISMO	ONTOLOGISMO
FISICO	OPERAZIONISMO*	ANTROPOMORFISMO	IDEALISMO
PSICHICO	BEHAVIORISMO	OPERAZIONISMO*	FENOMENOLOGIA
MENTALE	FISICALISMO	PSICOLOGISMO EMPIRISMO POSITIVISMO	OPERAZIONISMO*

\*L'OPERAZIONISMO è quello di Silvio Ceccato e non quello di Bridgman che, sia pure determinante nella genesi del pensiero ceccatiano, è limitato fondamentalmente alla fisica, mentre Ceccato ha esteso l'analisi in operazioni ad ogni contenuto del pensiero. L'OPERAZIONISMO di Ceccato riconduce, attraverso l'analisi operativa, il fisico al fisico, lo psichico allo psichico, il mentale al mentale, evitando quelle confusioni che inducono a filosofare.

Ho riportato questa tabella perché sono convinto che possa essere utilissima a chi gioca al CONEDON, senza essere ferrato in filosofia e soprattutto ai principianti, che devono avvalorare da soli i propri lavori, senza essere spalleggiati da critici o intellettuali affermati.

In breve lo schema mostra che il *Realismo* si costituisce assumendo come essenziali i “dati” fisici, o comunque assumendo in genere delle datità.

Che nella tesi del *Fisicalismo* ed in particolare del *Materialismo* ciò che è mentale viene ricondotto al fisico.

Che le tesi del *Comportamentismo (Behaviorismo)* riconducono lo psichico al fisico, ovvero, limitano l'indagine all'analisi dei soli comportamenti negando ogni aspetto mentale, perché ritenuto inosservabile.

Che lo *Spiritualismo* assume come “datità” i costrutti psichici.

Che lo *Psicologismo*, l'*Empirismo* e il *Positivismo* si costituiscono riconducendo il mentale allo psichico, ovvero, ritenendo che i contenuti del pensiero sono solo di origine osservativa.

Che l'*Antropomorfismo* è la tendenza a ricondurre il fisico alla datità dello psichico, ad attribuire alle cose non umane pensieri e sentimenti, volontà, ecc..

Che l'*Ontologismo* è la tendenza ad assumere come “dati” categorie mentali riconducibili solitamente a una presunta “realtà” che resta fuori da ogni portata.

Che l'*Idealismo* è la soluzione filosofica che assume come datità le “idee” e riconduce al mentale anche il fisico.

Che la *Fenomenologia* riconduce i costrutti psichici a “datità” mentali.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Cfr. Giuseppe Vaccarino, “L'errore dei filosofi”. Casa editrice G. D'Anna, Messina – Firenze. 1974.

Nel gioco del CONEDON l'abilità e l'originalità dei giocatori si manifesta anche nel modo in cui essi giustificano e quindi cercano di avvalorare le loro creazioni ricorrendo alla formulazione di un pensiero verbale. Il Bluff che l'artista mette in atto, in modo più o meno consapevole, quindi con una maggiore o minore coscienza/volontà di bluffare, sta nel sostenere che la propria opera "esprime il contenuto", nell'affermare che la propria opera "ha in se stessa un valore estetico", nel pensare che opere e pensieri "sono dettati dalla conoscenza di alcuni dati e quindi riflettono a vario titolo la realtà", ecc..

Gli schemi tattici seguiti dai giocatori del CONEDON sono assimilabili a quelli dei filosofi, anzi, spesso sono proprio gli stessi. La cosa non può e non deve sorprendere, infatti, nel linguaggio comune, soprattutto quando assumiamo l'atteggiamento teoretico-conoscitivo, tendiamo a combinare in forme talvolta banalizzate o raffazzonate, teorie filosofiche storiche, facendone una sorta di macedonia, usando di volta in volta quel che ci aggrada: un poco di *platonismo* non deve mai mancare (il modulo platonico costituisce il modello forse più perfetto di gioco filosofico); una buona dose di *epicureismo* fa sempre bene (anche perché non propugna assolutamente piaceri sfrenati, fittizi, di breve durata, ma forse per qualcuno andrebbe bene anche se lo facesse); un certo grado di *relativismo* può essere estremamente comodo (pur non eliminando affatto il rischio di *dogmatismo*, anzi, tutti possono arrogarsi il diritto di avere ragione imponendo la loro verità, magari con l'uso della forza.); ecc. ecc..

La questione seria è che l'atteggiamento conoscitivo, basato sulla svista dell'indebito raddoppio del percepito, risulta inesorabile anche se praticato dagli artisti e porta inevitabilmente tutti a cercare *essenze*, favorendo persino l'illusione di trovarne; a trattare come cose osservative, o ricavate da cose osservative con l'astrazione, ciò che è invece soltanto il risultato di operazioni mentali.

## Presentazione di HEDON

Ora che il gioco tradizionale dell'arte ha un nome, "CONEDON", ed uno statuto, potrebbe risultare facile e conseguente giocarvi nel rispetto delle sue regole, eppure, riflettendo sui principi costitutivi di questo gioco risulta subito evidente, a partire dal fatto che legittima il bluff, che paradossalmente si può restare più onesti essendo scorretti all'interno del gioco medesimo, o addirittura rifiutandolo.

Mi spiego meglio.

Le regole del CONEDON stabiliscono che all'inizio del gioco non si deve pattuire la scelta dei pezzi/valori e che alla fine possiamo proclamarci vincitori grazie ai pezzi/valori introdotti giocando. Ebbene, per fare questo è necessario dare per scontato che i pezzi da noi introdotti siano portatori di un certo valore. Bisogna unire pezzi e valori senza porsi tanti problemi perché, dopo tutto, è questo che il gioco ci impone.

Per essere bravi giocatori del CONEDON è perciò utilissimo conoscere a menadito le ben collaudate strategie di gioco, sfruttare, se "necessario", tutti i meccanismi possibili per bluffare: ignorare o far finta di ignorare le consapevolezze che eviterebbero ogni astruseria filosofica.

Paradossalmente, il giocatore scorretto del CONEDON è colui che invece a tali consapevolezze non vuol rinunciare. Colui che queste consapevolezze intende volgerle positivamente, ovvero, usarle per smascherare i bluff e per non bluffare a sua volta.

**Problema:** È possibile concepire di fare arte e di sentirsi artisti rifiutando le regole costitutive del CONEDON, chiamandosi quindi fuori dal gioco dell'arte stesso?

**Risposta:** Ritengo di sì. Come è avvenuto in matematica con la costruzione delle "geometrie non euclidee"<sup>2</sup>, attraverso la sostituzione dell'enunciato delle parallele con altri assiomi, così si possono, credo, cambiare le due regole costitutive del CONEDON concependo un nuovo modo di fare arte e di sentirsi artisti.

**Problema:** Con quali nuove regole si può costituire il nuovo gioco dell'arte?

**Risposta:** Consapevoli della contraddittorietà del conoscere filosoficamente inteso, si deve in primo luogo: Non ipotizzare nulla d'irriducibile all'attività mentale. In seguito a questa mossa è utile assumere l'atteggiamento operativo, quindi: Tradurre ogni cosa in una sequenza di operazioni ripetibili.

**Problema:** Rinnovando profondamente le regole costitutive del gioco dell'arte, inevitabilmente, cambiano anche molte delle caratteristiche del gioco stesso. Quale nome potrebbe essergli dunque attribuito?

**Risposta:** La domanda è importante, infatti, sostituendo le tradizionali regole costitutive del gioco dell'arte, con le due norme sopra indicate, mutano indubbiamente molte cose. La prima e più importante conseguenza è il ridimensionamento dell'importanza attribuita all'atteggiamento conoscitivo, da essa scaturiscono poi tutte le altre. Con l'espressione "CONEDON" indicavo la compresenza nel tradizionale gioco dell'arte degli atteggiamenti "conoscitivo" ed "edonistico", con

---

<sup>2</sup> La costruzione della *Geometria Euclidea* partiva dalla supposizione che la terra fosse piatta, e per estensione anche l'intero universo. Il postulato delle parallele ha infastidito molti matematici ed alcuni provarono a dimostrarlo come un teorema. Saccheri, per i suoi tentativi di emendare il sistema di Euclide da questo neo, è considerato un precursore delle ricerche sulle geometrie non-euclidee. Per Lobacevskij il V postulato aveva il carattere di un'ipotesi fisica non verificabile con l'esperienza e non derivabile dagli altri postulati. Nella sua *Pangeometria* esso viene sostituito con l'assioma: per un punto esterno ad una retta passa un numero infinito di parallele alla stessa.

Riemann, studiando le superfici a curvatura costante (es. sfera) sostituì il V postulato con un'affermazione relativa alle geodetiche, archi di cerchi massimi, che di fatto nega l'esistenza delle parallele nello spazio sferico.

La *Geometria Ellittica* di Riemann fu utilizzata da Einstein nella T. della Relatività Generale.

La sostituzione del V postulato ha portato i matematici alla creazione di geometrie molto diverse da quella euclidea, che per secoli è sembrata l'unica possibile ed immaginabile.

la chiara dominanza del primo rispetto al secondo, ma ora col nuovo gioco questa operazione non ha più senso.

Le nuove regole costitutive del gioco dell'arte richiedono agli artisti e ai fruitori/spettatori di sviluppare la maggiore consapevolezza possibile circa il loro operare mentale, quindi sul rapporto tra quello che fanno ed i risultati ottenuti. Lo sviluppo di tale consapevolezza, sia da parte dell'artista che del fruitore/spettatore, si mostra, in primo luogo, con la massima valorizzazione del ruolo che la costituzione dei ritmi ha nell'assunzione dell'atteggiamento estetico. Grazie a tale consapevolezza l'artista può operare volontariamente per ottenere certi risultati anziché altri, nel pieno controllo delle situazioni.

Il nuovo gioco dell'arte richiede, sia ai giocatori che ai fruitori/spettatori: a) la capacità d'analizzare gli atteggiamenti nelle loro operazioni costitutive, atteggiamenti con cui si ottengono i pezzi di cui è possibile avvalersi nel gioco; b) la consapevolezza di come i valori si possono ottenere "positivi" o "negativi" a seconda dei rapporti in cui sono messi i vari pezzi nell'ambito degli atteggiamenti.

Se l'atteggiamento estetico/edonistico non può mancare, derivando da questo infatti la specificità anche del nuovo gioco dell'arte, tutti gli altri atteggiamenti sono secondari, non necessari (att. storico; att. economico; att. scientifico, ecc.), ma importanti per rendere polifunzionale, di volta in volta, il risultato (sia questo un'opera; una discussione; ecc.).

Per evitare ogni equivoco voglio precisare ora una cosa importante. Il nuovo gioco dell'arte non può escludere per principio, dogmaticamente, l'*atteggiamento conoscitivo*, così facendo cadrebbe infatti in contraddizione. Tale atteggiamento viene quindi solo ridimensionato. Considerando in modo critico le descrizioni tipicamente metaforiche e contraddittorie del *conoscere* filosoficamente inteso, confrontandole con il *conoscere* del linguaggio ordinario, si può dire che l'uso corretto del concetto di *conoscenza* esclude logicamente verifiche di natura ontologica, riducendosi inevitabilmente alla *capacità di ripetere ciò che si è già fatto una prima volta (esperienza)*.

Va poi sottolineato che anche gli atteggiamenti sono valutabili se inseriti in un certo rapporto, contesto. L'*atteggiamento magico*, per esempio, può essere assunto piacevolmente ed avere la sua utilità operando nell'ambito delle attività ludiche o della didattica per l'infanzia, ma assunto assimilandolo all'*atteggiamento medico/scientifico* può diventare un mezzo disgustoso per truffare persone psicologicamente indifese, sofferenti, malate.

Anche l'*atteggiamento mistico/religioso* ha il suo ruolo e la sua importanza nella vita di un uomo, ma sarebbe mortificante se questo atteggiamento dovesse soffocare tutti gli altri.

Il nome "CONEDON" evidenzia i due atteggiamenti costitutivi del gioco tradizionale dell'arte, mentre i principi del gioco non prevedono particolari consapevolezze circa le operazioni mentali costitutive, anzi, rendono preferibile non averne o, se vi sono, tacerne, ricorrendo a bluff.

Volendo riferire il nome "CONEDON" al nuovo gioco dell'arte esso ci risulta senza dubbio inadeguato, i principi del nuovo gioco mirano infatti soprattutto a stimolare al massimo grado la nostra consapevolezza sulle operazioni mentali, cui dobbiamo in primo luogo l'atteggiamento estetico e poi tutti gli altri atteggiamenti accessori, quindi i pezzi e valori messi in campo.

L'atteggiamento conoscitivo non è più al primo posto nel nuovo gioco dell'arte, esso ha perso il carattere trascendentale, assoluto, di cui per secoli era stato investito, ora questo ha perso ogni privilegio, è uno dei tanti atteggiamenti che possono essere assunti.

Ho deciso perciò di chiamare il nuovo gioco dell'arte: *HEDON*<sup>3</sup>.

Ho inteso così eliminare dal nome del gioco dell'arte il contrassegno verbale di quella componente conoscitiva (in senso assoluto, filosofico) che è specifica del gioco tradizionale e che in quello nuovo può avere solo un valore relativo e una funzione accessoria.

---

<sup>3</sup> In greco "hedoné" significa "piacere".

# HEDON

**IL NUOVO GIOCO DELL'ARTE**



## Le REGOLE di HEDON

*HEDON, il nuovo gioco dell'arte, è un gioco di ruolo e si basa su due regole costitutive:*

**c) Non ipotizzare nulla d'irriducibile all'attività mentale**

**d) Tradurre ogni cosa in una sequenza d'operazioni ripetibili**

**Finalità:** realizzare opere d'arte; elaborare analisi basate sulla consapevolezza dei diversi atteggiamenti assunti, dei criteri adottati nell'attribuzione dei valori, ecc.. Le regole costitutive di HEDON mirano ad escludere ogni caduta dei concorrenti nell'atteggiamento conoscitivo, di stampo filosofico, la bravura dei giocatori sta nel conseguimento di tale risultato.

Il gioco prevede almeno due classi di ruoli: quello del giocatore e quello del fruitore/spettatore.

Vi sono così titoli di merito per entrambe i ruoli.

Per il giocatore si va dal più importante e ambito "genio", al notevole "maestro", al generico "artista", ai meno significativi "seguace" "allievo" e simili.

Per il fruitore/spettatore vi sono altri titoli: "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:** dalla consapevolezza che nessuna cosa fisica è di per sé stessa portatrice di valori, né estetici né economici, né conoscitivi in genere, il gioco consente l'utilizzo di qualsiasi cosa o più cose insieme: "macchie"; "linee"; "colori"; "parole"; "immagini"; "azioni"; "oggetti"; "corpo" proprio o altrui, reale o simulato con artifici; "ambiente" naturale, artificiale, virtuale, ecc.. Ciò che viene introdotto ed usato nel gioco dell'arte, conseguentemente all'assunzione dell'atteggiamento estetico, costitutivo di un qualche ritmo, diventa a sua volta "estetico".

**Il numero dei pezzi:** un "artista" può decidere di utilizzare una scala molto ristretta di colori e linee relativamente orizzontali e verticali, ma anche con queste limitazioni le possibilità combinatorie sono praticamente infinite.

**Il valore dei pezzi:** consapevole del fatto che ogni valore, per sua costituzione, scaturisce dall'aver posto un rapporto, che è fondamentale l'assunzione di un certo atteggiamento nei confronti delle cose per trovarle ora in un modo ora in un altro, ogni giocatore deve evitare che venga posto un rapporto fisso tra valori e cose valutate.

Stabiliti i pezzi ed attribuiti loro i valori nessun giocatore ha il diritto di assolutizzare le sue scelte, di avvalorarle sostenendo che esse riflettono la realtà in sé, sia pure per qualche aspetto, che esse sono ricavate da delle datità. Questi punti sono essenziali perché escludono il ritorno all'atteggiamento teoretico-conoscitivo che renderebbe il gioco di HEDON identico al CONEDON.

**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!”).

Alcuni individui possono desiderare di giocare da soli le loro partite, come nei giochi con le carte o in altri passatempo, tuttavia è sempre possibile, in linea di principio, mettere in rapporto tra loro partite giocate in luoghi e tempi diversi.

I giocatori “solitari” si rifiutano di appartenere a “scuole”, a “movimenti”, o “squadre”, ecc., essi vogliono mantenere la massima libertà di scelta d’azione. Proprio per questa libertà, in genere, solo giocatori con forte personalità riescono ad avere importanti esiti di gioco.

**La Posta:** non avendo valori assoluti su cui puntare e neppure sistemi di rappresentazione della realtà da proporre o difendere, il giocatore di HEDON mette in gioco soprattutto la sua capacità costruttiva e la sua capacità di analisi dell’operare mentale proprio e altrui.

Un giocatore può persuadersi di aver ottenuto un qualche “successo”, può essere dichiarato “vincitore”, in primo luogo se è riuscito a non cedere alla tentazione di filosofare o ad assumere atteggiamenti dogmatici.

**Inizio del gioco:** i pezzi con cui ogni giocatore di HEDON si muove sono ottenuti come tali operando sempre in base ad un certo criterio dichiarato, per ridurre il rischio di assumerli come “datità”, eliminando l’attività mentale costitutiva. È Soprattutto col rispetto di questo punto che si può distinguere chi gioca a HEDON piuttosto che al CONEDON.

Appena i pezzi sono fatti possono essere articolati, assemblati, con la costituzione e ripetizione di un’infinità di moduli ritmici.

I giocatori di HEDON operano quindi consapevolmente con le modalità costitutive dell’atteggiamento estetico. Le altre modalità operative sono scelte “liberamente”, scernendo cioè tra i molti e diversi atteggiamenti costituiti.

I valori sono ottenuti sempre nell’ambito di un qualche atteggiamento ed in relazione ad un certo pezzo, considerando se questo soddisfa (v. positivo) o non soddisfa (v. negativo) un qualche rapporto posto tra quello stesso elemento ed altri pezzi, già tra loro combinati o soltanto confrontati in base a un certo criterio.

Assunto l’atteggiamento estetico si ottengono solo valori estetici (“bello”; “brutto” ed affini), se vogliamo arricchire la gamma dei valori in gioco occorre aggiungere ulteriori atteggiamenti.

È importante ricordare sempre che possiamo dare, o togliere, un valore anche agli atteggiamenti stessi, ponendoli tra loro in rapporto nei diversi contesti.

Il gioco si può sviluppare dinamicamente in moltissimi modi, con azioni e controazioni: dialoghi tra giocatori che si confrontano sulle loro opere; rapporti tra giocatori e fruitori/spettatori; dibattiti sui tentativi di analisi circa gli atteggiamenti coinvolti e le operazioni svolte; ecc..

A vario titolo anche i Fruitori/spettatori determinano gli esiti positivi o negativi delle partite.

Se nelle partite si sviluppano tendenze non propriamente costruttive, cedimenti all’atteggiamento che presuppone datità (att. filosofico, dogmatico), questo indica che minimo un giocatore (oppure un fruitore/spettatore) non operano secondo le regole costitutive di HEDON.

**L'illegalità del bluff:** i principi costitutivi di HEDON escludono il ricorso a bluff. Nessun giocatore ha verità assolute o sistemi indiscutibili da difendere, ognuno ha invece il dovere di operare mentalmente in modo trasparente, controllabile e ripetibile. L'assenza di atteggiamenti dogmatici e filosofici è il segno più evidente che un giocatore non sta bluffando.

**Condotta di gioco:** essendo questo un gioco di ruolo che mira a sollecitare la creatività degli individui, senza asservimenti di nessun genere, non possono esservi regole di condotta che limitino la creatività stessa. Neppure i principi hanno questo scopo, anzi, essi svincolano radicalmente i giocatori da ogni schiavitù del presupposto del "dato".

È vero, in genere, che la condotta dei giocatori riflette buona parte dei principi etici a cui essi sono stati educati nel loro ambiente, altre volte, però, contrasta con la morale più comune. Sono quasi sempre considerate riprovevoli le condotte "violente" soprattutto se "offensive" (più tollerate sono quelle "difensive"). Ciò non toglie che nelle partite i giocatori possano alterarsi e perdere la pazienza, con conseguenze non sempre prevedibili.

Per la "bellezza" del gioco è comunque sempre da preferire un atteggiamento costruttivo.

Poiché ogni giocatore deve costruire tutto, ed essere in condizione d'analizzare il proprio operare ed operato, nei confronti degli altri, anche dei fruitori/spettatori, il loro impegno è quello di non assumere comportamenti dogmatici.

La storia dell'arte va intesa come continua costruzione di partite, con mosse e contromosse, vittorie e sconfitte, rivincite ed accordi tra le parti in gioco. Nessuna mossa recuperata da vecchie partite può avvalorare di per sé alcunché.

**Consigli:** Considerando che i bambini trovano un grande piacere nell'uso degli strumenti della grafica e della pittura (penne; pennarelli; matite; tempere; ecc.), nell'utilizzo creativo dei materiali più vari (terre; sassi; tessuti; cartone; colla; ecc.) è opportuno avvicinarli a HEDON molto presto. Il momento più delicato è quando i bambini sviluppano senso critico nei confronti dei risultati del proprio operare estetico, ciò impedisce loro di essere fieri di tali risultati. I bambini devono essere aiutati a non privarsi della gioia che può derivare da un'attività svolta assumendo consapevolmente l'atteggiamento estetico, infatti, mentre il nostro operare si svolge spesso con gli altri e per gli altri, l'operare estetico si esplica soprattutto con sé stessi, per sé stessi.

È importante non imporre formule normative, che sono in contrasto coi principi stessi del gioco. Utili e piacevoli risultano invece i suggerimenti operativi che, aumentando le possibilità d'intervento attivo dei piccoli giocatori, allargano la rete costitutiva della loro intelligenza.

Per giocare a HEDON non vi sono limiti di età.

Giocare a HEDON nel rispetto delle sue regole costitutive vuol dire fare arte evitando ogni cedimento all'atteggiamento teoretico-conoscitivo, filosofico. Questo è più facile farlo se si è giocato, almeno qualche volta, anche al CONEDON, il gioco tradizionale dell'arte.

Montale 5-10-05

Stefano Gambini



# INDICE

Preambolo e ringraziamenti .....	pag. 6
<b>Le REGOLE DEL CONEDON .....</b>	<b>pag. 10</b>
Nota importante .....	pag. 14
<b>Partite storiche del CONEDON .....</b>	<b>pag. 16</b>
1) La trovata fondamentale .....	pag. 18
2) Il gioco dell'arte nell'antico Egitto .....	pag. 19
3) Il gioco dell'arte nell'antica Grecia: .....	pag. 21
Protogene e Apelle .....	21-22
La gara tra Zèusi e Parrasio .....	23
La gara tra Fidia e Alcamene .....	24
Platone e Aristotele .....	24
4) La pittura di Icone .....	pag. 27
5) Cimabue e Giotto .....	pag. 28
6) Una gara tra amici: Donato e Filippo .....	pag. 29
7) Botticelli e Leonardo .....	pag. 30
8) Leonardo e Michelangelo .....	pag. 31
9) Disegno o Colore? .....	pag. 34
10) I Significati .....	pag. 36
11) L'Oggettività .....	pag. 38
12) Astratto o Figurativo? .....	pag. 40
13) Il Semplice .....	pag. 43
14) Il Ritmo .....	pag. 47
15) Scacco Matto .....	pag. 55
16) Conclusioni .....	pag. 58
<b>Tabella delle "soluzioni" filosofiche ai problemi del conoscere .....</b>	<b>pag. 63</b>
<b>Presentazione di HEDON .....</b>	<b>pag. 67</b>
<b>Le REGOLE DI HEDON .....</b>	<b>pag. 71</b>
Indice.....	pag. 75

*Finito di stampare il 4 ottobre 2006*