

Paola Ferraris (a cura di)

Gli eventualisti, la psicologia e l'arte dell'evento

Quanto segue è un tentativo, a cura di Paola Ferraris, di presentare la Rivista di Psicologia dell'Arte all'interno dell'attività degli eventualisti: una ricerca di psicologia e arte dell'evento, quale è nel presente.

Nelle **Appendici** sono stati riportati per intero alcuni esempi di articoli della rivista (**indicati in neretto** nel presente testo) che non appartengono all'ultimo numero, ma si possono dire egualmente presenti nelle prospettive attuali degli eventualisti rispetto alla psicologia dell'arte, alle questioni poste dall'avanguardia e alla ricerca di stimolare eventi.

Inoltre sono qui inseriti i testi delle due relazioni con cui è stato presentato all'Università di Bologna, il 12 gennaio 2005, il libro di Paola Ferraris, *Psicologia e arte dell'evento. Storia eventualista 1977-2003*, Gangemi, Roma 2004: **Roberto Galeotti, *Il metodo della linea continua* (2002) [APPENDICE 1]**, **Paola Ferraris, *Sulla storia in rapporto con l'evento* (2004) [APPENDICE 2]**

Il presente è un atto creativo, una scelta che divide il passato dal futuro.

L'arte è una manifestazione del presente, essa si distingue per le sue incostanti, poiché le costanti sono sempre manifestazioni del passato. Dell'atto creativo non si può più fare a meno una volta che esso, accadendo, abbia prodotto una modificazione del mondo, una divisione fra passato e futuro, un salto imprevisto nel Presente che d'ora in poi non potrà più essere fatto. L'atto creativo fonda un mondo diverso, un mondo formato da una successione di atti irripetibili, che obbligano ad una ripetizione continua chiunque voglia invocarne su di sé il ricordo, atti che debbono necessariamente essere memorizzati in quanto la loro rimozione non è più possibile, non essendo possibile alcun ulteriore evento creativo che non passi attraverso quella memoria, attraverso quel fondamento.

Ora, quando l'evento creativo non è riconosciuto, come quasi sempre accade a causa dei fenomeni di rigetto che

agiscono da volano delle dinamiche culturali, si possono avere due tipi di rifiuto: quello nostalgico e quello accademico.

Caratteristica del nostalgico è la sua incapacità di vivere il presente, egli si trova sempre altrove, in un mondo già accaduto, che può solo essere evocato, perciò se visto dal presente il nostalgico non è che un fantasma, non è che l'evocazione di ciò che è già accaduto altrove.

L'accademico è colui che occupa spazi definiti attraverso gli atti creativi di altri, è colui che risponde alle aspettative traendo tutte le possibili deduzioni consentite da premesse riconosciute, egli non cambia nulla, pur agendo nel presente i suoi atti non sono presenti.

(Presentazione redazionale del primo numero della Rivista di Psicologia dell'Arte)

La rivista viene fondata nel 1979 da Sergio Lombardo con Anna Homberg, Domenico Nardone e Cesare Pietroiusti, dopo i primi due anni di attività del Centro di Studi Jartrakor a Roma. Nello stesso anno, Sergio Lombardo dichiara le motivazioni di queste iniziative in una conferenza all'Università (*Immagini indotte in stato di trance ipnotica*, R.P.A., I, 1, 1979):

“Tutta la mia ricerca è un modo di studiare la realtà sotto l'aspetto della sua potenza, efficace a livelli più profondi, all'interno della psiche, di quelli raggiungibili per mezzo di artifici e di investiture. Il processo di istituzionalizzazione sottopone oggetti indifferenti ad una specie di 'arricchimento' alla fine del quale l'oggetto diventa potente; ma a che servirebbe questo se gli oggetti fossero già potenti? Se un artista creasse eventi attivi, il sistema di arricchimento istituzionale, specialmente quello della critica d'arte, sarebbe molto meno barocco, molto meno arbitrario. (...) Finora purtroppo la critica d'arte si è presentata sempre più come l'unico potere riconosciuto in grado di conferire un'anima alla materia inerte, l'unico che poteva operare l'artificio estetico. (...) L'errore di fondo che esprime e legalizza queste prese di posizione è l'idea che l'arte sia fondata sul 'gusto' e che questo gusto sia fondato sull'opinione di specialisti del gusto; ma ormai la critica d'arte deve lasciare il posto alla psicologia dell'arte se vuole liberarsi dalla retorica che la opprime. Nel clima descritto, per me partecipare alle mostre ufficiali diventava sempre più difficile e ogni volta si riproponeva lo stesso dilemma: o snaturare il mio lavoro mostrando soltanto quello che confermava le idee della critica

ufficiale, o rinunciare alla possibilità di informare. Due anni fa, con la collaborazione di studiosi provenienti da discipline più vicine alla scienza che all'arte, come la medicina, la matematica, la psicologia, mi è stato possibile istituire un centro di studi sui problemi dell'arte: Jartrakor, che si occupa di psicologia dell'arte e di produzione estetica." (Sull'intera attività di Lombardo, vedi www.sergiolombardo.it).

La rivista nasce così per documentare e diffondere le ricerche che si realizzano pubblicamente a Jartrakor: dalle conferenze che affrontano le teorie della conoscenza, della creatività e dell'estetica, così come le esperienze dell'avanguardia in proposito, allo scopo di elaborare una propria teoria e pratica della *creazione di eventi*; agli esperimenti sull'efficacia psicologica, in questo senso, di stimoli costruiti a prescindere dalle categorie separate di arte, scienza, e relativi sotto-generi; all'esposizione dei risultati, a loro volta stimolo di esperienze e dibattiti. Di questa esperienza, che arriva nel 1981 alla definizione della teoria e alla produzione di esempi di *Arte Eventuale* (Nardone, III, 4/5, 1981), proprio nella rivista si trovano le principali testimonianze.

Sergio Lombardo, in *Messaggi semiotici e messaggi profetici* (I, 1, 1979), introduce una definizione dell'arte come esperienza in cui può realizzarsi l'unicità dell'io, mediante l'interpretazione proiettiva della realtà. In questo senso l'arte non funziona come un messaggio semiotico che viene codificato e decodificato, ma come una profezia che stimola un evento: innesca un complesso di interpretazioni e di errori, involontari quanto soggettivi, che trasformano la percezione e l'azione nel mondo. Questa proiezione creativa prosegue così il processo di costruzione dell'individualità analizzato da Freud, attraverso successive identificazioni (a partire da quella con il seno materno) seguite da separazioni e delimitazioni dell'oggetto: fino alla ricerca di un'identificazione soggettiva che tuttavia non è più privata, mediante un'arte capace di stimolare eventi reali.

Con *Metodo e stile* (Lombardo, II, 3, 1980), dal confronto con l'impiego del "caso" nell'estetica idealistica e nell'avanguardia emerge un'ipotesi di superamento di entrambe:

"La ricerca di un metodo al servizio dell'evento si situa oltre la ricerca del metodo fondato su se stesso e quella del metodo fondato sulla sua distruzione. È la mutevolezza inconoscibile dell'evento che delinea il processo aleatorio. Ma questa volta non interessano le funzioni matematiche che simbolizzano l'andamento generale delle fluttuazioni naturali, ma le cause emozionali di quelle fluttuazioni. Ora è proprio l'esperienza psicologica dell'uomo nel momento decisionale, sono i fattori personali di scelta del comportamento in una situazione d'emergenza, che si manifestano in una forma imprevedibile, espressiva. Per distinguere questo

genere di espressione aleatoria da quella che utilizza il caso dall'esterno, già ridotto a muta probabilità oggettiva, la chiamerò 'espressione attiva' del caso; e l'arte che utilizza o stimola una simile espressione sarà detta Arte Aleatoria Attiva."

Ne sono già un esempio i progetti di Lombardo degli anni '70 (eseguiti anche successivamente a Jartrakor) per *Concerti* (**fig. 09**) che impegnano gli esecutori in un percorso per tentativi nella soluzione di problemi in mancanza di informazioni iniziali: posizioni del corpo, mimica del volto, parole, sono così scelte *casuali* ma soggettive, creazioni involontarie.

Nello stesso periodo Cesare Pietroiusti mette a fuoco, in occasione dell'esposizione a Jartrakor di materiali dell'arte d'avanguardia, la questione dello *Scarto come opera, opera come scarto* (II, 3, 1980), da cui deriverà la sua valorizzazione delle tracce grafiche semi-involontarie (*Funzionalità ed estetica dello scarabocchio*, V, 8/9, 1983), e analizza la ricerca di *Piero Manzoni, operazioni limite sull'autonomia e sull'autenticità* (III, 4/5, 1981); Anna Homberg realizza esperimenti sulle *Preferenze estetiche nel comportamento comune* (II, 3, 1980), e su *L'interpretazione fantastica dell'immagine e gli effetti della lateralizzazione* (III, 4/5, 1981) rispetto a diverse combinazioni di espressioni dei volti.

Sergio Lombardo approfondisce lo studio sul possibile valore creativo del sogno, quale rielaborazione imprevedibile degli elementi dell'esperienza diurna che non sono stati riducibili a schemi interpretativi acquisiti (*Il sogno – una funzione biologica indicibile*, II, 2, 1980): mentre secondo la teoria freudiana il sogno servirebbe solo da soddisfazione compensativa per desideri rimossi. Mette a punto quindi uno strumento, lo *Specchio tachistoscopico con stimolazione a sognare* (**fig. 10**), per indurre una percezione subliminale di immagini-stimolo che entrano così nell'attività onirica come catalizzatori di vissuti psicologici profondi rispetto alla propria *vera immagine* (*Caratteristiche delle immagini che stimolano attività onirica*, III, 4/5, 1981; *Specchi tachistoscopici con stimolazione a sognare. Alcuni risultati sperimentali*, N.S., XII, 2, 1991) (**fig. 11**): una ricerca sul sogno come evento che ha dato luogo all'elaborazione di nuovi tipi di immagini-stimolo, tuttora in corso.

Alla fine del 1982, la presentazione a Jartrakor della *Pittura cieca* (**fig. 12**) di Giovanni Di Stefano rinnova, dopo i *Monocromi* del '60 di Lombardo (Mirolla, N.S., XV, 3/4/5, 1994), la possibilità di dipingere escludendo ogni volontà di esprimersi e di essere originale (sul paradosso del "voler essere spontanei", vedi Sergio Lombardo, *Sulla spontaneità*, IV, 6/7, 1982). Di Stefano valorizza invece gli errori involontari che si verificano nell'eseguire bendato il compito oggettivo di ricoprire interamente la tela (più tardi,

l'interno di un cerchio o di una figura *casuale* tracciati sulla tela), e che realizzano una *casualità soggettiva* tanto imprevedibile quanto espressiva. Carolyn Christov-Bakargiev (*Arte cieca e deprivazione visiva*, IV, 6/7, 1982) (**fig. 13**) analizza il risultato di questi errori, nelle difformità della copertura e dell'andamento dei segni, concludendo che “*queste innumerevoli immagini e pattern visivi, presenti nelle opere, potrebbero essere stimoli proiettivi per fruitori vedenti. Così, proprio per l'autenticità di tali immagini impreviste, le opere sono sia documenti di esperienze emotive uniche, che potenziali fonti di immagini-stimolo casuali*”.

Anna Homberg realizza nel 1983 un esperimento in cui chiede di raffigurare in forme astratte, con un numero limitato di linee per unire punti disposti casualmente, e un unico colore, il proprio autoritratto o quello del padre e della madre, e concetti come “bontà”, “forza”, “attività” ed i loro opposti. I vincoli del compito stimolano l'imprevedibilità dei risultati anche per gli esecutori, e dunque la loro *casualità soggettiva*; mediante la sovrapposizione di tracciati e colori si evidenziano degli *identikit* formali per ogni concetto, come pure delle variabili individuali (*Gli aleatopi. Sulla visualizzazione di alcuni contenuti mentali*, V, 8/9, 1983) (**figg.14, 15**).

All'inizio del 1983 sono esposti a Jartrakor dei poligoni stocastici, “nonsense shapes”, realizzati secondo il metodo ideato nel 1956 dallo psicologo Fred Attneave per l'addestramento percettivo (Homberg, *Arte aleatoria: osservazioni sulla storia del metodo casuale*, IV, 6/7, 1982): Sergio Lombardo deriva da questo precedente extra-artistico, e dalla sperimentazione di immagini-stimolo per lo *Specchio tachistoscopico*, una ricerca sulle immagini *casuali*, prive di ogni intenzionalità di senso, quali stimoli per la proiezione di contenuti soggettivi nel tentativo, necessario agli esseri umani, di darne un'interpretazione (*Percezione di figure grottesche in alcune strutture casuali*, V, 8/9, 1983). L'indagine sperimentale sulla costruzione di immagini che, non avendo un significato dato, richiedono un succedersi di ipotesi interpretative inedite, involontariamente inventive (senza però ammettere qualsiasi interpretazione, indifferente alla realtà dello stimolo) parte da alcune teorie della percezione ed epistemologiche moderne, come quella di Neisser, e riprende precisandole le ricerche dell'avanguardia storica sulle strutture visuali, al di là della *composizione lirica* astratta o figurativa che sia: per liberare il rapporto con le immagini dalla contemplazione, cioè dal decodificare un messaggio o immedesimarsi con l'autore. In questa direzione Sergio Lombardo elabora la sua *Pittura stocastica* (**figg.16, 17**), esposta prima a Jartrakor quindi in Italia e all'estero ed analizzata via via sulla rivista (*Approssimazione alla struttura casuale assoluta*, V, 8/9, 1983; *Pittura stocastica. Introduzione al metodo TAN e al metodo SAT*, VII, 12/13, 1986; *Pittura stocastica. Tassellature modulari che*

creano disegni aperti, N.S., 3/4/5, 1994). Domenico Nardone e, nel 1987, Cesare Pietroiusti si distaccano invece da questo presunto “ritorno al quadro” e dalla ricerca eventualista, per un’arte come intervento rivolto ad evidenziare la creatività come esistente nei comportamenti quotidiani (tracce non intenzionali, pensieri non funzionali).

Sergio Lombardo precisa *La teoria eventualista* (VIII, 14/15, 1987) rispetto alle nuove tendenze:

“Tanto più un campione di persone reagisce in modo eterogeneo se esposto all’identico stimolo, tanto più quello stimolo coglie lo scopo eventualista. Al contrario, se il campione risponde uniformemente, lo stimolo è inefficace, poiché induce reazioni ovvie, ripetitive e prevedibili, legate allo sfondo coinemico delle culture.”

Più tardi Lombardo confronterà con le altre teorie scientifiche la concezione eventualista della psicologia dell’arte: una teoria che definisce autonomamente il proprio oggetto (l’arte come evento), e si sviluppa nella produzione e verifica di questa ipotesi, invece di una spiegazione psicologica di quanto è storicamente dato come “arte” (**Sergio Lombardo, *Requisiti scientifici della psicologia dell’arte. 1 - Teorie dell’esperienza estetica*, N.S., XXI, 11, 2000; 2 - *La creatività dell’artista*, N.S., XXII, 12, 2001) [APPENDICE 3],**

La rivista viene portata avanti in questa fase da Lombardo principalmente sulla base dei rapporti internazionali instaurati con psicoanalisti interessati all’arte e psicologi ricercatori sul terreno dell’estetica empirica, dato che dopo il 1990 anche Anna Homberg si ritira dal gruppo e dalla sperimentazione estetica per esercitare la professione di psicoanalista.

Nel 1988 si concretizza la ricerca eventualista dei più giovani Roberto Galeotti e Piero Mottola. Galeotti sperimenta le potenzialità creative dell’inferenza, facendo descrivere stimoli visivi senza senso e facendoli poi riprodurre da altre persone sulla base di queste descrizioni, così che l’imprevedibilità soggettiva si verifica involontariamente in compiti di tipo cognitivo. Anche Mottola costruisce stimoli visivi senza senso, per chiedere di migliorarli o peggiorarli modificandone un solo elemento, verificando così le aporie tra le concezioni di bello e brutto nel *fare* e nel *guardare* (*Miglioramento-Peggioramento*, N.S., XV, 3/4/5, 1994). Quindi il 1991 si inaugura a Jartrakor con una mostra in cui Roberto Galeotti affronta *Il ruolo della dispersione nella produzione di inferenze* (N.S., XV, 3/4/5, 1994) (**fig. 18**) rispetto a fotografie di diverso soggetto: dunque immagini già dotate di senso, tra cui quella che ha ottenuto i giudizi più eterogenei di preferenza ha anche stimolato la produzione delle storie più differenti fra

loro, risultando così lo stimolo più eventualista sia riguardo alle diverse preferenze che riguardo alle diverse inferenze. Galeotti precisa che *“Non è sufficiente però la creatività intrinseca al processo cognitivo a rendere l’inferenza un evento. Affinché questo accada è necessario che il processo inferenziale segua percorsi differenti da individuo a individuo e sfoci in risultati originali e imprevedibili.”*

Tuttavia il ruolo di Jartrakor come luogo di esposizione delle ricerche eventualiste aperto alle altre ipotesi d’avanguardia (e riconosciuto tra le gallerie d’arte), risulta insostenibile a causa del rilancio del mercato e del dilatarsi del sistema di promozione al mestiere di artista: che dissuadono dal partecipare a una ricerca non guidata dai compiti assegnati e dalle esigenze di produttività dell’arte, quindi non finanziata da capitali, ma autonoma anche economicamente a tutto rischio dei ricercatori. Quindi Jartrakor chiude come galleria, per passare a diversi modi di intervento, come spiega Sergio Lombardo nell’introduzione a *Come si diventa artisti*: *“All’inizio della stagione espositiva regnavano la crisi e la confusione. Si erano aperte, negli ultimi anni, troppe gallerie nuove, erano stati proposti troppi artisti nuovi, ma era evidente che le nuove idee mancavano e tutto sembrava ridotto ad un mercato delle pulci, in gran parte in via di smobilitazione. Riproporre a Jartrakor un’ennesima stagione sull’eventualismo sarebbe stato come cantare, da soli, una melodia per extraterrestri. Ho cercato invece di provocare un qualche dibattito per mezzo della sorpresa, centrando l’interesse sulle persone piuttosto che sui loro ruoli, sulle loro possibilità piuttosto che sulle loro opere. Volevo sollecitare il pubblico a domandarsi come si diventa artista.”* Espongono dei non-artisti come Miriam Mirolla, il disegnatore satirico Dariush, il critico Ludovico Pratesi, e Cesare Pietroiusti organizza conferenze, seguito da poeti che orchestrano invettive. Nella stessa direzione si pone *Sul perturbante. Mostra sperimentale per una fotografia eventualista*, a cui tutti potevano partecipare con una fotografia ritenuta “in grado di stimolare chi guarda a sognare”, ovvero “semplice (nel senso di unitarietà e coerenza interna), perturbante, profonda, sorprendente, onirizzante”. Con il *Seminario di Psicologia dell’Arte* si ricerca un confronto pubblico sul tema, proseguito presso l’Accademia de L’Aquila a proposito del *Coinvolgimento del pubblico nell’opera d’arte*, e sulla rivista con Roberto Galeotti, *Conoscenza e metodo nella ricerca artistica d’avanguardia* (N.S., XVI, 6, 1995); più tardi altre conferenze presso istituzioni pubbliche faranno il punto delle *Ricerche attuali sull’Eventualismo* (Galleria Comunale d’Arte Moderna e Contemporanea, Roma 2000) e saranno date dimostrazioni sull’*Eventualismo: oltre l’interazione* (Museo Laboratorio dell’Università, Roma 2000). Soprattutto viene rilanciata la rivista, nella sua nuova serie a

partire dal 1994, con una redazione formata da un nucleo di eventualisti ma allargata agli interessati a questo approccio alla psicologia dell'arte: quindi oltre a Sergio Lombardo, Roberto Galeotti, Miriam Mirolla e Piero Mottola (a cui si aggiungerà poi Paola Ferraris) collaborano nel tempo diverse persone, fino alla situazione attuale, con Giuliano Lombardo, Giuseppe Pansini, Luigi Pagliarini, Claudio Greco e Carlo Santoro, in cui il coinvolgimento dei redattori nella ricerca eventualista la estende a ulteriori dimensioni e tende ad eliminare la divisione "interni"/"esterni" (restando autonoma la collaborazione, che continua dal 1994 ad oggi, dello psicologo Vladimir M. Petrov).

Questo risulta possibile perché dalla metà degli anni '90 arrivano a definizione nuovi sviluppi della ricerca. Sergio Lombardo, dopo aver esplorato con la pittura stocastica nuove strutture visive complesse che inducono proiezioni di immagini inesistenti, riduce il problema della struttura alla minimalità delle *mappe*, per indagare le potenzialità della colorazione (*Estetica della colorazione di mappe*, N.S., XX, 10, 1999) (**figg. 19, 20**): la preferenza rispetto a simili stimoli visivi, che non suggeriscono figure all'immaginazione, mette in gioco motivazioni inconsapevoli e finora inesplorate. La ricerca continua tuttora, ed è riepilogata dall'inizio in **Sergio Lombardo, *Alcune procedure di arte automatica. Nonsense shapes, Pioggia di punti, Metodo Lab, Mappe minimali e di Heawood* (N.S., XXIV, 14, 2003) [APPENDICE 4]**

Roberto Galeotti costruisce strutture visive mediante semplici *tagli* consecutivi di una superficie, o addizioni consecutive di rettangoli basati sullo stesso modulo, ricercando la massima complessità di colori richiesti (per diversificare i campi) con il minimo di tagli o di elementi; e mettendo alla prova la preferibilità di diversi *accordi* di colori e strutture: "*Il meccanismo della proiezione, dal quale questa indagine in un certo senso prendeva le mosse, è inalienabile dall'interpretazione di stimoli, siano essi opere d'arte o le smorfie del nostro interlocutore. Evidentemente, i materiali che ho utilizzato nei due esperimenti descritti non sfuggono a tale sorte. Questi tuttavia, essendo senza oggetto, privilegiavano l'espressione di contenuti proiettivi non verbali. Se dunque, come ampiamente provato, il giudizio estetico dipende anche da meccanismo proiettivi, questi primi esperimenti permettono di stabilire che alcuni elementi strutturali dello stimolo (colore, complessità, simmetria...) possono favorire tale disposizione interpretativa, specialmente in particolari 'accordi'*" (*Proiezioni e preferenze nell'interpretazione di disegni senza oggetto*, N.S., XXIV, 14, 2003) (**figg. 30, 31**).

Piero Mottola ha avviato dal 1995 una ricerca sulle emozioni associate dalle persone a suoni (prima rumori, poi strutture sonore astratte), e sui colori che sono evocati da quei suoni e da quelle emozioni, per realizzare partiture sonore o cromatiche che orchestrano le distanze e le combinazioni di tali stimoli emotivi (*Uno stimolo acustico emotivamente evocativo costruito sperimentalmente*, N.S., XVI, 6, 1995) (**fig. 32**).

Giovanni Di Stefano, trasferitosi a Basilea dove apre uno studio-galleria (*spazio.gds*), esplora le potenzialità di più di un “compito insignificante e ripetitivo” a generare immagini tanto minimali nella struttura progettata, quanto imprevedibilmente complesse all’osservazione dei risultati (per una documentazione del lavoro di Di Stefano, vedi www.giovannidistefano.it).

Parallelamente, accogliendo la tesi d’avanguardia sul superamento dell’arte come composizione di un *messaggio*, astratto o figurativo che sia, per costruire invece con ogni tipo di materiale una struttura dal senso non precodificato, gli eventualisti approfondiscono l’indagine sulle potenzialità di combinare immagini già dotate di senso per stimolare un rapporto imprevedibile e creativo.

Si verifica che le immagini di due volti maschili formalmente assai simili sono interpretate diversamente dalle persone e inducono a proiettare fantasie di relazione sui due “personaggi” così immaginati (**Sergio Lombardo, Roberto Galeotti, *La fantasia nella percezione dei volti*, N.S., XIX, 9, 1998**) [**APPENDICE 5**]

Miriam Mirolla inizia nel 1998 la costruzione di stimoli visivi mediante fotomontaggio, selezionati per la loro ambiguità e sottoposti alle proiezioni interpretative degli osservatori che devono dire “chi sono e che cosa fanno” (*Incorporazione e cannibalismo*, N.S., XIX, 9, 1998; *Identità di genere e angoscia di castrazione nello spettro evocativo di uno stimolo visivo composto*, N.S. XX, 10, 1999) (**fig. 35**).

Se questa ricerca sviluppa in chiave psicoanalitica ed eventualista il fotomontaggio delle avanguardie, Roberto Galeotti ha verificato sperimentalmente e rilanciato nelle sue implicazioni teoriche un meno noto procedimento scoperto dal regista russo Lev Kuleshov nei primi anni ‘20: lo stesso volto, variamente arrangiato con un’altra immagine, evoca contenuti emozionali del tutto diversi. Dunque si può dimostrare ciò che sosteneva negli stessi anni Viktor Sklovskij: una struttura data a certi materiali può indurre alla percezione di contenuti inesistenti in essi; e queste proiezioni emotive soggettive possono essere diverse tra le persone (**Roberto Galeotti, *La dispersione dello spettro evocativo come parametro estetico*, N.S., XX, 10, 1999**). [**APPENDICE 6**]

Negli ultimi anni la ricerca eventualista ha raggiunto la dimensione dell’architettura, a cominciare dall’approccio di Claudio Greco per *Il*

progetto di architettura. Metodi, teorie, creatività e caso (N.S., XXIII, 13, 2002): “Le tendenze contemporanee di teorie e metodi del disegno architettonico manifestano l’introduzione della componente aleatoria per ottenere qualità architeturale. La componente aleatoria si ricollega a qualità generalmente attribuite all’insieme architettonico storico derivante da una progressiva stratificazione di scelte apparentemente casuali. L’introduzione della componente aleatoria nel disegno architettonico contemporaneo sembra essere ancora dominata da una componente soggettiva. Il metodo TAN di Lombardo dimostra la possibilità di elevare il ruolo della componente aleatoria nel creare nuove forme, riducendo il supporto soggettivo al processo.” Per arrivare alle proposte di architettura stocastica elaborate con Carlo Santoro, espone nell’ultimo numero della rivista insieme con i criteri della loro verifica eventualista, già abbozzati da Claudio Greco in *Verso un’architettura eventualista* (N.S., XXIV, 14, 2003) **(fig. 40)**: “Caratteristica distintiva dell’architettura, nell’arte, è quella di essere necessariamente fruita ‘attraverso l’uso e attraverso la percezione’ (Benjamin, 1937). Le due azioni possono avvenire in maniera distinta al livello cosciente, ma, al livello inconscio, sono generalmente congiunte. (...) Nell’ambito della teoria eventualista possiamo pensare di considerare l’architettura costruita come lo stimolo. Più complessa appare la questione dell’evento. (...) Un’architettura eventualista ha come scopo proprio quello di mantenere vivo l’effetto stimolante più a lungo possibile ovvero contrastare l’effetto ‘abitudine’ proprio dell’architettura. Questo significa indurre comportamenti ed emozioni diverse da soggetto a soggetto ma soprattutto diverse nel tempo per ciascun soggetto. (...) In architettura il concetto di profondità della teoria eventualista assume un significato particolare perché è la realtà stessa che avviene sempre necessariamente ‘nelle’ o ‘tra le’ architetture (considerando ancora valida, in una visione generale, la definizione di architettura come ‘l’insieme delle modificazioni operate dall’uomo sull’ambiente, in vista delle esigenze umane’, secondo la nota definizione di W. Morris). Il principio che l’architettura eventualista possa ‘modificare la personalità di chi interagisce con lo stimolo, indirizzandola verso ideali culturali nuovi, più complessi e più raffinati’ (Lombardo, 2002) diviene obiettivo primario della creazione dello stimolo (ovvero dell’architettura) e deve essere assunto come parte integrante della misurazione della qualità estetica dell’opera prodotta.”

APPENDICE 1

Roberto Galeotti

Il metodo della linea continua (2002)

Introduzione

I miei primi lavori sperimentali sulla complessità dello stimolo risalgono Al 1995 [1]. In quei lavori utilizzavo immagini-stimolo ottenute con il metodo di Attneave-Arnoult [2]. Tra le diverse, notevoli caratteristiche di queste immagini la più interessante è che producono un autentico profluvio di interpretazioni proiettive da parte dell'osservatore. Queste, come ho dimostrato, sono positivamente correlate sia con il giudizio di complessità che con il giudizio estetico. Successivamente ho concentrato la mia attenzione su immagini che avevano caratteristiche diametralmente opposte, cioè su immagini che inibissero quanto più possibile ogni forma di interpretazione proiettiva.

Ho quindi realizzato i primi disegni utilizzando il metodo della *linea continua*, o *taglio*, e contemporaneamente le prime strutture.

Il testo che segue illustra la procedura di costruzione di disegni e strutture di disegni basata su tale metodo. A tal fine, saranno presi in esame tre lavori: il *Disegno a cinque tagli* del 1999, la *Struttura di sei disegni* e la *Struttura di dodici disegni*, entrambi del 1995. Alcuni cenni sulla colorazione dei disegni e delle strutture, e sui rapporti tra disegni, strutture e colore concluderanno la trattazione.

1. Disegno a cinque tagli (1999)

In Figura 1 è mostrata la costruzione del *Disegno a cinque tagli* (**fig. 01**). Nonostante l'estrema semplicità [3] questo disegno non può essere colorato con meno di quattro colori [4].

Da notare inoltre che utilizzando un numero minore di tagli non è possibile pervenire ad un grado altrettanto elevato di complessità cromatica [5].

2. *Struttura di sei disegni 1:4 (1995)*

In Figura 2 è riprodotto il disegno di base della *Struttura di sei disegni 1:4* (**fig. 02**). Il disegno è stato ottenuto secando con quattro tagli un rettangolo la cui base è un quarto dell'altezza (1:4). Tre colori sono necessari e sufficienti a colorare il disegno.

Costruzione della struttura. I colori necessari e sufficienti alla colorazione del disegno sono permutati negli n modi possibili. Avremo quindi

$$n = 3! = 6$$

modi diversi, che equivalgono al minimo di diverse colorazioni possibili dati tre colori. A loro volta, sei rettangoli 1:4 possono essere arrangiati in quattro modi diversi (**fig. 03**) e ciascun rettangolo può essere orientato in due modi diversi (**fig. 03bis**). Ciò determina

$$6! \cdot 4 \cdot 2 = 5760$$

strutture diverse.

3. *Struttura di dodici disegni 1:3 (1995)*

In Figura 4 è riprodotto il disegno di base della *Struttura a dodici disegni 1:3* (**fig. 04**). Si tratta di un disegno estremamente semplice realizzato secando con appena tre tagli un rettangolo 1:3. Anche la colorazione di questo disegno richiede tre colori. Notiamo però che fermo restando il resto del disegno, l'area evidenziata in Figura 4bis (**fig. 04bis**) può essere colorata in due modi diversi e pertanto il numero di permutazioni necessario ad esaurire le colorazioni del disegno è pari a

$$3! \cdot 2 = 12$$

Costruzione della struttura. Stabilito che il disegno in questione può essere colorato in dodici modi diversi, che dodici rettangoli 1:3 possono essere arrangiati in sessanta modi diversi (**fig. 05**) e che ogni rettangolo è orientabile in due modi diversi, otterremo

$$12! \cdot 60 \cdot 2 = 57.480.192.000$$

strutture diverse.

4. Colorazione di disegni e strutture

Disegni colorabili con quattro colori. Ho colorato il *Disegno a cinque tagli* nei modi che seguono: *i)* impiegando gamme di quattro colori saturi di luminosità simile; *ii)* impiegando gamme di quattro colori saturi di luminosità diversa; *iii)* impiegando gamme di quattro colori di cui due o più erano gradazioni di uno stesso colore [6]. Ciascuna colorazione è stata permutata in modo da ottenere almeno tre disegni diversi [7] che ho poi sottoposto al giudizio di un campione di esperti.

Sono risultate preferiti i disegni colorati in modo *iii* (**fig. 06**) seguiti da quelli colorati in modo *ii*.

Disegni colorabili con tre colori. Disegni di complessità medio alta (8-10 tagli), e disegni di complessità bassa (2-4 tagli), tutti colorabili con tre colori sono stati colorati secondo i criteri esposti al punto precedente e sottoposti al giudizio di alcuni esperti. I disegni di complessità medio-alta hanno ottenuto risultati simili ai disegni a quattro colori. Sono infatti risultate preferite le tavole colorate in modo *iii*. Mentre per quanto riguarda i disegni di complessità bassa risultano preferite le colorazioni in modo *i*.

Strutture di sei disegni. Ho colorato la *Struttura di sei disegni 1:4* impiegando: *i)* tre gradazioni d'uno stesso colore; *ii)* due gradazioni d'un colore ed il loro complementare; *iii)* gamme di tre colori saturi di luminosità simile; *iv)* gamme di tre colori saturi di luminosità diversa.

Sono risultate preferite le strutture colorate nel modo *iv* e, di questo modo, sono maggiormente preferite quelle gamme in cui figura un colore molto scuro, il suo complementare ed il quasi-complementare più chiaro (**fig. 07**).

Strutture di dodici disegni (fig. 08). Ho realizzato alcune strutture di dodici disegni impiegando strutture e arrangiamenti sempre diversi che ho colorato secondo i modi *i-iv* esposti al punto precedente. Tali strutture sono quindi state sottoposte al giudizio di un campione di esperti. I risultati hanno evidenziato una netta preferenza per le colorazioni di tipo *i* e *ii*.

5. Conclusioni

Dai risultati degli esperimenti emerge chiaramente l'esistenza di un rapporto fra tipo di colorazione e complessità del disegno o della struttura.

Vediamo infatti che i disegni di complessità bassa risultano preferiti se colorati con colori saturi, mentre i disegni con un numero medio-alto di tagli, o quelli la cui colorazione richiede quattro colori (massima complessità cromatica), risultano preferiti se colorati utilizzando due o più gradazioni d'un colore.

Nel caso delle strutture, cioè di insiemi più o meno numerosi di disegni, osserviamo risultati analoghi. Infatti, le strutture di complessità bassa (sei disegni a quattro tagli) sono preferite se colorate con colori saturi, mentre le strutture più complesse (dodici disegni a tre tagli) sono preferite se colorate con due o più gradazioni d'un colore.

Sulla base dei dati attualmente in mio possesso il motivo per il quale ciò si verifica può essere solo ipotizzato. Nuovi esperimenti sono allo studio per chiarire questo aspetto.

Note

[1] Galeotti, R. (1996), *Saturazione dello stimolo e decadimento del giudizio di complessità*, in "Rivista di Psicologia dell'Arte", XVII, 7, pp. 39-44.

[2] Attneave, F – Arnoult, M. D. (1956), *The quantitative study of shape and pattern perception*, in "Psychological Bulletin", 53, pp. 221-227.

[3] Assumeremo che il numero n di tagli, ovvero il numero di parti $n + 1$ in cui il rettangolo è suddiviso dai tagli, rappresenti la misura della complessità del disegno.

[4] In accordo con il teorema dei quattro colori, cioè in modo che due aree che abbiano più di un punto in comune non siano colorate con lo stesso colore e senza impiegarne un numero inutilmente maggiore.

[5] I disegni realizzati con il metodo dei tagli possono essere colorati con due, tre o al massimo quattro colori. In tal senso è possibile parlare della *complessità cromatica* come di una componente ulteriore della complessità del disegno; ad esempio, da un punto di vista puramente *quantitativo*, il *Disegno a cinque tagli* non potendo essere colorato con meno di quattro colori può a giusto titolo essere considerato più complesso di un disegno a cinque tagli colorabile con tre colori e questo di uno colorabile con due.

[6] In questa sezione vengono utilizzati termini che più facilmente che altrove potrebbero essere fraintesi. Per limitare questo rischio e tentare di chiarirne il senso farò ricorso, rielaborandolo leggermente, ad un modello teorico piuttosto diffuso. Si immagini una sfera. Sull'equatore sono posti i colori al loro massimo grado di purezza, cioè saturi. Ad un polo corrisponde il punto di massima chiarezza, all'altro quello di massima scurezza e al nucleo il punto di grigio di luminosità intermedia.

Un colore saturo sarà tanto più luminoso quanto più il corrispondente punto di grigio sarà vicino al polo di massima chiarezza e, viceversa, sarà tanto più scuro quanto più il corrispondente punto di grigio sarà vicino al polo di massima scurezza.

Otterremo gradazioni di colore muovendo da un punto qualunque dell'equatore o verso i poli o verso il nucleo. Muovendo verso il polo di massima chiarezza otterremo gradazioni sempre più chiare; muovendo verso il polo di massima scurezza otterremo gradazioni sempre più scure; muovendo verso il nucleo otterremo gradazioni sempre più grigie.

[7] Anche se il numero di permutazioni necessario a colorare una struttura in tutti i modi possibili può essere di gran lunga più grande, tre permutazioni possono consentire di visualizzare i principali rapporti fra colori in modo più che soddisfacente.

APPENDICE 2

Paola Ferraris,

Sulla storia in rapporto con l'evento (2004)

La storia degli eventi è la storia stessa, ma essa può essere scritta solo a posteriori... (S. Lombardo, 2002)

Introduzione

Definendo la storia come fatta, prima, dagli eventi e poi scritta per documentarli, si prende già posizione rispetto a teorie storiografiche diverse: a cominciare da quella strutturalista, derivata o meno dal marxismo con l'obiettivo di legittimare la storia tra le "scienze sociali". Questa teoria ha denunciato l'arbitrio di una *histoire événementielle* basata sull'unicità imprevedibile di personaggi e di azioni che hanno cambiato la cultura e la vita degli uomini; ha rivalutato invece i cosiddetti "fenomeni di lungo periodo", già studiati dall'antropologia, come le strutture parentali, i sistemi di produzione, le credenze condivise ovvero i sistemi di valori. Un simile approccio prende in esame democraticamente ogni genere di traccia umana (dall'assetto del territorio agli oggetti quotidiani) e mediante un'elaborazione statistica ne ricava tutto ciò che è comune ad una società in una sua fase. Qualora affronti le dinamiche storiche, la teoria strutturalista deriva dalle contraddizioni oggettive rilevabili nella fase anteriore le trasformazioni riscontrabili nella fase posteriore: ciò consente pure di risalire ad ipotetiche strutture originarie, o ancora di diagnosticare le probabili evoluzioni future. Questo determinismo assoluto è tuttora applicato come tecnica di produzione ideologica unificata (dopo aver servito separatamente stalinismo e capitalismo), mentre i fondatori della *storia di lungo periodo*, ad est come ad ovest (Mukařovský, 1936; Bloch, 1949), si sono sempre limitati ad un determinismo relativo: la conoscenza oggettiva si applica alle strutture, ma senza negare gli eventi.

Da parte sua, la teoria eventualista non nega l'esistenza di "uno sfondo ordinario e costante, che gioca da sistema fisso di riferimento...un'immagine permanente del mondo" costruita nella storia dell'umanità e rielaborata in ogni fase socioculturale: "questa immagine del mondo deve essere alquanto banale... data la sua funzione di sfondo della

percezione” (Lombardo, 1982), comunque rispetto ad essa si definisce l’evento straordinario, che *interrompe la continuità del tempo-storia*.

Invece una storiografia che limita il proprio oggetto alle strutture comuni e relativamente costanti, se anche non ne deriva proiezioni archeologiche o teleologiche, evita ogni rapporto con gli eventi.

1. Storia degli eventi sfavorevoli

La storiografia che finora ha avuto più diretto rapporto con gli eventi è quella che non è nata dall’esercizio di una professione e nemmeno si è costituita come una disciplina scientifica: ma è derivata dall’esigenza di chi ha preso parte ad eventi storici di capire perché le possibilità che gli sembravano aperte all’inizio hanno avuto un esito sfavorevole, e la continuità della storia è stata rotta, ma il cambiamento ha prodotto un nuovo assetto che gli ex-protagonisti possono solo subire.

Così Tucidide nel V secolo avanti Cristo ha scritto *La guerra del Peloponneso* (Tucidide, 431-400 a.C.) dopo aver preso parte anche come stratega a un conflitto che ritiene di poter giudicare il più importante di tutta un’epoca: avendo visto Atene passare dalle grandi possibilità iniziali alla resa totale a Sparta e alla sottomissione ad un’oligarchia. Considerando gli eventi storici non come preordinati dall’alto ma risultato, incalcolabile a priori, delle azioni umane e dei loro moventi, ha cercato di conoscere a fondo questi elementi, per fare opera non piacevole ma utile in futuro ai protagonisti di altri eventi. Non alla maggior parte degli storici successivi, che eviteranno i “brutti” argomenti, come ha scritto Dionigi (citato da M.I. Finley in Tucidide, 1985), rimproverandogli di aver scelto “una sola guerra, per di più ingloriosa e sfortunata, che sarebbe meglio non fosse accaduta o (almeno) fosse stata dimenticata dai posteri”. Ma Lorenzo Valla tradurrà *La guerra del Peloponneso* in latino nel 1450, e Thomas Hobbes in inglese nel 1628.

Machiavelli è ben noto per il suo ricorso alla storia antica quando la signoria dei Medici lo aveva emarginato dalla vita politica fiorentina: “entro nelle antique corti degli antiqui huomini, (...) dove io non mi vergogno parlare con loro, et domandarli della ragione delle loro actioni” (lettera a Francesco Vettori del 10 dicembre 1513, in Machiavelli, 1971); così unendo “una lunga esperienza delle cose moderne e una continua lezione delle antique”, stava scrivendo *Il Principe* come una *mossa del cavallo* per saggiare subito le possibilità di ritornare alla politica attiva, e per preparare una conoscenza delle arti di governo con cui un “uomo di basso e infimo stato” possa superarle.

Ma Machiavelli ha scritto anche le *Istorie fiorentine* (1525), che si fermano per prudenza al 1492, ma trattano di quelle “civili discordie” che gli storici di professione avevano evitato, ed affermano: “Che il tempo a consumare i desideri della libertà non basti è certissimo: perché s’intende spesso quella essere in una città da coloro riassunta che mai la gustarono, ma solo per la memoria che ne avevano lasciata i padri loro la amavano, e perciò, quella recuperata, con ostinazione e pericolo conservavano; e quando mai i padri non la avessero ricordata, i palagi pubblici, i luoghi de’ magistrati, le insegne de’ liberi ordini la ricordano...” (Machiavelli, 1532). Considera quindi la storia come dimostrazione di possibilità apparentemente improbabili, stimolo che può provocare eventi; mentre la conoscenza del funzionamento dello *status quo* serve a dimostrarne i punti deboli.

Un secolo dopo, Paul de Gondi, ovvero il cardinal de Retz, ha scritto le sue *Mémoires* (de Retz, 1655ss) dopo il fallimento della Fronda con cui aveva tentato di contrastare l’assolutismo al suo nascere, e le sue osservazioni mirano direttamente al rapporto fra storia *normale* ed evento: “Ciò che causa il torpore nelle società che soffrono è la durata del male, che colpisce l’immaginazione degli uomini, e fa credere loro che non avrà mai fine. Appena intravedono la possibilità di uscirne, come non manca mai di accadere quando si è arrivati a un certo punto, sono così sorpresi, così a proprio agio e così accesi, che passano tutto d’un colpo da un estremo all’altro, e ben lungi dal considerare impossibili le rivoluzioni, le ritengono facili; e questa disposizione da sola li rende qualche volta capaci di farle”. Questo era stato sperimentato con la Fronda, che era iniziata inaspettatamente da parte di un Parlamento in cui nessuno aveva idea di quel che ne poteva seguire; dimostrando l’errore di chi pretende che non è da temere un partito senza un capo.

Invece Viktor Sklovskij ha scritto nel 1923 della propria storia, appena conclusa col fallimento, rispetto ad un partito che aveva un capo: aveva infatti partecipato alla rivoluzione russa, ma aveva tentato di dirottare il treno del *metodo* bolscevico, quel metodo che “è uscito di casa e ha intrapreso una sua propria vita” (Sklovskij, 1923a) schiacciando metodicamente ogni creazione imprevista dell’arte come della rivoluzione. “Un popolo può essere organizzato. I bolscevichi erano convinti che il materiale non ha importanza, conta la forma che gli si dà... Volevano pianificare tutto, il sole che doveva sorgere in orario, il brutto e il bello che doveva essere preordinato in cancelleria. L’anarchia della vita, il suo substrato incosciente, il fatto che l’albero sa da sé come crescere – sono tutte cose che essi non capiscono. La proiezione del mondo sulla carta non è un errore fortuito dei bolscevichi. Fin dall’inizio essi avevano creduto che la formula combaciassero con la vita, che la vita sarebbe sostanziata dall’opera

‘spontanea’ delle masse, ma sempre secondo una formula.” (Sklovskij, 1923b). Sklovskij era un futurista, condannato come *formalista*: ha scritto della sua esperienza recente senza adottare alcun canone della storiografia, cercando di ideare la forma nuova con cui agire, subito, da stimolo per l’avanguardia russa ed europea a non collaborare (come tendeva a fare) all’*evento programmato* dei bolscevichi. Constatata la propria sconfitta e la normalizzazione dell’evento rivoluzionario, non ha scelto di immortalarsi ai posteri sacrificando se stesso e le possibilità ulteriori, ma di operare nel presente secondo *La mossa del cavallo* (Sklovskij, 1923c), che “non è libero: procede in diagonale perché la via diretta gli è sbarrata”; concludendo, con una favola-apologo, che *non si può regolare in anticipo l’ignoto*.

2. *Far agire l’esperienza della storia*

Con Sklovskij, il rapporto della storia con l’evento è già quello dell’avanguardia, che concepisce ogni tipo di intervento (dall’opera d’arte al manifesto alla “storia”) come stimolo per eventi che possano trasformare il proprio tempo. Lo conferma, nello stesso 1923, il *Manifeste Art Prolétarien* firmato da Théo van Doesburg, Hans Arp, Christian Spengemann, Kurt Schwitters e Tristan Tzara (Schwitters, 1990): cioè, eccezionalmente, da un artista classificato come “neoplastico” che agiva sotto pseudonimo come dadaista (mentre qui firma *van Doesburg*), e da un rifiutato dal Club Dada di Berlino, come Schwitters, amico e sodale però di Raoul Hausmann, Hans Arp e Tristan Tzara. Che conoscessero o meno gli scritti coevi di Sklovskij (che potevano incontrare a Berlino dove si era temporaneamente rifugiato), agiscono per un radicale superamento delle “storie” sovietiche: “Il proletariato è una condizione che deve essere superata, la borghesia è una condizione che deve essere superata. (...) Il comunismo oggi è una causa già così borghese come il socialismo maggioritario cioè il capitalismo nuova formula. La borghesia utilizza l’apparato comunista – che non è un’invenzione del proletariato ma della borghesia – allo scopo di aiutare il rinnovamento della propria cultura in decomposizione (la Russia). Di conseguenza, l’artista proletario non combatte per l’arte né per la vita nuova a venire, ma per la borghesia. Ogni opera d’arte proletaria non è altro che un manifesto pubblicitario per la borghesia”.

Quanto a fare agire la propria storia già nel presente, i protagonisti dell'avanguardia hanno operato solo per frammenti, con interventi puntuali, rimandando la raccolta di questi documenti al tempo della riflessione a posteriori: che non sempre rende giustizia al tempo dell'azione, e lascia spazio al lavoro di *sistemazione* degli storici professionisti dell'avanguardia detta "storica". Tra questi ultimi, la produzione culturale predilige chi sa rinchiudere gli eventi, che hanno introdotto possibilità di cambiare l'arte e la vita ancora aperte, dentro "poetiche" da archiviare o da rispolverare a piacere; così sono rare le raccolte di documenti, tra cui quella organizzata come *Courrier Dada* da Raoul Hausmann nel 1958 (Hausmann, 1958), dove egli prende una posizione dadaista sulla storia: "Una Storia di DADA svela il carattere di ogni Storia. La Storia non è che la pseudologia che un individuo si fa della realtà, nient'altro che una cattiva immagine dell'oggettività complessa, riflessa in un cattivo materiale. Così una Storia di DADA è permessa. Non si presenta peggio di tante opere celebri, e sarà possibile che in questa occasione essa sveli una vera partita della storia." Una *parzialità* attiva è messa in gioco, da Dada prima, e da Hausmann, contro la pseudo-totalità. Del resto Walter Benjamin, che non è stato filosofo professionale in vita, ha scritto nel 1937 in quello che può sembrare un saggio d'occasione, *Eduard Fuchs, il collezionista e lo storico* (Benjamin, 1937) che "far agire l'esperienza della storia (...) si rivolge a una coscienza del presente che fa deflagrare la continuità della storia". Rifiutando una contemplazione storicistica che "accresce il peso dei tesori che gravano sulle spalle dell'umanità. Ma non dà a quest'ultima la forza di scuoterli di dosso e quindi di farli suoi", ha precisato come "La soluzione di questo problema rimane riservata a una scienza della storia che non abbia più come oggetto un groviglio di puri dati di fatto, bensì quel gruppo definito di fili che rappresenta la trama di un passato nell'ordito del presente. (Sarebbe errato voler identificare questa trama col mero nesso di causa ed effetto. Piuttosto, questa trama è tutta di genere dialettico, ed è possibile che per secoli siano andati perduti certi fili che il corso attuale della storia riprende di colpo e quasi inavvertitamente). L'oggetto storico, sottratto alla pura fatticità, non richiede alcun *apprezzamento*. Esso non propone infatti analogie con l'attualità, bensì si costituisce nel preciso compito dialettico che l'attualità è chiamata ad assolvere." Benjamin, che aveva progettato una storia di *immagini dialettiche* su *Parigi capitale del XIX secolo* (Benjamin, 1983), scrivendo ad esempio: "Non si potrebbe trarre un film appassionante dalla pianta di Parigi? Sviluppando le sue diverse configurazioni in successione cronologica e concentrando nello spazio di mezz'ora un movimento secolare di strade, *boulevards*, *passages*, e piazze?", rimette a fuoco il principio costruttivo della storia per il presente,

che era stato di Machiavelli, saldandolo al “momento distruttivo” di cui l'avanguardia ha praticato la necessità.

Ma già Friedrich Nietzsche da giovane, scrivendo *Sull'utilità e il danno della storia per la vita* (Nietzsche, 1874) aveva protestato contro la professione a cui veniva addestrato, dichiarando subito il proprio rapporto con la storia: “non saprei infatti che senso avrebbe mai la filologia classica nel nostro tempo, se non quello di agire in esso in modo inattuale - - ossia contro il tempo, e in tal modo sul tempo”. Questo testo polemico, puntuale nei confronti del suo obiettivo, si pone come attuale per il *compito dialettico* di liberare l'esperienza della storia dal suo spettacolo: “Da ultimo l'uomo moderno si porta in giro un'enorme quantità di indigeribili pietre del sapere, che poi all'occorrenza rumoreggiano puntualmente dentro di noi, come avviene nella favola. (...) Il sapere che viene preso in eccesso, senza fame, anzi contro il bisogno, oggi non opera più come motivo che trasformi e spinga verso l'esterno, ma rimane nascosto in un certo caotico mondo interno, che l'uomo moderno designa con strana superbia come l'“interiorità” a lui propria. (...) alla fine si diventa all'esterno sempre più indulgenti e comodi, e si allarga il pericoloso abisso fra contenuto e forma fino all'insensibilità per la barbarie, purché la memoria venga eccitata sempre di nuovo (...) così deve accadere all'uomo moderno, che si fa preparare di continuo dai suoi artisti della storia la festa di un'esposizione universale; è diventato uno spettatore gaudente e peregrinante, ed è caduto in una situazione dove perfino grandi guerre e grandi rivoluzioni possono cambiare a malapena qualcosa per un momento. Ancora non è finita la guerra, e già essa è convertita in carta stampata in centomila copie, già viene presentata come nuovissimo stimolante al palato estenuato dei bramosi di storia. (...) nessuno osa più arrischiare la propria persona e tutti invece si mascherano da uomini colti, da scienziati, da poeti, da politici. (...) Comunque sembra quasi che il compito sia di sorvegliare la storia perché niente ne esca se non appunto delle storie, ma nessun evento!” L'esigenza che così pone Nietzsche (e Benjamin), saranno nuove avanguardie ad attuarla.

3. Essere del proprio tempo

Apparentemente, i situazionisti hanno scritto la loro storia soltanto dopo il 1968 e lo scioglimento dell'Internazionale situazionista, con *Enragés et situationnistes dans le mouvement des occupations*, (I.S.,1968) e *La véritable scission dans l'Internationale* (I.S., 1972): ma già la stessa tempestività dei due testi fa capire che non si trattava di consegnare ai posteri quegli eventi, bensì di riconsiderare la situazione dopo le

trasformazioni avvenute, che avevano chiuso alcune possibilità aprendone però altre nuove; tali da richiedere anche il superamento dell'organizzazione costituita nel 1957 (peraltro già così mutata con i tempi), dei suoi mezzi e delle ipotesi per stimolare eventi.

Inoltre, dal 1958 al 1969 i situazionisti avevano pubblicato una rivista, *Internationale situationniste* (I.S., 1975) che apre il primo numero facendo i conti con l'avanguardia precedente e col suo recupero, *Amara vittoria del surrealismo* nelle tecniche del *brain-storming* e nelle terapie della "libera espressione". La rivista non si limita a seppellire quella storia che è stata privata di ogni potenzialità a cambiare la vita, e a smascherare l'offerta di nuove pseudo-libertà e pseudo-eventi: raccoglie soprattutto quel che i situazionisti sperimentano per la *rivoluzione della vita quotidiana*, dalla costruzione di situazioni-stimolo per nuovi comportamenti, che comprende la reinvenzione psicogeografica degli ambienti urbani (*opere* tutte effimere, attestate solo in funzione del loro superamento) e, fin da principio, alla estraniamento dai ruoli professionali separati dell'arte, della politica e della cultura, per una pratica di vita che si confronta e condivide solo con amici che si possano stimare. L'*Internationale situationniste* è così una storia diretta (ma non irriflessa) delle possibilità via via sperimentate, e una sfida pubblica a fare ancora meglio: solo i rapporti che questo tipo di attività e di sfida sanno creare, potevano far scommettere ed agire per la rivolta del '68, come hanno fatto i situazionisti quando la letargia sociale sembrava ancora totale. A posteriori, l'intera serie della rivista dimostra di essere la migliore storia situazionista: quella che più difficilmente può ricadere nelle sistemazioni riservate ai "movimenti" e ai "pensatori", attestando la possibilità di provocare eventi senza *controllarli*, come pure di farne la storia solo per superarli.

Guy Debord, che sarebbe notoriamente il "pensatore", se non proprio il "filosofo", dei situazionisti, ha portato avanti questa ipotesi di storia-per-l'evento fin dal suo testo teorico, *La società dello spettacolo* (Debord, 1967), dove l'obiettivo già immediato è di riaprire le possibilità umane di *fare la propria storia*, e il capitolo su "Il tempo spettacolare" è aperto da una citazione seicentesca, di Baltasar Gracián: "Di nostro non abbiamo che il tempo, nel quale vive chi non ha neppure dimora"; a cui fa eco Shakespeare, per il capitolo sulla storia, "Oh gentiluomini, la vita è breve...". L'autore ha poi dovuto ribadire, con *avvertenze* alle edizioni successive, che "Occorre leggere questo libro tenendo in mente che è stato scritto con la precisa intenzione di nuocere alla società spettacolare". L'obiettivo è quindi sempre il proprio tempo, ed è per questo che Debord aggiunge nel 1988 i *Commentari sulla società dello spettacolo*, in cui avverte della soppressione della storia che è in atto: "Il campo della storia

era il memorabile, la totalità degli avvenimenti le cui conseguenze si sarebbero manifestate a lungo. (...) In tal modo la storia era la *misura* di un'autentica novità, e chi vende la novità ha tutto l'interesse a far sparire il modo di misurarla." (Debord, 1988). Fare storia degli eventi che si sono vissuti diventa così una necessità del presente (e Debord lo farà mediante *montaggi di documenti* in testi e in immagini cinematografiche): tanto più che scrivere di teoria per diagnosticare i tempi e le possibilità di cambiamento esige ora una nuova prudenza, come è detto all'inizio dei *Commentari*, "soprattutto devo stare attento a non istruire troppo chiunque". La stessa esigenza, in una situazione diversa, informa uno dei primi libri realizzati da Debord, con Asger Jorn, pubblicato e diffuso solo per gli amici nel 1959 con il titolo di *Mémoires* (Debord, Jorn, 1959), "entièrément composé d'éléments préfabriqués" connessi in modo non sequenziale da "strutture portanti" di colore: si trattava allora di trasmettere come stimolo aperto l'esperienza dei primi anni di avanguardia, per il suo stesso superamento, sia ai protagonisti del 1952-53 che a quelli dell'Internazionale situazionista allora agli inizi. Due *memorie* autoselettive, per diversi momenti.

4. *L'arte di fermare il tempo*

L'avanguardia ha inteso la storia come il proprio tempo, e ha tentato di deviarne il corso prevedibile verso eventi imprevisti, esplorando e stimolando possibilità ed esigenze umane rimosse e non comprensibili dal punto di vista della sopravvivenza organizzata (e neppure del suo *progresso*).

Per far questo, come ha chiarito Sergio Lombardo già nei primi tempi della ricerca eventualista (Lombardo, 1982), un'avanguardia non potrà adottare né la temporalità del *fare* né l'eternità del *non fare*, bensì praticare l'*arte di fermare il tempo*. Non troppo paradossalmente, per realizzare le possibilità umane *nel tempo*, confrontandosi con la morte, risulta fallimentare la tecnologia del fare: fin dalle antiche arti meccaniche che "potevano generare solo copie dei prodotti naturali, potevano magari perfezionare la funzionalità di queste copie scegliendone le parti migliori, come sosteneva Socrate [e la genetica attuale]; oppure potevano amplificarne le prestazioni aggiungendo protesi artificiali, ma la logica... rimane quella di rendere più comodo ciò che già esiste, procrastinandone la distruzione". Infatti "la filosofia della scienza moderna riconosce solo scopi passivi rispetto al tempo: la conservazione e la riproduzione. La conservazione dell'individuo, immaginata in senso difensivo, lascia spazio al solo piacere edonistico, per cui l'arte, se vista rispetto all'individuo è piacevole decorazione. Quando

viene vista rispetto alla specie, l'arte è un comportamento di corteggiamento subordinato a scopi riproduttivi [seguono esempi]". D'altra parte, "rinunciare all'azione è la strada scelta da chi vede nell'azione un incremento del movimento generatore del tempo, ed anche di chi crede che la realtà materiale sia solo un riflesso illusorio di realtà più potenti d'ordine razionale" (le perfezioni eterne della matematica, della filosofia idealistico/materialistica e della teologia): "l'uscita dal tempo è qui pensata nell'identificazione psicologica con verità eterne", da cui deriva il potere degli *interpreti* così come la svalutazione dell'unicità di ogni uomo nel suo tempo. Invece, fermare il tempo significa attuare "strategie di provocazione dell'evento", scettiche e sperimentali, che stimolano nell'autore come nel *fruitore* le potenzialità uniche di essere soggetti storici (protagonisti di una *cultura* capace di dare alla vita un valore superiore alla sopravvivenza).

Quanto al rilanciare le esperienze della ricerca eventualista come storia in atto nel proprio tempo, questa stessa rivista ne è un esempio, a cui si aggiungono pubblicazioni recenti (Mirolla, 2002; Lombardo, 2004; Ferraris, 2004): piuttosto che fare un prematuro bilancio dell'intervento eventualista in questo campo, si può concludere con quello che Freud ha scritto, in tempo di guerra, sulla *Caducità* (Freud, 1916). "Il valore della caducità è un valore di rarità nel tempo. (...) Potrà venire un tempo in cui i quadri e le statue che oggi ammiriamo saranno caduti in pezzi, o una razza umana dopo di noi che non comprenderà più le opere dei nostri poeti e dei nostri pensatori, o addirittura un'epoca geologica in cui ogni cosa vivente sulla terra sarà scomparsa: il valore di tutta questa bellezza e perfezione è determinato soltanto dal suo significato per la nostra sensibilità viva, non ha quindi bisogno di sopravvivere e per questo è indipendente dalla durata temporale assoluta".

Bibliografia

- BENJAMIN, W. (1937), *Eduard Fuchs, der Sammler und der Historiker*, in "Zeitschrift für Sozialforschung", Paris; ed it. in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966
- BENJAMIN, W. (1983) *Das Passagen-Werk*, Surkamp, Frankfurt am Main; ed. it. in *Sul concetto di storia*, Einaudi, Torino 1997
- BLOCH, M. (1949), *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*, in "Cahiers des Annales", Paris; ed it. *Apologia della storia*, Einaudi, Torino 1969
- DEBORD, G. (1967), *La Société du spectacle*, Buchet-Chastel, Paris; ed. it. *La società dello spettacolo*, Vallecchi, Firenze 1979

- DEBORD, G. (1988), *Commentaires sur la société du spectacle*, Éditions Gérard Lebovici, Paris; ed. it. *Commentari sulla società dello spettacolo*, SugarCo, Milano 1990
- DEBORD, G., JORN, A. (1959), *Mémoires*, I.S., Copenhague; Allia, Paris 2004
- FERRARIS, P., *Psicologia e arte dell'evento. Storia eventualista 1977-2003*, Gangemi, Roma 2004
- FREUD, S. (1916), *Vergänglichkeit*, in *Das Land Goethes 1914-1916*, Deutsche Verlagangstalt, Stuttgart; ed. it. in *Perché la guerra*, Boringhieri, Torino 1975
- HAUSMANN, R. (1958), *Courrier Dada*, Le Terrain Vague, Paris; Allia, Paris 1992 [trad. mia]
- I.S. (1968), *Enragés et situationnistes dans le mouvement des occupations*, Gallimard, Paris; *idem* 1998
- I.S. (1972), *La véritable scission dans l'Internationale*, Champ Libre, Paris; ed. it. *Internazionale situazionista. La vera scissione*, manifestolibri, Roma 1999
- I.S. (1975), *Internationale situationniste*, Éditions Gérard Lebovici, Paris; ed. it. *Internazionale situazionista*, Nautilus, Torino 1994
- LOMBARDO, S. (1982), *Arte e psicologia del tempo*, in "Rivista di Psicologia dell'Arte", IV, 6/7
- LOMBARDO, S. (2002) *10 opere dal 1960 e una teoria*, in "Rivista di Psicologia dell'Arte", N.S., XXIII, 13
- LOMBARDO, S. (2004), *L'avanguardia difficile*, Lithos, Roma
- MACHIAVELLI, N. (1532), *Istorie fiorentine*, Blado, Roma; *Tutte le opere storiche, politiche e letterarie*, Newtpn & Compton, Roma 1998
- MACHIAVELLI, N.(1971), *Lettere*, in *Tutte le opere*, Sansoni, Firenze; in *Tutte le opere storiche, politiche e letterarie*, Newton & Compton, Roma 1998
- MIROLLA, M. (2002), *arte del novecento 1945-2001*, in Gallo, S., Mirolla, M., Zucconi, G., *arte del novecento*, Mondadori Università
- MUKAROVSKY, J. (1936) *Estetická funkce, norma a hodnota jako sociální fakty*, Praha; ed. it. in *La funzione, la norma e il valore estetico come fatti sociali*, Einaudi, Torino 1971
- NIETZSCHE, F.(1874), *Unzeitgemässe Betrachtungen, Zweites Stück: Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben*; ed. it. *Sull'utilità e il danno della storia per la vita. Considerazioni inattuali II*, Adelphi, Milano 1973-74
- RETZ, cardinal de, *Mémoires*, Gallimard, Paris 1956 [trad. mia]

- SKLOVSKIJ, V. (1923a), *Zoo ili pis'ma ne o ljubvi*, Berlin; ed. it. *Zoo o lettere non d'amore*, Sellerio, Palermo 2002
- SKLOVSKIJ, V. (1923b), *Sentimental'noe putešestvie*, Berlin; ed. it. *Viaggio sentimentale*, SE, Milano 1991
- SKLOVSKIJ, V. (1923c), *Kod Konia*, Berlin; ed. it. *La mossa del cavallo*, De Donato, Bari 1967
- SCHWITTERS, K. (1990), in *Merz. Écrits*, Éditions Gérard Lebovici, Paris [trad. mia]
- TUCIDIDE, *La guerra del Peloponneso*, Rizzoli, Milano 1985

APPENDICE 3

Sergio Lombardo

Requisiti scientifici della psicologia dell'arte

1 - Teorie dell'esperienza estetica (*N.S.*, XXI, 11, 2000); 2 - La creatività dell'artista, (*N.S.*, XXII, 12, 2001)

I° L'esperienza estetica

Introduzione

Un interesse crescente si sta sviluppando per gli studi di psicologia rivolti a comprendere l'arte. Sono pubblicati parecchi libri e stanno nascendo cattedre e corsi sull'argomento. Tali studi, a volte molto differenti fra loro nei metodi e negli obiettivi oltre che nell'approccio teorico, vengono tutti raggruppati concettualmente sotto l'etichetta di *Psicologia dell'Arte*. La psicologia dell'arte pertanto appare finora una disciplina complessa, ma priva di un limite ben definito, tanto che qualsiasi altra disciplina può immettervi i suoi punti di vista e i suoi assunti.

Un problema essenziale della psicologia dell'arte è riconoscere, in base a qualche teoria psicologica e non solo intuitivamente, l'arte dalla non arte e l'artista dal non artista. Lo psicologo dell'arte, deve poter contare su una teoria e su un metodo che indichi il proprio oggetto in modo non equivoco (principio costitutivo della scienza : ci deve essere accordo fra la teoria e i fatti osservati). A tale scopo è inevitabile una chiara definizione convenzionale dell'arte e dell'artista, definizione sempre falsificabile dalla prova della storia.

Una psicologia dell'arte che sappia riconoscere l'arte e l'artista, dovrebbe anche saper descrivere i metodi per fare opere d'arte. Tali metodi dovrebbero diventare sempre più efficaci e raffinati (principio della cumulatività del progresso scientifico) contribuendo all'evoluzione umana. Tale evoluzione non denota il semplice progresso lineare, infatti vi possono essere nella storia periodi di evoluzione e di involuzione, di progresso parziale e di contemporaneo regresso parziale, ma deve restare fermo il presupposto in base al quale in una disciplina c'è evoluzione quando aumentano contemporaneamente la chiarezza, la predittività e la complessità, c'è involuzione quando aumentano la confusione e la semplificazione.

Cinque requisiti per la psicologia dell'arte

La psicologia dell'arte studia i metodi di produzione, di riconoscimento e di valutazione dell'evento artistico. Essa per esistere come disciplina autonoma deve collegare funzionalmente tre teorie : una teoria dell'esperienza estetica, una teoria della creatività artistica e una teoria formale dell'opera d'arte. In questo studio tratterò una veloce rassegna delle principali teorie dell'esperienza estetica, della creatività e dell'arte, che hanno contribuito alla nascita della psicologia dell'arte. Queste tre teorie, pur costituendo lo sfondo indispensabile alla psicologia dell'arte, tuttavia necessitano di un ulteriore requisito fondamentale: l'elemento teorico unificante in grado di giustificare il salto qualitativo dalle eterogenee discipline di provenienza fino alla formazione di una teoria generale dell'arte. Ma anche disponendo di una teoria dell'esperienza estetica, di una teoria della creatività artistica, di una teoria dell'opera d'arte e dell'unificazione di queste teorie in una teoria generale dell'arte, non avremmo raggiunto la completezza scientifica se non ci esponessimo alla confutabilità sperimentale rispetto alla produzione, al riconoscimento e alla valutazione di opere d'arte in senso storico. Non può esistere, infatti, una psicologia dell'arte incapace di produrre, riconoscere e valutare l'arte. Solo sottoponendo al giudizio storico i risultati di produzione, di riconoscimento e di valutazione dell'arte e confrontandoli con quelli ottenuti con qualsiasi altro metodo, si garantisce la falsificabilità e dunque la validità scientifica della psicologia dell'arte. Finora la grande massa di studi rivolti a comprendere l'arte dal punto di vista psicologico sono stati utilissimi ad approfondire interpretazioni di oggetti che altre discipline (come la critica d'arte, o l'estetica, o l'economia, o perfino la politica) definiscono opere d'arte, ma è rimasta un supporto eteronomo di quelle discipline.

Il problema di una scienza dell'arte, che oggi viene assunto specialmente dalla psicologia, non potrà venire risolto finché questa scienza non avrà il coraggio di porre il problema nei suoi termini più radicali. Socrate nell'Apologia afferma : "Dei poeti in breve conobbi questo, che non già per alcuna sapienza poetavano, ma per non so che naturale disposizione e ispirazione, come gl'indovini e i vaticinatori" (22,B-C). Accanto agli indovini e ai vaticinatori, è lecito porre anche i taumaturghi e gli stregoni, i quali usavano le arti magiche e l'ispirazione divina per guarire i malati. Oggi tuttavia esiste una medicina scientifica che è riuscita a competere vittoriosamente contro l'ispirazione di maghi, stregoni e taumaturghi. Una psicologia dell'arte che non sappia produrre arte con metodi confutabili, ma che soccomba ai metodi e ai prodotti degli artisti ispirati (o, peggio, degli artisti fintamente ispirati che il mercato dell'arte propone a scopo di lucro)

non può essere una scienza autonoma. Tuttavia bisogna riconoscere che la psicoanalisi dell'arte e la psicologia dell'esperienza estetica hanno largamente influenzato la cultura contemporanea.

Teorie dell'esperienza estetica

La psicologia dell'estetica studia sperimentalmente l'esperienza di piacere dello spettatore esposto a stimoli estetici. Allo scopo di formalizzare l'esperienza estetica come specifica percezione di opere d'arte e non come generica sensazione edonica, vengono valutati quantitativamente una serie di parametri: bellezza, preferenza, armonia, complessità, evocatività, attrazione, profondità, identificazione e molti altri. Tali parametri possono essere considerati entro un rango di pertinenza assoluto, oppure riferito a gruppi ristretti di popolazione, selezionati secondo l'età, il genere, l'appartenenza culturale, o qualsiasi altra caratteristica che interessi. Lo scopo finale è quello di individuare le componenti del giudizio di bellezza, da riunire in una teoria estetica generale costruita sperimentalmente. Si usa far risalire la nascita della psicologia dell'estetica al 1876, data della pubblicazione di *Vorschule der Aesthetik* di Fechner, in cui egli tenta di costruire "un'estetica dal basso" (Fechner, 1976). Esporrò schematicamente le più importanti teorie psicologiche dell'esperienza estetica.

1- La teoria psicoanalitica dell'esperienza estetica.

La spiegazione psicoanalitica del comportamento umano è fondata sulla teoria del conflitto perenne fra due istanze psicologiche : l'Es e il Super-Io. Mentre le pulsioni provenienti dall'Es e fondate biologicamente tenderebbero alla realizzazione diretta del piacere, le restrizioni imposte dal Super-Io, fondate socialmente e culturalmente, si oppongono a tale realizzazione diretta ponendo una serie di condizioni. Questo perenne conflitto sfocia in un comportamento manifesto sotto il controllo dell'Io, la cui funzione principale è proprio quella di elaborare delle formazioni di compromesso fra le istanze in lotta. Tali istanze restano per la maggior parte inconse e solo parzialmente raggiungono la coscienza, tuttavia mai in forma pura, bensì deformate e mascherate dai meccanismi di difesa. "L'Io è quella parte dell'Es che è stata modificata dall'influenza diretta del mondo esterno" (Freud, 1922). L'Io, per mezzo dei meccanismi di difesa, è in grado di raggiungere il soddisfacimento libidico evitando da una parte il godimento diretto, che sarebbe perverso, dall'altra evitando la completa rimozione dell'impulso, che condurrebbe alla formazione del sintomo (Freud, 1916).

In seguito a stimolazione diretta o indiretta delle zone erogene infantili, gli impulsi libidici perversi e incestuosi che non possono essere né appagati, né riconosciuti come tali dall'Io cosciente, creano un aumento di tensione dovuto all'energia libidica accumulata. Questo accumulo di tensione è chiamato "piacere preliminare" e può essere pensato come un'eccitazione lieve che serve a controbilanciare le istanze depressive e la noia. L'accumulo maggiore di piacere preliminare consente di mobilitare la quantità di energia "necessaria per la conclusione dell'atto sessuale" (Freud, 1905). Alla fine dell'atto sessuale, il "piacere terminale" è dovuto a una drastica riduzione della tensione. L'osservazione di opere d'arte, sebbene in forma soltanto simbolica, proprio come avviene nei sogni e nella fantasia, fornisce un soddisfacimento indiretto dei desideri perversi e incestuosi repressi. Ciò è reso possibile in quanto tali desideri sono presentati in forma sublimata, ovvero resi in una forma socialmente accettabile dall'abilità creativa dell'artista (Freud, 1908).

L'abilità creativa dell'artista consiste dunque nella capacità di sublimare le pulsioni perverse e incestuose, che le persone normali rimuovono o agiscono. L'esperienza di piacere, nella contemplazione dell'arte o dell'oggetto d'amore, è legata alla sublimazione, una capacità di rappresentare l'oggetto arcaico incestuoso mascherandolo e rielaborandolo in una forma non incestuosa, pertanto in grado di suscitare l'approvazione delle istanze censoree del Super-Io (Bergmann, 1987).

Il comportamento umano può tendere all'esperienza di piacere in tre modi : in modo perverso secondo le pulsioni dell'Es, in modo nevrotico secondo le proibizioni del Super-Io, e in modo normale secondo le formazioni di compromesso dell'Io, che riesce a soddisfare l'Es senza contrapporsi al Super-Io (Freud, 1914). La persona creativa, in particolare l'artista, sarebbe dunque un individuo maggiormente capace di sublimare le pulsioni libidiche primitive e arcaiche. Tutte le forme di sublimazione, infatti, sono generate per mezzo dell'elaborazione fantastica, una funzione psicologica che presiede alle trasformazioni evolutive sia individuali, sia culturali (Person, 1995).

2 - Etologia dell'esperienza estetica

L'etologia tende invece a spiegare la creatività dell'artista e l'esperienza estetica dello spettatore come casi particolari di adattamento nel quadro generale della teoria darwiniana dell'evoluzione della specie.

Lo studio comparato del comportamento animale e umano ha portato alla scoperta di alcuni “stimoli-chiave” in grado di scatenare risposte caratteristiche della specie. Tali risposte sono regolate da meccanismi scatenanti innati che agiscono al di fuori della coscienza, essendo attivati a livello istintuale (Sluckin, 1964). Gli stimoli-chiave dei meccanismi scatenanti innati furono selezionati durante l’evoluzione biologica, perché si rivelarono utili alla sopravvivenza. Ciò che è utile alla sopravvivenza, dal punto di vista etologico, è preferito a ciò che non è utile, perciò l’esperienza di piacere e la sensazione di bellezza, ovvero il piacere estetico, sono spiegati come effetto di segnali di adeguatezza biologica percepiti a livello istintuale. Un buon sapore indica un cibo utile, i cibi dolci, infatti, sono facilmente assimilati dall’organismo e trasformati in energia.

Anche la bellezza femminile è interpretata come funzionalità procreativa in quanto le caratteristiche sessuali secondarie, come la curvatura tra vita e bacino, o l’impressione di giovanilità e salute, sono indici di buona predisposizione al parto (Schuster, 1987).

L’occhio spalancato indica aggressività e minaccia di attacco, mentre l’occhio socchiuso indica amore e disponibilità. Le forme tondeggianti, gli occhi grandi e i nasi piccoli evocano dolcezza e stimolano un atteggiamento di maternità e di affetto (Timbergen, 1951). Perfino una teoria dell’amore, dell’innamoramento, dell’adulterio e del divorzio è stata formulata su basi etologiche (Fisher, 1992).

Il sorriso predispone un contesto benevolo e privo di aggressività. Le pose altere dei ritratti gentilizi con la gamba divaricata, come quelle impositive dei personaggi politici con la mano alzata, indicano autorità e potere (Rump, 1981).

La preferenza per i cibi bianchi suggerisce l’idea che tali cibi siano puliti, o ricorda il colorito giallastro di radici e noci (Lorenz, 1978). Alcuni colori, come ad esempio l’azzurro, indicano istintivamente un cibo velenoso e inibiscono l’appetito, mentre il colorito giallo saturo, o rossastro, della frutta matura indica un cibo buono (Schuster, 1987).

Recentemente sono stati pubblicati importanti studi sull’emozione e sulle espressioni facciali che si rifanno all’evoluzionismo e alla teoria delle emozioni di Darwin (Darwin, 1872) e spiegano le emozioni come meccanismi biologici di preparazione all’azione e all’interazione sociale (Plutchik, 1980 ; Frijda, 1986, Russell e Fernandez-Dols 1987).

Interessanti ricerche sui fondamenti dell'esperienza estetica sono state intraprese dal punto di vista fisiologico (Ruggeri, 1997), esse spiegano l'esperienza di piacere ipotizzando un meccanismo inconscio di immedesimazione con l'oggetto percepito. Tale meccanismo può rinforzare o indebolire il narcisismo dell'osservatore sfociando in un'esperienza gradevole o sgradevole. Tuttavia questi studi non raggiungono il livello di complessità necessario a definire l'arte, che implica una sensibilità capace di identificare i conflitti evolutivi di una cultura storica, ma si limitano semplicemente allo studio delle sensazioni e delle relative reazioni edoniche.

Altre teorie dell'arte ipotizzano su basi evoluzionistiche uno scopo eccentrico dell'artista, che inventerebbe un comportamento definito "doing special" (Dyssanayake 1984).

Le interpretazioni etologiche del piacere e del bello, legate ai meccanismi della selezione biologica, pur fornendo una base molto ampia e stabile alla psicologia dell'estetica, non spiegano le dinamiche culturali e individuali del gusto e non forniscono teorie in grado di distinguere l'arte da qualsiasi altro oggetto. Spesso queste teorie confondono qualsiasi reazione edonica, come il sapore dello zucchero o la percezione di una curva morbida, con l'esperienza estetica che si prova di fronte a un'opera d'arte. Esse non sanno distinguere fra arte e non arte, pertanto non possono definirsi psicologia dell'arte.

3 – *L'esperienza estetica secondo la psicologia della Gestalt* Il contributo più importante che la psicologia della Gestalt ha offerto alla psicologia dell'arte, in particolare nell'ambito di una teoria formale dell'opera d'arte, riguarda l'analisi dei fattori che determinano la percezione di unità globali di significato in uno sfondo di elementi separati. Le leggi dell'organizzazione gestaltica spiegano perché di fronte alle stimolazioni di gradienti, linee e tessiture che colpiscono la retina, solo alcune configurazioni si selezionano dallo sfondo, acquistando un peso preponderante nell'esperienza di chi guarda. Koler (1929), Koffka (1935) e Wertheimer (1959) iniziarono a studiare la percezione come tendenza a riconoscere unità globali di significato distinguendo le forme *buone*, con elevato grado di *Pragnanz*, da quelle *cattive*, che accrescono la tensione e creano un effetto di incompiutezza e di disagio nello spettatore. Questa linea di ricerca è poi proseguita fino a individuare indizi formali, linee, ritmi e colori, che determinano l'espressione di contenuti emotivi (Arnheim 1949, 1966, 1969, Gombrich, 1959). Come nella psicoanalisi, anche nella psicologia della Gestalt, la spiegazione del piacere estetico viene attribuita al meccanismo di tensione e scarica: le forme *cattive* aumentano la tensione, quelle *buone* scaricano tensione. Ma a differenza della psicoanalisi, questo meccanismo non è generato dall'organizzazione individuale dell'affettività e dalle vicissitudini arcaiche della vita di relazione. Lo studio della psicologia della Gestalt rimane confinato all'organizzazione formale dello stimolo. La reazione di piacere è interpretata da un punto di vista innatista e filogenetico, perciò invariante rispetto alle differenze individuali e culturali. La semplice percezione di senso, ovvero il riconoscimento di unità globali di significato, che stabilizza una realtà esterna altrimenti percettivamente instabile, è l'esito di qualsiasi processo percettivo, ma non dice nulla rispetto all'arte, che non ha lo scopo di stabilizzare la percezione. Ciò limita la psicologia della Gestalt ad un'accezione conformista del piacere estetico e dell'arte. Un'accezione conformista che a volte diventa persino ovvia, come quando pretende di interpretare opere d'arte sulla base di concetti formali generici quali l'armonia, le linee di fuga, le simmetrie, le somiglianze, gli accostamenti.

4 – La teoria comportamentista dell'arte

Presupposto di questa teoria è che, qualsiasi cosa sia l'arte e senza volerlo sapere, è possibile incrementare il comportamento creativo dell'artista ed è possibile perfino creare artisti creativi attraverso un sistema di incentivi e di frustrazioni (rinforzi positivi e negativi) opportunamente gestiti dallo Stato o dalla committenza privata. Lo stesso Skinner, caposcuola del comportamentismo, afferma senza mezzi termini: "Diventare artista è una forma di apprendimento" (Skinner 1972). Egli annulla ogni discussione sui valori e sull'estetica, gli basta manipolare la storia: "Il pittore applica dei colori ad una tela e viene rafforzato o meno dal risultato. Se viene rafforzato, seguita a dipingere. Altri guardano una tela dipinta e vengono o meno rafforzati da quel che vedono. Se vengono rafforzati, continuano a guardare e cercano altri quadri da guardare". La conclusione è che: "Noi cambiamo la nostra cultura mediante l'impegno a favorire l'arte, allorché diamo sussidi agli artisti, insegnamo o incoraggiamo l'insegnamento dell'arte, rendiamo le opere d'arte più largamente fruibili, e così via..." (Skinner 1972). Queste idee, diffuse fin dai primi anni Sessanta in *Science and Human Behavior* (Skinner 1963) e in *The Technology of Teaching* (Skinner 1968) non sono rimaste senza esito. Ad esse infatti deve essere riconosciuto un ruolo determinante nella creazione dell'attuale cultura spettacolo, che tanto accanitamente viene ammannita alle masse conformiste.

5 - La teoria dell'informazione

La teoria dell'informazione studia la percezione di bellezza come una proprietà dello stimolo, allo scopo di formalizzare una estetica assoluta, canonica e normativa, per la produzione e la valutazione di opere d'arte. L'informazione contenuta in un messaggio viene calcolata con metodi statistici in base alla probabilità che un evento non si verifichi per caso. L'informazione sarebbe allora una misura dell'ordine di un sistema, mentre il rumore sarebbe il disturbo dovuto a errori casuali del canale. Per evitare che il rumore lo degradi fino a renderlo indecifrabile, il messaggio può essere dotato di vari tipi di ridondanza, come la ripetizione, la simmetria e altri tipi di ordine. Nella codificazione dei messaggi perciò l'autore, o l'artista, può oscillare da un messaggio senza ridondanze, ovvero con il minimo numero di componenti (un messaggio molto sintetico, ma facilmente danneggiabile dal rumore che lo renderà indecifrabile) e un messaggio troppo ridondante quindi inutilmente ripetitivo, noioso e dispendioso. Il matematico statunitense C.E.Shannon (1949) formalizzò la teoria dell'informazione nell'ambito dell'ingegneria delle comunicazioni, ma l'uso di concetti come ordine, complessità e ridondanza misurati nella proporzione ottimale per produrre opere d'arte, ha una lunga storia nell'estetica matematica. Nel 1928 G.D.Birkhoff aveva pubblicato una formula poi ripresa da vari autori in cui si misurava la bellezza estetica semplicemente dividendo l'ordine per la complessità. Questa linea di ricerca si è ulteriormente sviluppata intorno agli anni Cinquanta preparando l'avvento e l'incredibile espansione della teoria della complessità (Pippenger 1978, Lombardo 1979). Ulteriori sviluppi si sono avuti applicando queste teorie in campo estetico ottenendo risultati a volte interessanti specialmente con l'uso della teoria del caos e della geometria frattale (Mandelbrot, 1957, 1977, Gleick, 1989). Alcuni limiti della teoria dell'informazione sono stati acutamente rilevati dal gestaltista Arnheim (Arnheim 1971).

6 - *La teoria dell'attivazione di D. E. Berlyne*

Alcuni aspetti del comportamentismo, che aveva messo in risalto lo studio psicometrico delle preferenze dello spettatore e le sue reazioni fisiologiche di fronte a opere d'arte, uniti alla teoria dell'informazione, che forniva un supporto matematico alla ricerca sui sistemi di comunicazione, aprirono la strada alle ricerche empiriche di D.E. Berlyne (1924-1976) sull'estetica. Egli sostiene che l'attrazione estetica delle opere d'arte è basata su alcune proprietà, dette variabili collative, che attraggono l'attenzione dello spettatore aumentandone l'attività corticale (*arousal*). Le variabili collative sono la novità, la complessità, l'ambiguità, l'eterogeneità degli elementi, l'incongruità e la sorpresa. Esse generano un conflitto interpretativo e stimolano un comportamento esplorativo teso a risolvere l'incertezza e l'ambiguità. Berlyne interpretò l'attrazione estetica all'interno della sua teoria psicobiologica. La ricerca di oggetti che creano un conflitto interpretativo si risolve in un aumento di conoscenza, ciò svelò a Berlyne che il processo esplorativo ha fundamentalmente uno scopo *epistemico*. In una prima versione della teoria il piacere estetico era un effetto della risoluzione del conflitto, della riduzione dell'incertezza e dell'aumento della conoscenza che aumentava anche la percezione delle ridondanze. Ciò diminuiva l'attivazione corticale, secondo il classico meccanismo omeostatico di tensione e scarica (Berlyne, 1960). Tuttavia non è solo l'eccessivo aumento di attivazione a creare disagio e dispiacere, ma anche l'eccessiva diminuzione di attivazione. Perciò, in una seconda versione della teoria, il piacere è attribuito alla sola attivazione corticale moderata, mentre il dispiacere è attribuito sia a una stimolazione eccessiva, che crea ansia, sia ad una stimolazione insufficiente, che crea noia (Berlyne, 1971).

7 - *L'orientamento cognitivo nella spiegazione dell'esperienza estetica*

Le teorie cognitive ricorrono generalmente al modello omeostatico come base della motivazione, la sensazione di piacere è dunque spiegata presupponendo un equilibrio ottimale fra i processi interni e le situazioni esterne. Un equilibrio che l'organismo tende a preservare e a ricostruire ogni volta che interviene un'alterazione (Kreitler, Kreitler, 1972). “La rottura dell'equilibrio, dunque, mette l'organismo in uno stato di mobilitazione dell'energia, di tensione, che è caratterizzato fisiologicamente da eccitazione (*arousal*), cioè dall'attivazione di un intero insieme di processi fisiologici che vanno dalle onde encefalografiche rapide e di bassa ampiezza, all'elevazione del tono muscolare, all'accelerazione cardiaca, e così via. Quando viene organizzato in una specifica direzione, o verso uno scopo definito, il potenziale evocato assume la forma del *bisogno*. La tensione può essere allentata per mezzo di un'azione appropriata, che soddisfacendo il bisogno serve a ripristinare l'equilibrio. Tuttavia, il ripristino dell'equilibrio non preclude la possibilità di uno sviluppo o di un'evoluzione, perché non implica il solo ripristino del precedente equilibrio, ma anche la scoperta di stati di equilibrio progressivamente nuovi e più stabili” (p.13, trad. mia).

“Come prima approssimazione, le sensazioni di piacere sono la concomitante soggettiva del ripristino dell'equilibrio, mentre le sensazioni di dispiacere sono collegate alla tensione, che segna una rottura dell'equilibrio” (p.15).

La teoria dell'orientamento cognitivo integra il modello omeostatico attribuendo agli stimoli non solo un effetto di rottura dell'equilibrio e di eccitazione. Lo stimolo, infatti, “evoca anche una risposta di orientamento, che sarebbe la manifestazione fisiologica della domanda fondamentale : che cos'è ?” (p.23).

Il complesso di significati che predispongono a qualsiasi azione è l'orientamento cognitivo, esso spinge ad esplorare le situazioni nuove e a cercare attivamente le informazioni necessarie per ampliare le proprie possibilità di comportamento e per apprendere nuove risposte (Hebb 1949, Gibson 1963, Gyr et al. 1966, Neisser 1976, Ruggeri 1997).

All'interno di questo quadro teorico, che colloca l'esperienza e la percezione della realtà in una prospettiva di sviluppo creativo e cognitivo della personalità, bisogna ricordare lo scopo epistemico intravisto da Berlyne dietro l'attrazione estetica e soprattutto i fondamentali postulati della teoria dei costrutti personali di Kelly (Kelly, 1955), recentemente ripresi nell'ambito della teoria dell'attaccamento di Bowlby (Bowlby 1969, Lorenzini e Sassaroli 1995).

8- Estetica della ricezione, semiotica e sociologia dell'esperienza estetica

Le teorie dell'arte più sensibili all'effettiva evoluzione storica dei processi di formazione del valore artistico, normalmente ignorate dalla psicologia tradizionale perché esulano dall'ambito strettamente psicologico, considerano l'arte come un aspetto di fenomeni più ampi implicanti l'interdipendenza globale delle culture e i loro conflitti per l'affermazione dei valori rappresentativi. Tali teorie provengono dalla convergenza di discipline come l'estetica della ricezione, la semiotica e la sociologia dell'arte. Per darne qui un cenno, per quanto schematico, dobbiamo partire dalla fine della centralità dell'opera d'arte e dalla fine della centralità dell'artista nella valutazione dell'arte contemporanea. Alla centralità dell'opera e dell'artista, infatti, si è sempre più sostituita la centralità del pubblico, inteso come fruitore o consumatore finale dell'arte. Si sono studiati soprattutto i processi economici e politici sottostanti all'interpretazione, alla diffusione dei prodotti culturali e alla formazione del valore artistico (Tota 1999). Le teorie della morte dell'autore risalgono a Roland Barthes (1977) e a Foucault (1979) i quali, insieme ad altri studiosi, hanno liquidato le vecchie teorie *autoriali* dell'arte. Esse vedevano nell'autore un genio eccezionale capace di depositare nei suoi capolavori uno straordinario complesso di significati oggettivi che poi il critico, attraverso l'interpretazione, svelava al pubblico e ne ratificava il riconoscimento. Questi studiosi hanno invece dimostrato che i significati e le interpretazioni cambiano insieme all'evoluzione delle culture e che sono i contesti sociali, più che l'artista o l'opera, a stabilire le definizioni dell'arte e gli spazi entro cui l'artista può operare. Howard Becker (1982) proseguendo su questa linea giunge a ridefinire l'arte come produzione collettiva.

Le teorie della morte dell'autore hanno avuto l'effetto di sottolineare l'importanza della ricezione da parte del fruitore, rivalutando gli studi estetici che fanno capo alla Scuola di Costanza. Ne sono esponenti: Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser, Harald Weinrich, Karlheinz Stierle, Hans Ulrich Gumbrecht, Wolf-Dieter Stempel.

Alla base delle teorie della ricezione e degli studi sociologici c'è la distinzione operata da Mukarovsky (1936) fra l'*artefatto materiale*, che resta invariato, e l'*oggetto estetico*, che varia al variare delle culture che lo costruiscono esteticamente. Gli studi successivi si sono perciò rivolti all'analisi dei processi sociali, psicologici e linguistici di costruzione e decostruzione dell'autore, del testo, del lettore, del contesto e infine dell'evento (Ingarden 1960, Holland, 1968, Culler, 1975, Fish, 1980, Smidt, 1979, Van Dijk, 1977, van Dijk e Kintsch 1975, Eco 1979,1990, De Marinis 1982, Tota 1999).

Le teorie semiologiche e sociologiche dell'arte spiegano il piacere e il rifiuto estetico come atti di partecipazione alla costruzione ideologica collettiva del valore e dell'identità culturale.

Tuttavia, come sottolinea Anna Lisa Tota (1999) : “Nella società contemporanea il giudizio artistico è molto spesso sottratto al fruitore, è un giudizio implicito: quando varco la soglia di un museo so già che quella è arte, è scritto sulle pareti e su tutto ciò che mi circonda. Per lo spettatore di massa degli anni Novanta, mediamente acculturato, si è verificata una delega irrevocabile: i soggetti abilitati a formulare giudizi artistici sono le istituzioni – cioè i musei, i teatri, le gallerie d'arte – e i loro esperti.” (pag. 36).

9- La teoria eventualista

La teoria eventualista ribalta i ruoli tradizionali della relazione artista-pubblico, attribuendo al pubblico un ruolo attivamente espressivo e all'artista il doppio ruolo di inventore degli stimoli rivolti a sollecitare l'espressività del pubblico e di valutatore della profondità espressiva raggiunta attraverso le risposte. Si tratta di una teoria intrinseca e interattiva.

Questa teoria dell'arte unisce funzionalmente le teorie della percezione attiva con una visione della creatività artistica come progettualità di mondi possibili e ideali, creati dalla fantasia del pubblico e sollecitati dagli stimoli inventati dall'artista. Sviluppata specialmente attraverso la *Rivista di Psicologia dell'Arte*, fondata nel 1979 dallo scrivente, essa definisce l'opera d'arte materiale come *stimolo capace di provocare eventi nel pubblico*. Lo stimolo eventualista richiede la creatività del pubblico per essere interpretato.

Il processo creativo è considerato analogo, ma ad un livello culturalmente rappresentativo, a quello della formazione dei sogni individuali. Come i freudiani *residui diurni* innescano il processo di formazione del sogno, che è un processo evolutivo individuale (Lombardo 1980, 1981), così le opere d'arte eventualista, attraverso il conflitto delle interpretazioni, innescano i processi evolutivi delle culture. L'evento è misurato dall'ampiezza dello *spettro evocativo* o, in altre parole, dalla *dispersione delle risposte interpretative* che lo stimolo riesce a sollecitare in un campione umano.

La teoria eventualista, contrariamente alla maggior parte delle teorie correnti, definisce l'arte un evento dinamico e deperibile, dunque soggetto a *decadimento* e *saturazione*. Un'opera d'arte decaduta, o saturata, è uno stimolo che non sollecita più uno *spettro evocativo* molto ampio e sempre diverso di risposte interpretative in un campione umano, ma evoca ripetutamente le stesse interpretazioni in gran parte già note e condivise, dette *interpretazioni conformistiche*. Le interpretazioni conformistiche sono evocate dagli oggetti comuni e dagli oggetti saturati della storia dell'arte, esse formano lo sfondo narrativo di una cultura, un insieme organico di interpretazioni condivise sulle quali poggia l'identità culturale. L'evento, non potendo essere interpretato in modo condiviso e conformistico, interrompe la continuità della narrazione storica scatenando un ampio spettro evocativo, una elevata dispersione delle risposte interpretative e una grande varietà di reazioni comportamentali. Tali reazioni tendono poi a ridursi fino a stabilizzarsi in poche risposte conformistiche, ma durante questo processo di saturazione i *modelli culturali di realtà* debbono essere lievemente aggiornati. Il piacere estetico è spiegato da vari punti di vista. Come soddisfazione del bisogno biologico ad ampliare la conoscenza e sviluppare la personalità, in accordo con le teorie cognitive e la teoria dei costrutti personali di Kelly (1955). Come rinforzo narcisistico della personalità nella parte in cui l'osservatore s'identifica nell'evento e riconosce in esso l'espressione o il simbolo dei propri desideri latenti. Come ripristino omeostatico del controllo e della capacità di previsione della realtà attraverso la riorganizzazione del modello individuale di realtà. Come soddisfazione di un bisogno biologico di creatività attuato a diversi livelli di complessità attraverso il sogno, la fantasia e l'arte.

II° La creatività dell'artista

1. La creatività dell'artista è un concetto storicamente recente

Il concetto di creatività dell'artista è relativamente recente. Nella cultura greca solo il poeta, ma non l'artista, era considerato creativo, e ciò per due motivi: "Primo: il poeta fa cose nuove, fa nascere un mondo nuovo, mentre l'artista esclusivamente lo riproduce. Secondo: il poeta non è vincolato da

leggi ...” (Tatarkiewicz 1976, p.286). I Greci avevano due termini per indicare la creatività: il *fare* (poiein) e il *costruire* (demiurghein). I poeti facevano (poiein) mettendo insieme e scegliendo le parti migliori in modo spontaneo e senza regole, come gli indovini e i vaticinatori (Platone, Apologia di Socrate 22, B-C). Gli architetti costruivano (demiurghein) in base a un progetto e a precise regole esecutive, mentre i pittori e gli scultori erano ritenuti per lo più semplici operai. L’ideale della creazione completamente arbitraria *ex nihilo* è assurdo nell’antichità. Talmente assurdo da fornire a Lucrezio l’argomento per confutare l’esistenza degli dei: “...quando avremo visto che nulla può essere creato dal nulla, allora certamente comprenderemo meglio ... in che modo tutto si compia senza l’intervento degli dèi. Infatti, se le cose derivassero dal nulla, ogni specie potrebbe trarre origine da qualunque cosa, e nulla avrebbe bisogno di seme.” (Lucrezio, I, 150-163). Il concetto di *creatio ex nihilo* e fuori del tempo compare per la prima volta nell’era cristiana, ma tale creazione è oggetto di fede dogmatica ed è riferita esclusivamente a Dio. Infatti, secondo la concezione cristiana neanche il poeta può veramente creare, perché anche lui, come l’artista costruttivo, è vincolato da leggi. Nella cultura romana ed in quella medioevale il concetto di creazione attribuito all’artista costruttivo è del tutto assente. Nel Rinascimento, per la prima volta, l’artista costruttivo è riconosciuto creatore di fantasie, di finzioni, di forme che non esistono in natura, al pari dei poeti. Da allora il riconoscimento della creatività dell’artista acquista un consenso sempre maggiore, seppure fra molte resistenze. Una di queste resistenze è l’apparente incompatibilità delle regole d’arte con la creazione. Tale conflitto fu superato quando si comprese che l’artista può creare anche le regole, i metodi, le procedure per fare arte. Bisogna arrivare all’Ottocento, comunque, prima che la creatività sia riconosciuta merito esclusivo dell’artista e del poeta. Anzi d’ora in poi artista, poeta e creatore saranno praticamente sinonimi. Come spiega il Tatarkiewicz, “Creatore divenne sinonimo di artista. Si formarono allora nuove espressioni, prima superflue, come l’aggettivo “creativo” e il sostantivo “creatività”, usati esclusivamente in riferimento agli artisti e alla loro opera. Nel XX secolo si cominciò ad usare l’espressione “creatore” per tutta la cultura umana; si cominciò a parlare di creatività nella scienza, nella politica, di creatori di nuove tecniche” (Tatarkiewicz 1976 p.291). Se è vero che manca il concetto di creatività artistica nell’estetica antica, è pur vero che fin dall’antichità sono stati costruiti oggetti fantastici, combinando parti diverse di vari oggetti esistenti in natura. Lo scopo di idealizzare, o di indurre terrore, o di educare connesso a queste costruzioni

fantastiche rivela comunque un modello di creatività culturalmente orientato, anche se ancora generico e non apprezzato come arte creativa.

Socrate afferma che gli scultori componendo le migliori parti umane possono costruire una figura umana più bella di quelle esistenti in natura: “E quando raffigurate modelli di bellezza, siccome non è facile trovare un uomo perfetto in ogni sua parte, voi, mettendo insieme i più bei dettagli presi da ciascun individuo, fate in modo che l'intero corpo appaia bello” (Socrate, cit. in Senofonte, *Memorabili* III 10.2).

Lucrezio sostiene che la creatività fantastica non è un dono degli dei, nè un raro talento magico, ma il prodotto della combinazione di cose già conosciute. Ad esempio la sirena è una combinazione di pesce e di donna; il centauro è una combinazione di cavallo e di uomo (*De rerum natura* 837-924). Il concetto di creatività come semplice rimescolamento di parti già conosciute tuttavia non ha alcuna rilevanza psicologica nell'antichità e non è considerata un'abilità nè un talento di persone particolarmente creative.

2- La creatività secondo il comportamentismo

Poiché i comportamentisti considerano il pensiero come un meccanismo associativo, di conseguenza la creatività è interpretata come un processo di apprendimento per tentativi ed errori, in cui i tentativi che ottengono un successo vengono rapidamente memorizzati e ripetuti, quelli che non ottengono successo vengono prima o poi abbandonati.

Il concetto di apprendimento si articola dunque in due fasi: la produzione di tentativi e la misurazione del successo. Nella prima fase è più creativo chi fornisce il più elevato numero di tentativi e la più elevata varietà degli stessi. Nella seconda fase è più creativo chi ottiene più successi.

Purtroppo questa teoria, molto utile se applicata verso il basso, quando si tratta di giudicare sistemi isolati, macchine o automi, non è altrettanto utile quando si tratta di giudicare la creatività artistica. Essa non tiene conto della possibile diversità degli scopi ideali dell'uomo, nè delle trasformazioni storiche che questi scopi ideali subiscono. Tali diversità possono far valutare ad alcune persone come un successo quello che per altre sarebbe un insuccesso. Ma, venendo incrementata solo l'interpretazione di maggioranza, si formerebbe un conformismo pervasivo che alla fine impedirebbe l'esplorazione di strade alternative, bloccando l'evoluzione.

Molti dei più grandi artisti storici, secondo questa teoria, sarebbero da ritenere poco creativi, essi infatti otterrebbero un basso punteggio sia nella fase della produzione elevata e variata dei tentativi, essendo spesso la loro produzione artistica abbastanza monotona e persino a volte ossessiva, sia nella fase del successo che, in molti casi, non è stato loro riconosciuto in vita. Al contrario, gli artisti molto prolifici, conformisti e seduttivi, sebbene

poco profondi o perfino dozzinali, sarebbero premiati dal successo. Questo paradosso dimostra che l'arte non è limitata ad un problema di creatività semplice, ma si eleva al di sopra del conformismo per inventare modelli ideali di cultura non ancora riconosciuti come tali, ma capaci di influenzare a lungo termine l'evoluzione storica. Qualsiasi tentativo di manipolazione politica di tali processi evolutivi, rischia di produrre un dirigismo poco compatibile con l'evoluzione della libertà umana. Insomma, l'artista non deve risolvere un problema già chiaramente formulato, ma deve formulare il problema culturalmente più rappresentativo e mostrare la soluzione migliore in una situazione in cui nessuno sa bene quale sia questo problema, nè tantomeno quale sia la sua migliore soluzione. E' vero che l'opera d'arte cambia la storia, ma i modi di cambiare la storia non sono previsti in anticipo. La pretesa comportamentista di voler cambiare la storia attraverso la manipolazione delle culture per scopi politicamente predeterminati (Skinner 1970) è una forma predeterminata di creatività artistica proiettata su scala politica. Il comportamentismo in sostanza conferisce alla pianificazione economica e politica quella creatività e quell'arbitrio che originariamente erano attribuiti all'artista.

3- Dalla psicomètria della creatività alla pedagogia dell'arte

Abbandonata l'idea comportamentista nella sua formulazione più grossolana, alcuni psicologi ritengono che la creatività sia uno dei parametri dell'intelligenza umana, e come tale può essere normalmente misurato per mezzo di test.

Nel 1950 Guilford mise a punto un test per misurare il (Q.I.) quoziente d'intelligenza. L'intelligenza veniva interpretata come una capacità del pensiero di convergere verso la migliore soluzione di problemi. Mancava però in questo test il parametro della creatività, che non ha questa caratteristica della convergenza. Come spiega Cropley (1967, p. 2), "...alcuni autori hanno recentemente posto l'attenzione su un diverso tipo di pensiero che implica soprattutto la produzione di molte risposte, tutte di tipo diverso, piuttosto che una sola soluzione corretta, e lo hanno chiamato "pensiero divergente". I test più comunemente usati, fondati sulla logica della precisione, cercano soprattutto di misurare il "pensiero convergente". Di conseguenza, si pensa sempre più che l'intelligenza può manifestarsi in almeno due (e forse molti di più) modi diversi, uno dei quali corrisponde precisamente a ciò che misurano i test convenzionali del tipo QI (pensiero convergente) mentre l'altro (pensiero divergente) è largamente ignorato".

Nel 1958 Bartlett definisce due aspetti del pensiero, uno chiuso e uno aperto, o avventuroso. Nel 1962 Getzels e Jackson sostengono che

l'intelligenza e la creatività sono due stili di pensiero contrapposti. Wallach e Kogan nel 1965 pubblicano un test che misura come creatività il numero di associazioni e il grado di originalità delle stesse. Chi è più creativo riesce a trovare più e più originali esempi di cose simili a quella presentata nel test, più e più originali usi diversi della cosa presentata nel test, più e più originali similitudini fra oggetti presentati nel test. Si assume che il creativo è meno inibito nell'esprimersi emotivamente, fa più associazioni e le sue associazioni sono più originali. Purtroppo anche nella psicologia della creatività lo scopo della psicologia dell'arte è completamente eluso. In primo luogo non si definisce l'artista se non come originalità di pensiero e capacità di insolite associazioni, definizione che non riesce ad includere tutti gli artisti, né ad escludere tutti i non artisti, ma mette sullo stesso piano artisti, psicotici, nevrotici, esaltati, intossicati, impostori e deliranti. Tuttavia, questi evidenti limiti teorici non hanno impedito lo sviluppo di una psicopedagogia dell'arte che sfuggiva alla falsificabilità sul terreno storico, estetico e clinico, e si impegnava pragmaticamente nell'addestramento dei bambini, con lo scopo di creare bambini creativi. La malcelata speranza sarebbe stata quella di creare una generazione di geni e di artisti.

Già Torrance (1961) aveva addestrato bambini di scuola elementare a pensare creativamente e aveva concluso che i bambini "...possono imparare, in breve tempo, una serie di principi che li mettono in grado di produrre idee più numerose e migliori di quanto potrebbero senza addestramento" (da Cropley, p. 101). In realtà è sufficiente che i pedagoghi abbandonino l'atteggiamento rigidamente nozionistico e autoritaristico dell'insegnamento tradizionale per ottenere da parte degli scolari un impegno a produrre risposte nuove, corrette e interessanti. Ma tale miglioramento pedagogico è irrilevante come mezzo per produrre artisti.

4- La creatività secondo i gestaltisti

Per i gestaltisti intelligenza e creatività sono sinonimi. Essi considerano il processo associativo e quindi anche l'apprendimento per tentativi ed errori e il condizionamento comportamentista come un processo non intelligente, ma meccanico e ripetitivo. L'intelligenza e la creatività sarebbero invece facoltà non meccaniche e non ripetitive, ma esclusivamente umane. *Il pensiero produttivo* di Wertimer (1945) descrive quello che per i gestaltisti sarebbe l'intelligenza creativa, la quale consisterebbe nella ristrutturazione improvvisa di tutti i termini del problema accompagnata dalla chiara consapevolezza che quel problema, prima visto in modo superficiale o unilaterale, ora viene visto in una prospettiva nuova, più profonda e più coerente. Tale approccio descrive l'esperienza soggettiva della creatività in generale, dalla quale la creatività specifica dell'artista non è differenziata.

5- L'esperienza soggettiva della creatività

L'esperienza creativa come scoperta, come invenzione e come ristrutturazione creativa della personalità è stata studiata storicamente dal punto di vista dell'ascesi religiosa. In questi studi l'esperienza di trasformazione interiore che termina in uno stato di coscienza più elevato, o nell'illuminazione mistica, attraversa sempre una prima fase critica di caos interno e disorientamento. Questa prima fase può essere descritta come uno stato di morte transitoria, di notte fonda, di caduta nell'informe, di perdita dell'identità, di venire divorati o ingoiati da un mostro, di attraversare l'inferno, eccetera (Eliade, 1972). Ovviamente dopo la fase critica la catarsi non è sempre garantita, infatti dopo la crisi può sopravvenire la morte, o uno stato meno evoluto di quello che ha innescato la crisi. Un processo bifasico simile viene descritto nella psichiatria dei processi schizofrenici (Pao 1984). Anche secondo lo psicoanalista Kris (1952) il processo creativo è bifasico. Esso consiste nell'ispirazione (regressione al processo primario), che fornisce il materiale grezzo dell'opera d'arte, e nell'elaborazione (ritorno al processo secondario) in cui il materiale grezzo viene presentato in una forma accettabile secondo le regole di stile corrente.

Per la psicologia cognitiva le trasformazioni creative o involutive della personalità sono risposte a una disconferma di costrutti mentali precedenti. La disconferma innesca lo stato di crisi al quale segue la ristrutturazione. Secondo la teoria dei costrutti mentali di Kelly (1955) le credenze *central ingrained and well tested*, dette concetti primari o costrutti primari, stanno alla base di una serie di concetti o costrutti secondari meno importanti nella costruzione della personalità individuale. I costrutti primari e secondari funzionano da filtri o cornici attraverso i quali noi interpretiamo la realtà. Qualsiasi modifica dell'interpretazione della realtà, rende superflui alcuni costrutti. Se la modifica è estesa, è probabile che un intero sistema di pensiero sia reso inutile. Il crollo di un sistema di pensiero è vissuto soggettivamente come una catastrofe della personalità (Lorenzini, Sassaroli 1995). I processi onirici potrebbero avere un ruolo decisivo nelle ristrutturazioni della personalità e dunque nei processi creativi ed evolutivi. Secondo Hartmann (1973) nei periodi di crisi, di stress o di cambiamento, i soggetti ricordano più sogni, a causa di *un processo di riconnessione*.

6- La psicoanalisi della creatività

La psicoanalisi si è molto occupata dell'arte, vedendola come il risultato di un processo di sublimazione delle pulsioni libidiche arcaiche perverse ed incestuose rimosse. *La sublimazione* rappresenta l'alternativa sana, mentre *la messa in atto* e *la nevrosi* rappresentano l'alternativa malata che la persona può seguire quando qualche elemento dell'esperienza attuale per analogia risveglia pulsioni arcaiche perverse ed incestuose, a suo tempo rimosse. Esse, una volta richiamate dall'inconscio rimosso, tendono infatti ad evocare un comportamento arcaico senza elaborazione nelle persone perverse (*coazione a ripetere*), uno sforzo di nuova e più drammatica rimozione con possibili conversioni somatiche e sofferenza psichica nelle persone nevrotiche, un processo di sublimazione e di adattamento alla realtà con soddisfazione differita nelle persone sane. La cultura stessa è un modello storico di processi di sublimazione. L'artista agisce sulla cultura creando modelli di sublimazione che poi il pubblico, *identificandosi* con le idee dell'artista, adotta a sua volta. L'artista è dunque creativo perché riesce ad affrontare meglio le sue pulsioni arcaiche e ad elaborarle anche per gli altri.

Otto Rank (1907) sostenne che i temi delle fiabe e della letteratura, e molti prodotti dell'immaginazione sono varianti di pochi motivi fondamentali legati alle problematiche dell'incesto e del complesso di Edipo.

Abraham (1909) sottolineò le analogie fra il sogno e il mito. Bergler sostenne che la creazione artistica e letteraria non è espressione dei desideri infantili, bensì delle *difese* contro questi desideri.

Greenacre (1957) distinguendo fra la sublimazione in persone dotate e in persone non dotate attribuì grande importanza al cosiddetto *romanzo familiare* costruito durante l'infanzia degli artisti. Melanie Klein (1957) attribuì le origini della creatività artistica ai processi di *riparazione* e di *ricreazione* degli oggetti d'amore infantili danneggiati, nella fase *schizo-paranoide*, in seguito agli attacchi di fantasie distruttive e vendicative. Tali attacchi sarebbero seguiti da sensi di colpa e da una *posizione depressiva* in cui inizierebbe la sublimazione, con lo scopo di riparare gli oggetti interni danneggiati o di ricrearli all'esterno. Portando avanti questa linea teorica, H. Segal (1952, 1974) distingue fra arte buona e arte cattiva. Mentre l'arte cattiva esprime il mondo interno distrutto e danneggiato della posizione depressiva, l'arte buona esprime il trionfo della sublimazione riparatoria sul lutto e sulle ansie depressive. Il pubblico, identificandosi con l'artista, condivide questo trionfo. Chasseguet Smirgel, tentando di spiegare i caratteri di unicità e di specificità dell'opera d'arte, sposta l'attenzione dalle pulsioni primarie al modo specifico di sublimarle. In alternativa alla definizione kleiniana della sublimazione come *riparazione dell'oggetto*, la Smirgel (1971) propone una definizione della creatività come *riparazione del soggetto*. L'artista, carente di rinforzi narcisistici nell'infanzia, usa la creatività per colmare i deficit narcisistici in modo autonomo e senza aiuto esterno. Su questa *autonomia narcisistica* poggerebbe la libertà dell'artista e la sua specifica capacità creativa. Secondo la psicoanalisi dell'Io, sulla scia di Hartman, l'artista sarebbe una persona sana che riesce a regredire nel mondo arcaico non perché sopraffatto dall'energia rimossa, ma perché egli stesso desidera intenzionalmente rielaborare e sublimare quelle zone dell'inconscio attraverso una forma di autoanalisi, comunicando poi la sua esperienza agli altri attraverso l'arte. Questo processo è stato sinteticamente chiamato "regressione al servizio dell'Io" (Kris 1952). La fase della regressione è stata chiamata *ispirazione*, mentre quella della sublimazione è stata chiamata *elaborazione*. Su questo processo bifasico poggia il ragionamento di Martindale (Martindale C, Uemura A. 1983) secondo cui l'arte nella storia dovrebbe avere un andamento in continuo accrescimento per quanto riguarda le berlyniane variabili collative dell'attenzione e un andamento sinusoidale per quanto riguarda gli stili e i temi trattati: "If a series of artists have to produce more and more original, complex or novel works of art, they will have to change what they do during either inspiration or elaboration. Changes in elaboration correspond to stylistic changes: the "rules of the game" are changed so as to allow increased novelty. Changes in inspiration mean that successive artists should regress more and more. To produce something novel, one must regress. To produce something even

more novel, one must regress even more. Thus, within any style, successive artists should regress more and more. This should be reflected in the content of their art. When further regression is too difficult or impossible, stylistic change should occur. This allows more novelty without the necessity of deeper regression.... Indices of collative variables should increase monotonically over time. Measures of primary process content should vary in a sinusoidal fashion”.

7- *La teoria eventualista della creatività*

La creatività è un'attività biologica inevitabile e necessaria alla sopravvivenza umana, non è una facoltà esclusiva dell'artista. L'uomo, infatti, deve interagire con una realtà non statica, ma in continua evoluzione e in grado di mutare in modo parzialmente prevedibile e parzialmente imprevedibile. La mente umana ha lo scopo di prevedere i cambiamenti della realtà per sfruttarli a proprio vantaggio, anticipando gli scenari futuri. Perciò i cambiamenti prevedibili vengono affrontati con gli strumenti del calcolo, della logica, dell'intelligenza consapevole. I cambiamenti imprevedibili della realtà vengono invece affrontati per mezzo di funzioni adattive come l'immaginazione, la fantasia, il sogno e l'arte. Queste funzioni sono biologicamente creative. L'unica differenza fra la persona comune e l'artista è dovuta al fatto che alcuni *modelli di adattamento creativo* vengono assunti come *modelli rappresentativi* da un'intera cultura storica, e gli autori di questi modelli vengono perciò chiamati artisti.

Il sogno è un'attività biologica che genera modelli individuali di adattamento creativo e che perciò svolge una funzione creativa a livello individuale; l'arte genera modelli di adattamento creativo che risulteranno storicamente rappresentativi e perciò svolge una funzione creativa a livello culturale e storico (Lombardo 1980). I processi creativi vengono attivati da *cambiamenti imprevedibili della realtà* che non avrebbero senso e non potrebbero essere interpretati secondo i modelli di previsione precedenti. Nel processo onirico, questi cambiamenti vengono tuttavia percepiti come anomalie indecidibili della realtà a livello latente o preconsciouso e formano i freudiani “residui diurni” dai quali viene messo in moto il processo di formazione del sogno. I residui diurni vengono accantonati in un luogo simile al freudiano sistema preconsciouso durante la veglia, ma vengono liberati durante il sonno e attirano pensieri inconsci e preconsciousi che li caricano di significati ipotetici possibili. Queste formazioni più o meno paradossali, alterate e mascherate dal lavoro onirico, vengono alla coscienza sotto forma di sogni. Dunque i sogni sono interpretazioni possibili e conseguenze fantastiche dei cambiamenti imprevedibili della realtà. Essi nel corso della notte, al succedersi delle fasi cicliche del sonno, si articolano in

forme sempre più complesse e realistiche in grado di integrare i cambiamenti imprevedibili in un modello nuovo di realtà. La creatività onirica dunque non è un accumulo di stravaganze originali, non è una modalità di pensiero divergente in dotazione a pochi geni, ma un processo di adeguamento realistico ai cambiamenti imprevedibili della realtà, che è funzionale alla sopravvivenza e all'evoluzione della personalità e della cultura. La creatività artistica risponde alla stessa funzione del sogno, ma ad un livello più ampio, cioè storico e culturale.

I processi creativi, a livelli diversi di complessità, hanno una caratteristica struttura bifasica:

- a- *inadeguatezza previsionale del modello di realtà* e disconferma della personalità (crisi d'identità), o della cultura (crisi dei valori rappresentativi dell'identità culturale).
- b- *ristrutturazione del modello individuale, o culturale, della realtà e riformulazione dell'identità* ad un livello più complesso (evoluzione della personalità o della cultura, migliore capacità di previsione della realtà) o meno complesso (involuzione della personalità o della cultura, evitamento delle parti imprevedibili della realtà).

A scopo puramente esplicativo ipotizzerò un automa capace di eseguire un compito creativo (l'idea mi è venuta ascoltando una lezione di Psicologia degli Automi tenuta da Luigi Pagliarini all'Accademia di Belle Arti di Roma). Immaginiamo che questo automa sia in grado di muoversi con un programma iniziale a random su un tavolo rettangolare senza mai cadere perché dotato di sensori che percepiscono quando il bordo del tavolo si trova poco davanti alla direzione di marcia e attivano un freno e un invertitore di marcia che indirizza il veicolo in una nuova direzione. A tale scopo dotiamo l'automato di un calcolatore che, malgrado la poca memoria a disposizione, sia anche capace di costruire una mappa del tavolo sempre più precisa man mano che le informazioni aumentano. Scopo dell'automato è perlustrare tutta l'area del tavolo a velocità sempre maggiore arrivando sempre più vicino ai bordi. Esso dovrà cercare di aumentare la sua velocità e diminuire la probabilità di cadere, usando a tale scopo la mappa (rappresentazione dinamica del mondo esterno). Immaginiamo però che anche il tavolo sia dinamico e dotato di un bordo che diventa imprevedibilmente sempre più frastagliato rendendo sempre più indecidibile il compito dell'automato, costretto ad accumulare informazioni sempre più incoerenti e complesse sul modo di deformarsi del bordo del tavolo, cosa che renderà sempre più difficile all'automato costruire una mappa realistica del tavolo. Aumentando i dubbi, l'automato si fermerà a distanze di sicurezza sempre più grandi per invertire la direzione di marcia e forse dovrà

rallentare anche la corsa. Le nuove informazioni incoerenti, ignorate nella fretta della corsa già programmata, possono essere accumulate in un taccuino di memoria provvisoria analogo al “preconscio” freudiano. Il contenuto del taccuino, come i freudiani “residui diurni”, aumenterà fino al punto di rendere l’automa sempre più insicuro e infine bloccarlo (crisi). Esso infatti ha bisogno di tempi sempre più lunghi per rendere coerenti (interpretare) le informazioni incoerenti provenienti dai movimenti del tavolo, per creare una nuova teoria che ne preveda meglio i movimenti futuri, per costruire una aggiornata mappa del tavolo e infine per rifare un programma di marcia più veloce. Una volta bloccato, come se dormisse, l’automa potrebbe:

- (a) attivare un sistema di analisi più sofisticata del contenuto della memoria preconsocia, capace di riclassificare alcuni tipi di bordo e alcuni tipi di movimento in modi nuovi e più semplici, risparmiando memoria e
- (b) ipotizzare possibili modifiche al proprio programma di marcia per aumentare velocità senza cadere.

Se poi l’automa fosse dotato di un sistema autorappresentativo oltre che di intelligenza di calcolo, potrebbe prevedere quando sta per bloccarsi e scegliere una posizione verso il centro del tavolo che sia abbastanza sicura per “dormire”. In tale posizione sicura, l’automa potrebbe “sognare” le ipotesi più bizzarre, nella speranza che alcune di esse siano in grado di interpretare in modo relativamente ottimale e più economico le informazioni incoerenti, prevedendo più realisticamente il futuro e liberando altra memoria.

A questo punto si sveglierebbe perché sarebbe di nuovo in grado di esplorare il suo mondo.

Bibliografia

- Abraham K. (1909) *Sogno e mito: uno studio di psicologia dei popoli*. Opere di K.A., Boringhieri, 1975
- Argenton a. (1996) *Arte e cognizione. Introduzione alla psicologia dell'arte*. Raffaello Cortina Editore
- Arnheim R. (1971) *Entropia e arte*, tr. Einaudi, Torino, 1974
- Arnheim R. (1949) *The Gestalt Theory of Expression*, Psychological Review, 56, 156-71
- Arnheim R. (1954) *Art and Visual Perception: a Psychology of the Creative Eye*, Univ. of California
- Arnheim R. (1966) *Toward a Psychology of Art*, tr. Einaudi, Torino, 1969
- Barthes R. (1977) *Image Music Text*, Fontana-Collins, Glasgow

- Bartlett F. (1958) *Thinking*, New York, Basic Books
- Becker H. (1982) *Art Worlds*. University of California Press, Berkeley
- Berlyne D.E. (1960) *Conflict, Arousal and Curiosity*, New York, Mc Grow-Hill
- Berlyne D.E. (1971) *Aesthetics and Psychobiology*, New York, Appleton Century Crofts
- Bergmann M.S. (1987) *Anatomia dell'amore*, Einaudi, Torino, 1992
- Birkhoff G.D. (1928) *Quelques éléments mathématiques de l'art*, Atti del Congr. Intern. dei Matematici, Bologna.
- Birkhoff G.D. (1933) *Aesthetic Measure*, Harvard University Press, Lincoln
- Chasseguet Smirgel J. (1971) *Per una psicoanalisi della creatività e dell'arte*. Guaraldi, 1973
- Cropley A.G.(1967) *Creativity*, tr. La nuova Italia, 1969
- Darwin C. (1872) *The Expression of Emotions in Man and Animals*, London, John Murray, 1965
- Dissanayake E. (1984) *L'arte ha un valore selettivo?* Rivista di Psicologia dell'Arte, A. VI, n. 10-11.
- Eliade M. (1972) *Myths, Dreams, Mysteries*. London, Collins
- Fechner G.T. (1876) *Vorschule der Aesthetik*, Lipsia
- Fisher H.E. (1992) *Anatomia dell'amore*, Longanesi, Milano, 1993
- Foucault M. (1979) *What is an Author?* Harari
- Franke H.W. (1974) *Phanomen Kunst*. Dumond
- Fornari F. (1979) *Coinema e Icona. Nuova proposta per la psicoanalisi dell'arte*. Il Saggiatore, Milano
- Freud S. (1905) *Tre saggi sulla teoria sessuale*, vol.4, Opere, Boringhieri
- Freud S. 1908) *Il poeta e la fantasia*, vol.5, Opere, Boringhieri
- Freud S. (1914) *Ricordare, ripetere, rielaborare*, vol.7, Opere, Boringhieri
- Freud S. (1916) *Introduzione alla psicoanalisi*, vol.8 , Opere, Boringhieri
- Freud S. (1922) *L'Io e l'Es*, Opere, Boringhieri, Torino, 1967-80
- Frijda N.H. (1986) *Emozioni*, Il Mulino, 1990
- Getzels J., W. Jackson P.W. (1962) *Creativity and Intelligence*, New York, Wiley
- Gibson J.J. *The Useful Dimensions of Sensitivity*, Am. Psychologist, 1963, 18, 1-16
- Gyr J.W., Brown J.S., Willey R., Zivian A. *Computer Simulation and Psychological Theories of Perception*, Psych. Bulletin, vol.65, n.3, 174-192, 1966
- Gleick J.(1987) *Caos. La nascita di una nuova scienza*, Rizzoli, Milano, 1989
- Gombrich E.H. *Art and Illusion*, Phaidon Press, 1959

- Greenacre P., (1957) *The Childhood of the Artist: Libidinal Phase Development and Giftedness*. In Emotional Grow, International Univ. Press, New York
- Guilford J.P. (1950) *Creativity*, Amer. Psychologist, V, 1950, 444-54
- Hebb D.O. (1949) *The Organization of Behavior*, New York, Wiley.
- Kelly G.A. (1955) *The Psychology of Personal Construct*, Norton, New York
- Klein M. (1957) *Invidia e gratitudine*. Martinelli, 1969
- Koeler W. *Gestalt Psychology*, Liveright, New York, 1929
- Koffka K. (1935) *Principles of Gestalt Psychology*, New York.
- Kreitler H., Kreitler S. (1972) *Psychology of the Arts*, Duke Univ. Press, Durham.
- Kris E. (1952) *Psychoanalytic Explorations in Art*. International Universities Press, New York.
- Lombardo S. (1979) *Appunti sulla teoria della complessità e sul concetto di isotropia*, Riv. di Psic. dell'Arte, a.1, n.1.
- Lombardo S. (1980) *Il sogno. Una funzione biologica indicibile*. Rivista di Psicologia dell'Arte, a. II, n. 2.
- Lombardo S. (1981) *Caratteristiche delle immagini che stimolano attività onirica*. R.P.A., a. III, nn. 4/5.
- Lombardo S. (1991) *Event and Decay of the Aesthetic Experience*, Empirical Studies of the Arts, vol.9 (2), 123-141.
- Lombardo S. (1987) *La teoria eventualista*, R.P.A., a. VIII, nn. 14-15.
- Lorenzini R., Sassaroli S. (1995) *Attaccamento, conoscenza e disturbi di personalità*, Cortina, Milano.
- Lorenz K. (1978) *Vergleichende Verhaltensforschung*, Heidelberg.
- Mandelbrot B. (1957) *Linguistique statistique macroscopique*, Paris.
- Mandelbrot B. (1975) *Gli oggetti frattali*, Einaudi, Torino, 1987
- Mandelbrot B. (1977) *The Fractal Geometry of Nature*, Freeman, New York.
- Martindale C., Uemura A. (1983) *Stylistic Evolution in European Music*. Leonardo, vol. 16, n. 3, pp. 225-228.
- Neisser U. (1976) *Conoscenza e realtà*, Il Mulino, Bologna, 1981
- Neumann E. *Art and the Creative Unconscious*. Princeton Univ. 1959
- Pao, P. N. (1979) *Disturbi schizofrenici*. Cortina 1984
- Peitgen H.O., Richter P.H. (1986) *The Beauty of Fractals*, Springer-Verlag.
- Penguin A., Vergine S. *Il pensiero creativo*. La Nuova Italia, 1974
- Penguin A., Vergine S. *La personalità creativa*. La Nuova Italia, 1977
- Person H.S., (1995) *Sogni a occhi aperti*. Cortina, 1998
- Pippenger N. *La teoria della complessità*, Le Scienze, n.120, 1978

- Plutchik K.R. (1980) *Emotion: a Psychoevolutionary Synthesis*, Harper, New York
- Rank O. (1907) *L'artista*. SugarCo, 1986
- Ruggeri V. (1997) *L'esperienza estetica*, Armando, Roma
- Rump Ch. (1981) *Kunstpsychologie*, Olms.
- Russell J.A., Fernandez-Dols J.M. (1997) *Psicologia delle espressioni facciali*, Erikson, Trento, 1998
- Schuster M. (1987) *Studio comparato del comportamento nell'arte e nella pubblicità*, R.P.A., n.14-15
- Schuster M. Beisl H.(1978) *Kunst-Psychologie*. Dumont
- Segal H. (1952) *A psycho-analytical approach to aesthetics*. Scritti psicoanalitici, Astrolabio, 1984
- Segal H. (1974) *Delusion and artistic creativity*. Scritti psicoanalitici, cit.
- Skinner B.F. (1963) *Science and Human Behavior*, New York, Mc Millan
- Skinner B.F. (1970) *Creare l'artista creativo*, Feltrinelli, Milano, 1972
- Shannon C.E., Weaver W., (1949) *The Mathematical Theory of Communications*, Univ. of Illinois Press, Urbana.
- Sluckin W. (1964) *Imprinting and Early Learning*, Londra.
- Sprinkart K.P. (1982) *Kognitive Aesthetik*. Maander
- Tatarkiewicz W. (1976) *Storia di sei idee*. Aesthetica, Palermo 1993
- Tibaldi, G. *Estetica e psicoanalisi*. In Dufrenne, Formaggio, Trattato di estetica, Mondadori, 1981.
- Timbergen N. (1951) *The Study of Instinct*, Clarendon Press, Oxford.
- Torrance E.P. (1961) *Priming Creative Thinking in the Primary Grades*, Elementary School Journal
- Tota A.L. (1999) *Sociologie dell'arte*. Carocci, Roma.
- Wallach M.A., Kogan N. (1965) *Models of Thinking in Young Children*, New York, Holt, Rinehart and Winston
- Wertheimer M. (1945) *Productive Thinking*, New York.

APPENDICE 4

Sergio Lombardo,

Alcune procedure di arte automatica. Nonsense shapes, Pioggia di punti, Metodo Lab, Mappe minimali e di Heawood
(N.S., XXIV, 14, 2003)

Introduzione

Le procedure automatiche di creazione artistica vengono generalmente incluse nel grande tema dell'intelligenza artificiale, ma hanno anche una lunga storia nell'avanguardia artistica a cominciare dal Futurismo, da Marcel Duchamp, fino all'Arte Programmata, all'Arte Concettuale e all'Eventualismo.

Descriverò cinque procedure che richiedono mezzi tecnici molto semplici: carta, matita, riga, squadra, compasso, goniometro, forbici e colla.

La prima procedura fu scoperta da F. Attneave e M. D. Arnoult nel 1956 allo scopo di costruire stimoli visivi non familiari: le famose "Nonsense Shapes".

La seconda è un'estensione modificata della prima, usata a partire dal 1980 in alcuni lavori che stanno alla base della mia "Pittura Stocastica" (Lombardo, 1983; 1986; 1987) e in particolare nei "Pavimenti Stocastici" (Lombardo, 1994). Questa procedura è stata chiamata "Pioggia di Punti", o metodo Ran.

La terza procedura, detta Lab, crea figure labirintiche.

La quarta e la quinta, ben conosciute come metodo TAN e metodo SAT sono state già descritte altrove (Lombardo, 1986). Per quanto riguarda le mappe e le mappe di Heawood, non si tratta di vere procedure automatiche, ma di soluzioni, o migliori approssimazioni alla soluzione, di problemi formali di tipo complesso.

Eccetto quella di Attneave e Arnoult, tutte le procedure successive sono disegnate su toro bidimensionale, esse formano disegni ciclici che possono essere utilizzati in mattonelle per pavimenti, in carte da parati, stoffe, o altre applicazioni industriali.

Una campionatura di opere pittoriche da me eseguite utilizzando tutte queste procedure è stata esposta in varie mostre d'arte (Curci et al., 1981; Homberg et al., 1983; Bonito Oliva, 1993; Heiss, 1993; Chiessi, 1993; Mirolla, 1995; De Marchis, 1995; Moschini et al., 1996; Zileri dal Verme, 1996; Bonasegale, 1998; Capaccio, 1998, 2001; Lombardo, 1983, 1985, 1986, 1987, 1988, 1999, 2002; Lux-Capaccio, 2000; Di Stefano et al., 2001; si veda in particolare Calvesi-Mirolla, 1995 e Calvesi, 1996).

1 - "Nonsense Shapes" di Attneave-Arnoult

Attneave e Arnoult inventarono nel 1956 un famoso metodo per costruire "Nonsense Shapes" allo scopo di rispondere a certe necessità sperimentali: "Supponiamo... che si voglia investigare sull'apprendimento e sulla memorizzazione di forme inizialmente non familiari ai soggetti: il requisito della non familiarità ci precluderà, ovviamente, l'uso di forme che s'incontrano comunemente nella realtà. Esiste una qualche procedura intelligente per scegliere gli stimoli in una situazione del genere?" (Attneave-Arnoult, 1956, pag. 453, trad. mia).

Gli autori descrivono il procedimento utilizzando una griglia di cm.100 x 100, ma noi utilizzeremo, per ragioni di uniformità di formato, un foglio di cm. 50 x 70, all'interno del quale è inscritto un rettangolo cartesiano di cm. 40 x 60, disposto in orizzontale. Avremo dunque:

$$x = 60, y = 40$$

(fig. 21)

Da questa matrice possiamo estrarre un numero predefinito di punti casuali. L'estrazione dei punti avviene selezionando coppie di numeri (x, y), da una tavola di numeri casuali (o lanciando una coppia di dadi di cui il primo con 6 facce per le decine e il secondo con 10 facce per le unità per estrarre l'ascissa, e una seconda coppia di dadi di cui il primo con 4 facce per le decine e il secondo con 10 facce per le unità per estrarre l'ordinata).

Ciascuna coppia di numeri determina un punto da inserire nella matrice.

Il numero totale di punti estratti determina la complessità finale del poligono. L'esempio di Attneave, Arnoult è un poligono di complessità 10.

"Quando sono stati estratti tutti i punti viene usata una linea retta per unire i punti più esterni in modo da formare un poligono che ha solo angoli convessi. Questa operazione lascerà alcuni punti non connessi all'interno del poligono (fig. 21a). I lati di questo poligono vengono numerati ed i punti interni ad esso vengono contrassegnati da lettere. La tavola dei numeri casuali viene poi usata per determinare quale dei punti centrali debba essere connesso a quale lato. Nel nostro esempio, il punto C è stato connesso al lato 2, formando così il lato 10 (fig. 21b). A questo punto della costruzione, le possibilità di connessione dei punti sono cambiate. Il punto A può ora essere connesso ai lati 3, 4, 5, 6, 7, 8, o 10, ma non ai lati 1, 2, o 9. Il punto B può essere connesso solo al lato 2 o al lato 10. Se il punto A viene connesso al lato 5, formando il nuovo lato 11, rimane solo la possibilità di connettere il punto B al lato 2 oppure al lato 10 (vedi fig. 21b). Connettendo il punto B al lato 10 la forma è completata, così come appare nella fig. 21c" (cit. pp. 454-455).

Per creare delle curve al posto degli angoli Attneave-Arnoult descrivono una procedura che "... consiste semplicemente nella sostituzione degli angoli con archi inscritti in essi di un grado di curvatura scelto a caso entro i limiti imposti dalla figura ... Supponiamo che gli angoli C, F, J, e K sono da trasformare in curve ... Il primo passo consiste nel costruire la linea Cp, che è la bisettrice di $\angle BCD$ (vedi fig. 22). Quindi, il più corto dei due lati dell'angolo (in questo caso il segmento BC) viene diviso in unità uguali ... Si osservi che le divisioni del segmento sono numerate in successione, iniziando dall'apice dell'angolo. Uno di questi punti sul segmento BC viene scelto a caso e viene tracciata una perpendicolare dalla bisettrice Cp ad esso (segmento 5-q). Ora questa perpendicolare (5-q) diventa il raggio di un arco inscritto all'interno dell'angolo $\angle BCD$. Tale arco è tangente sia al segmento BC che al segmento CD in punti equidistanti da C. Ecco che l'angolo $\angle BCD$ è stato rimpiazzato con una curva (precisamente due segmenti di retta e un arco) che va da B a D ... Se lo si desidera, possono essere curvati tutti i punti angolari della figura" (pp. 157-158).

(fig. 22)

Nella nostra figura disegnata su una matrice 60 x 40 abbiamo deciso di utilizzare una complessità di 20 punti e di rendere curvi la metà degli angoli, cioè quelli di numero pari.

2 - Pioggia di punti

Questo metodo è una mia (Lombardo, 1983) estensione del precedente, ma non si applica su una matrice cartesiana, bensì su una matrice toroidale a due dimensioni, detta Bitoro, ovvero T2.

Un toro è una figura a forma di ciambella che, in geometria topologica, può essere opportunamente tagliata e spianata fino a farla diventare un rettangolo. La geometria topologica, detta anche geometria del foglio di gomma, studia le proprietà geometriche che restano invariate in una figura anche se questa viene disegnata su un foglio deformabile. Pertanto, se un toro immaginato di materiale perfettamente deformabile viene tagliato e spianato fino a farlo coincidere con un rettangolo, possiamo osservare che tutto ciò che esce dal lato destro rientra dal lato sinistro e viceversa, mentre tutto ciò che esce dal lato superiore rientra da quello inferiore e viceversa. Infatti i bordi del rettangolo ottenuto non sono altro che le linee lungo le quali il toro era stato tagliato.

Sul nostro foglio da disegno di cm. 70 x 50 sarà rappresentata un'area rettangolare di cm. 60 x 40 che rappresenta il Bitoro. L'unica differenza che distingue questa matrice da quella cartesiana, sulla quale avevamo disegnato le "Nonsense Shapes", è che l'ascissa 0 coincide con l'ascissa 40, e che l'ordinata 0 coincide con l'ordinata 60. In tal modo diventa possibile tracciare una linea retta virtualmente infinita pur restando all'interno dello stesso rettangolo. Infatti, quando la linea incontra un bordo del rettangolo, continuerà nella stessa direzione rientrando dal bordo opposto. Accostando più copie del rettangolo toroidale così disegnato come se fossero le mattonelle di un pavimento, si osserva che effettivamente il disegno continua indisturbato oltre i confini delle mattonelle (**fig. 23**).

Disegniamo ora una *pioggia di punti* $P(1...n)$ che crea un poligono casuale di n lati inscritto su toro. Per prima cosa dobbiamo disegnare un triangolo stocastico estraendo i primi tre punti casuali.

Si estragga a sorte il primo punto estraendone le coordinate ($P_1 = x_1, y_1$). Se il punto cade su un bordo, bisogna disegnarlo anche sul bordo opposto, perché i bordi opposti del bitoro coincidono.

Si estragga a sorte il secondo punto ($P_2 = x_2, y_2$) e si connetta al primo con un segmento di retta che percorra la via più breve: $\min(P_1, P_2)$. Si ricordi che la via più breve può passare anche all'esterno del rettangolo.

Si estragga un terzo punto e si disegni il triangolo più piccolo consentito collegando il terzo punto con i vertici del segmento precedente per la via più breve. La via più breve è calcolata dalla somma della lunghezza dei segmenti che da P_3 raggiungono P_1 e P_2 formando un triangolo: $\min((P_1, P_3) + (P_2, P_3))$. Abbiamo così costruito un triangolo casuale inscritto su toro bidimensionale.

Un esempio chiarirà la procedura.

Sulla nostra matrice rettangolare di cm. 60 x 40 è stato estratto il primo punto $P_1 = (15, 30)$, poi è stato estratto il secondo punto $P_2 = (40, 5)$, che è stato connesso per la via retta più breve con P_1 . Come si vede nella fig. 24, la via più breve non passa all'interno del rettangolo, ma esce dal bordo di sopra e rientra dal bordo di sotto. Il terzo punto estratto è $P_3 = (20, 10)$. Questo punto può essere connesso ai vertici del segmento ($P_1 P_2$) in molti modi, ma quello che disegna il triangolo più piccolo si connette a P_1 uscendo dal bordo in basso e rientrando da quello in alto, e si connette a P_2 direttamente senza attraversare alcun bordo (fig. 24a). Nella fig. 24b si vede il triangolo visivamente riunito come appare in un pavimento di mattonelle identiche.

(**fig. 24**)

Ora possiamo applicare la procedura “pioggia di punti” per aumentare a nostro piacimento la complessità di questo triangolo e trasformarlo ad ogni estrazione in un poligono con un lato in più. Ogni punto estratto rimpiazzerà infatti un lato del poligono con due lati nuovi.

Come scegliere il lato da rimpiazzare? Nella procedura di Attneave-Arnoult, il lato da rimpiazzare veniva scelto a sorte fra tutti quelli i cui vertici potevano essere congiunti in linea retta con il nuovo punto senza formare incroci. Questa regola nel nostro poligono inscritto su bitoro può creare problemi di calcolo perché i vertici possono essere raggiunti in linea retta in diversi modi. Si veda l’esempio in **fig. 25**.

Tuttavia le difficoltà di calcolo saranno ripagate dalla bellezza dei risultati. Si possono scegliere comunque anche altri modi di connettere il nuovo punto. Consideriamone, oltre al primo, anche altri due.

Estrarre a sorte uno qualsiasi fra tutti i lati “visibili” a partire dal nuovo punto (visibile = i cui vertici sono raggiungibili dal nuovo punto senza incrociare altre linee).

Scegliere fra tutti i lati “visibili” sempre quello più vicino.

Scegliere fra tutti i lati “visibili” sempre quello più lontano.

Il disegno in fig. 26a è stato ottenuto seguendo il secondo metodo, con grado di complessità 20 e trasformando poi in curve tutti gli angoli. Il disegno in fig. 26b è stato ottenuto seguendo il terzo metodo, con complessità 20 e trasformando poi in curve tutti gli angoli.

(figg. 26a, 26b)

3 - Metodo LAB

Dal 1980 alla metà degli anni '90, durante la lunga fase della Pittura Stocastica, inventai alcune procedure automatiche di creazione di forme senza senso, con lo scopo di coinvolgere lo spettatore in una serie interminabile di tentativi d’interpretazione, o di attribuzione di senso.

Queste procedure automatiche, recentemente apprezzate nel grande tema dell’Intelligenza Artificiale a causa della loro capacità di generare figure complesse esteticamente interessanti, si basano sull’estrazione casuale di punti e su regole di congiunzione di tali punti fino a formare mappe planari o più spesso toroidali, da colorare secondo procedure anch’esse automatiche.

Quest'opera (fig. 27a) del 1986 è stata ottenuta estraendo a sorte le coordinate di 150 punti all'interno di un rettangolo toroidale e congiungendo ciascun punto, appena estratto, con uno dei punti già estratti in precedenza (più anziani) in modo da formare un albero che cresce al crescere del numero dei punti complessivamente estratti. A ciascun punto è attribuito un numero secondo l'ordine d'estrazione. Le congiunzioni fra punti, dette spigoli, sono segmenti di retta. Esse non devono mai incrociare spigoli già tracciati, né passare troppo vicino (meno del raggio di un intorno) ai vertici già estratti. Essi, per definire il vertice già estratto con il quale fare una congiunzione tracciando un nuovo spigolo, devono ricercare il vertice più anziano con cui unirsi secondo il seguente ordine di preferenza predefinito:

- unire l'ultimo vertice estratto con il più vicino vertice più anziano da cui partono 2 spigoli,
- se ciò è impossibile unire l'ultimo vertice con il più vicino vertice da cui parte un solo spigolo,
- infine, se anche questo è impossibile riestrarre l'ultimo vertice.

Poiché il rettangolo all'interno del quale si lavora è un toro bidimensionale, il vertice più vicino deve essere cercato anche fra i vertici raggiungibili attraversando il confine del disegno a sinistra per rientrare da destra o viceversa, oppure attraversando il confine da sopra per rientrare da sotto e viceversa.

L'albero inscritto su toro è stato poi trasformato in una mappa, anch'essa inscritta su toro, congiungendo i vertici degli spigoli pendenti (detti foglie) considerati in ordine di anzianità secondo le stesse regole di preferenza usate nella costruzione dell'albero (vertici a 2 spigoli, vertici a uno spigolo, vertici a 4 o più spigoli, infine vertici a 3 spigoli, perché in questo caso non è possibile riestrarre il vertice pendente).

La mappa risultante è stata poi colorata secondo il seguente algoritmo:
ordinare i paesi in ordine di complessità (è più complesso il paese che confina con più paesi che a loro volta confinano con almeno 4 paesi),
colorare un paese per volta nell'ordine che va dal più complesso al meno complesso,

- provare per primo il colore A,
- se non è possibile applicarlo perché uno dei paesi confinanti è già colorato con A, provare il colore B,
- se neanche il colore B è applicabile perché anch'esso figura già fra i paesi confinanti, provare il colore C, eccetera.

Continuare fino alla completa colorazione della mappa. Poiché la mappa è inscritta su toro bidimensionale, tutto quello che esce da sinistra rientra da destra e viceversa, tutto quello che esce da sotto rientra da sopra e viceversa. Pertanto l'immagine finale può essere riprodotta più volte e le riproduzioni possono essere accostate fra loro come le mattonelle di un pavimento senza che il disegno si interrompa fra una mattonella e l'altra (si veda, ad esempio, la fig. 27b).

(fig. 27)

4 - Mappe minimali e mappe di Heawood

Le mappe minimali rispondono a regole topologiche ed estetiche ben precise.

Si tratta di grafi composti di superfici colorate, dette REGIONI o PAESI.

Ciascun paese è colorato con un colore che può essere usato anche per colorare altri paesi, purché non vi siano paesi confinanti fra loro che siano colorati con lo stesso colore. Quando le mappe sono disegnate sul piano sono dette planari, quando sono disegnate su toro, sono dette toroidali.

Sono invece minimali quando non possono essere disegnate o colorate in un modo diverso senza che diventino più complicate, e non c'è modo di renderle ulteriormente più semplici. In tal caso da tutti i vertici devono partire tre spigoli, se esiste qualche vertice sul quale convergono più di tre spigoli, o solo due, allora la mappa può essere ridotta in una forma più semplice e non è ancora minimale.

Le mappe minimali sono dunque le più economiche, perché raggiungono la massima complessità con il minimo di componenti, perciò quasi sempre sono anche le più belle se confrontate con mappe non minimali. Ma non tutte le mappe minimali sono ugualmente belle una volta colorate. Infatti le mappe minimali possono essere disegnate e colorate in infiniti modi. Dal punto di vista estetico possiamo porci il problema di disegnare e colorare le mappe minimali nel modo più bello, ammesso che esista.

Le mappe minimali possono essere ordinate da due punti di vista: dal punto di vista della migliore colorazione e da quello della massima semplicità strutturale, sempre a patto che si mantengano le proprietà topologiche.

Il problema della colorazione è formulato così: qual'è la migliore colorazione possibile di una determinata mappa?

Il problema della struttura della mappa è formulato così: qual'è la mappa con certe caratteristiche topologiche disegnata nel modo più semplice?

Questi due problemi non possono essere trattati separatamente perché alcune mappe, che colorate con certe regole sono ritenute esteticamente migliori, quando sono disegnate nel modo più semplice possono richiedere regole di colorazione differenti.

Nella geometria topologica, detta anche geometria del foglio di gomma, le mappe possono cambiare forma, purché mantengano le proprietà caratteristiche. Ad esempio, un disco disegnato su un foglio di gomma infinitamente elastico può trasformarsi in una macchia frastagliata, in un perfetto poligono, o in una linea più o meno spessa e arzigogolata. Tuttavia vi sarà sempre un interno e un esterno del disco, i cui colori resteranno invariati.

Veniamo alle caratteristiche topologiche. Le mappe con tutti i paesi indipendenti possono essere colorate con un numero minimo di colori, questo numero è detto numero cromatico della mappa. Tutte le mappe planari, per quanto siano complesse, possono essere colorate con 4 colori o meno. Tutte le mappe toroidali, per quanto siano complesse, possono essere colorate con 7 colori o meno.

Le mappe di Heawood sono invece più complesse, perché non sono formate da paesi indipendenti e dunque colorabili con qualsiasi colore, ma hanno tutti i paesi formati di m regioni non connesse, che debbono essere colorate con un unico colore per mostrare che appartengono allo stesso paese. Tutte le mappe di Heawood i cui paesi sono composti di 2 regioni ($m=2$), per quanto complesse, possono essere colorate con 12 colori o meno, quelle con 3 regioni ($m=3$), per quanto complesse, possono essere colorate con 24 colori o meno. Pertanto le mappe di Heawood, se planari, possono essere colorate con un massimo di $6m$ colori.

Se le mappe di Heawood sono inscritte su toro, il numero cromatico è $6m+1$.

In **fig. 28** è illustrata una mappa minimale di Heawood a 12 colori (e in **figg. 29a, 29b** due esempi di colorazione).

Bibliografia

- Attneave, F – Arnoult, M.D. (1956), *The Quantitative Study of Shapes and Pattern Perception*. Psychological Bulletin, 53(6).
- Bonasegale, G. (1998), *Lavori in corso 3*. Galleria Comunale d'Arte Moderna e Contemporanea, Roma.
- Bonito Oliva, A. (1993), *A prescindere*. Fuori Uso, Pescara.
- Calvesi, M. (1996), *Il Caso e la Forma*. Quadri e Sculture, a. 4, n. 2.
- Calvesi, M. – Mirolla, M. (1995) *Sergio Lombardo*. Museo-Laboratorio d'Arte Contemporanea. Università di Roma "La Sapienza".
- Capaccio, A. (1998), *Brecce*. Museo Laboratorio dell'Università di Roma La Sapienza.
- Capaccio, A. (2001), *Mimmo Grillo e Sergio Lombardo*. Auditorium dell'Accademia di Santa Cecilia, Roma.
- Capaccio, A. – Lux, S. (2000) *Paesaggio dopo la battaglia*. Galleria Civica, Termoli. Ex chiesa di S. Stefano. Museo Laboratorio dell'Università di Roma La Sapienza.
- Chiessi, R. (1993), *Arte, Musica e Performances a Casa Malaparte*. Lingotto, Torino.
- Curci, V. – Homberg, A. – Lombardo, S. – Manzi, G. – Nardone, D. – Pietroiusti, C. – Raffaelli, F. (1981), *Arte Eventuale*. Galleria Jartrakor, Roma.
- De Marchis, G. (1995), *Biennale Internazionale di Johannesburg*. Johannesburg, S. A.
- Di Stefano, M. – Sicoli, T. (2001), *Camere con vista*. Palazzo Vitari, Rende.
- Heiss, A. (1993), *Il suono rapido delle cose*. XLV Biennale internazionale di Venezia.
- Homberg, A. – Nardone, D. – Pietroiusti, C. – Lombardo, S. (1983), *Metodologie dichiarate*. Galleria Jartrakor, Roma.
- Lombardo, S. (1983, 1985, 1987), *Pittura Stocastica*. Galleria Jartrakor, Roma.
- Lombardo, S. (1986), *Pittura stocastica. Introduzione al metodo TAN e al metodo SAT*. Rivista di Psicologia dell'Arte (R.P.A.), n.12/13. Jartrakor, Roma.
- Lombardo, S. (1988), *Guardare Attivamente*. Studio Morra, Napoli.
- Lombardo, S. (1991), *Event and Decay of the Aesthetic Experience*. Empirical Studies of the Arts, vol. 9(2) 123-141.
- Lombardo, S. (1994), *Pittura stocastica. Tassellature modulari che creano disegni aperti*. R.P.A., a.15, n.3/4/5.

- Lombardo, S. (1995), *Explanation of My Work of Art Since 1960 According to 5 Aesthetic Concepts*. Problems of Informational Culture, n.2, Moscow-Krasnadar.
- Lombardo, S. (1997), *Interpretation and Preference in Random Patterns*. Art in the Context of Information Culture, Moscow.
- Lombardo, S. (1999), *Estetica della colorazione di mappe*. R.P.A., a.20, n.10.
- Lombardo, S. (1999), *Mappe minimali toroidali*. Galleria Marchetti, Roma.
- Lombardo, S. (1999), *5-chromatic minimal toroidal map*. Galleria Marchetti, Roma.
- Lombardo, S. (2002), *12-Chromatic Cilindric Heawood Map*. 17th I.A.E.A. Congress. University of Art and Design, Takarazuka, Japan.
- Lombardo, S. (2002a), *Mappa di Heawood a 24 colori*. Galleria Marchetti, Roma.
- Lombardo, S. (2002b), *Ten Artworks and a Theory*. Bulletin of Psychology and the Arts, vol. 3 (2).
- Mirolla, M. (1995), *Four italian masters of contemporary art: Cucchi, Lombardo, Mauri, Mochetti*. Italian Academy, London.
- Moschini, F. – Briguglio, F. (1996), *Convergenze: S. Lombardo e C. Pietroiusti*. Galleria AAM, edizioni Lithos.
- Zileri dal Verme, V. (1996), *Eventualismo: Di Stefano, Galeotti, Lombardo, Mottola, Pietroiusti*. Galleria Arte in Scena, Roma.]

APPENDICE 5

Sergio Lombardo – Roberto Galeotti,
La fantasia nella percezione dei volti
(N.S., XIX, 9, 1998)

Introduzione

L'approccio scientifico allo studio del volto umano risale alla teoria della selezione della specie di Darwin. Il grande scienziato inglese fu il primo ad avanzare l'ipotesi che la selezione della specie e certi indicatori estetici come la postura del corpo o le espressioni facciali erano strettamente correlati (Darwin, 1871). Secondo questa ipotesi la corretta interpretazione degli indicatori estetici concorre al successo biologico dell'individuo, garantendo perciò la sopravvivenza della specie.

A partire da Darwin, generazioni di scienziati si sono interrogate sui significati, le origini e i vantaggi biologici derivanti dalla percezione dei volti, alimentando un dibattito che tutt'ora oppone l'approccio formale a quello culturale.

L'approccio formale enfatizza le caratteristiche oggettive e misurabili degli indicatori estetici, ad esempio la distanza fra le pupille, la circonferenza del cranio, le proporzioni fra le parti e così via. Questo approccio, le cui basi furono gettate dal frenologo tedesco Franz J. Gall (1758-1828) e dallo psichiatra italiano Cesare Lombroso (1835-1909), è alla base di numerosi algoritmi per il riconoscimento automatico dei volti (Chellappa et al., 1995) e per la creazione automatica di caricature (Brennan, 1985).

La riduzione degli indicatori estetici del volto a cifre e punti ha l'indiscutibile pregio di fornire prezioso materiale quantitativo alla ricerca. Tuttavia, e ciò rappresenta il suo limite maggiore, questo metodo non è ancora in grado di registrare le impercettibili variazioni della tensione muscolare da cui deriva la sofisticata mimica facciale e la complessità psicologica del volto umano. Le tensioni muscolari del volto e quelle dell'intero corpo creano un linguaggio automatico delle emozioni che può essere interpretato dalla percezione preconsa e inconsa (Ruggeri, 1987, 1997).

A dispetto dei limiti appena evidenziati, numerosi studi sull'estetica del volto umano inquadrano il problema dal punto di vista formale. Un esempio in tal senso è costituito dal recente lavoro di Perrett e colleghi (1998) nel quale il comportamento estetico è ridotto a mera strategia per la massimizzazione dei benefici biologici dell'individuo e della specie.

La psicoanalisi nega il primato filogenetico nella costruzione dell'esperienza. Il comportamento è visto essenzialmente come un processo culturale frutto delle interazioni che hanno luogo fin dai primissimi giorni di vita fra esseri umani. Come ipotizzato dalla psicoanalisi e come i recenti sviluppi delle neuroscienze sembrano dimostrare, il processo percettivo è un'attività che richiede un massiccio investimento emotivo (Edelman, 1987; Damasio, 1994; Goleman, 1995; Picard, 1997), processi proiettivi e d'identificazione (Lombardo, 1983; Ruggeri, 1997).

Evidenze sperimentali dimostrano che i neonati sono maggiormente attratti da volti umani che da altri tipi di stimoli (Ellis, 1986). A partire dal secondo mese di vita, momento in cui il neonato è in grado di concentrare lo sguardo su un singolo oggetto, il volto della madre, o di un altro *caregiver*, rappresenta la fonte di stimolo esterna più ricca di significato. Da questa relazione il neonato sviluppa la prima, rudimentale percezione del Sé ed avvia il processo di separazione del Sé dal Non-Sé (Winnicott, 1967; Mahler e McDevitt, 1982). Su queste precocissime esperienze inoltre, il neonato "calibra" le future esperienze d'amore (Stern, 1993) e orienta la scelta d'oggetto. Queste esperienze quindi hanno un'influenza enorme nelle scelte estetiche.

La teoria cognitivista della percezione afferma che la percezione umana è il risultato di un processo ciclico suddiviso in tre attività principali fortemente correlate:

a) riconoscimento delle informazioni provenienti dall'ambiente circostante che confermano o escludono precedenti ipotesi; b) aggiornamento di un modello dinamico di realtà; c) creazione di nuove strategie di adattamento attraverso la formulazione di nuove ipotesi.

La necessità di confermare o respingere tali ipotesi conduce di nuovo al processo iniziale (Neisser, 1976). Il lavoro della fantasia migliora di continuo il modello dinamico di realtà mediante la creazione di nuove ipotesi. Infatti, secondo quanto afferma Neisser, "Le immagini non sono quadri o rappresentazioni mentali, ma progetti per ottenere informazioni dall'ambiente potenziale." (p. 154), e ancora "Le immagini mentali frequentemente simboleggiano anticipazioni o desideri che sono preconsoci o inconsci, nel senso freudiano del termine." (p. 156)

La teoria eventualista della percezione distingue due modalità di attenzione principali: quella conformista e quella eventualista (Lombardo, 1987). Nella modalità conformista il percipiente è orientato a confermare un modello di realtà arcaico e già noto basato su opposizioni elementari quali: attacco-difesa, buono-cattivo, superiore-inferiore, piacere-dolore. La principale conseguenza estetica deducibile da questa modalità è che ciò che è più utile alla sopravvivenza dell'uomo è anche più bello. Questo concetto è ben rappresentato da leggi e canoni formali condivisi da tutti e la cui evoluzione è lentissima.

Nella modalità eventualista il percipiente non mira alla conferma di un modello di realtà già noto, ma al suo perfezionamento dinamico e alla ricerca di ideali. Tale attività è perciò orientata all'originalità e alla fantasia. Ciò dà luogo ad una definizione di bello radicalmente diversa dalla precedente. Ciò che è bello in questo caso è la mutazione che promette un piacere ideale, l'ignoto, l'irripetibile, ciò che non si ripete mai allo stesso modo. Infatti, le interpretazioni eventualiste della realtà sono in conflitto reciproco.

Il volto umano è un potentissimo stimolo eventualista. Come riferisce Winnicott (1967), il volto materno è "l'antico paesaggio" dal quale ha inizio lo sviluppo dell'identità individuale e dell'idea soggettiva di realtà.

Allo scopo di investigare cosa si percepisce guardando il volto umano e per quale motivo riconosciamo e ricordiamo un volto anche se simile a molti altri, abbiamo ipotizzato che il percipiente, nell'atto di guardare un volto, fantastichi possibili relazioni con l'individuo rappresentato in quel volto. Processi fantastici analoghi sono stati osservati nel corso dell'attività onirica e nei sogni ad occhi aperti (Lombardo, 1981; Person, 1995), in cui, come nella percezione dei volti, i significati estetici evocati dipendono dai contenuti di queste fantasie inconscie.

Esperimento

Stimoli. Sono stati utilizzati come stimoli le riproduzioni fotografiche di due volti maschili (A e B) che un algoritmo per il riconoscimento dei volti aveva indicato come la coppia più simile fra le 32.640 esaminate (Harmon, 1973).

Campione. Il campione sperimentale era composto da 47 studenti (36 f.) delle Accademie di Belle Arti di Frosinone e Macerata, di età compresa fra i 19 ed i 44 anni.

Procedura. Per eliminare effetti di lateralizzazione, abbiamo realizzato due stimoli abbinando i volti nei due modi possibili: A-B (**fig. 33**) e B-A (**fig. 34**). Lo stimolo 1 (A-B) è stato sottoposto a metà del campione, lo stimolo 2 (B-A) all'altra metà. Le istruzioni, identiche per tutti i partecipanti, invitavano a creare in cinque minuti una breve storiella riguardante i due

personaggi riprodotti nello stimolo. Per agevolare la creazione della storiella, ai due personaggi abbiamo assegnato convenzionalmente i nomi di Mario (A) e Dario (B).

Le istruzioni complete erano le seguenti: “Ti mostrerò due volti: Mario e Dario. Osservali attentamente e inventa una breve storiella che abbia come protagonisti questi due personaggi. Hai cinque minuti di tempo.”

Risultati

Per valutare le storie sono state impiegate diverse strategie. La tabella 1 riporta gli attributi più significativi con i quali sono stati descritti i due personaggi.

Dagli attributi e dalle storie emergono due profili molto diversi (v. tabella 2).

La somiglianza formale è stata interpretata come relazione parentale (fratelli, fratelli gemelli), di antica conoscenza (amici d’infanzia), o di appartenenza ad uno stesso gruppo (prigionieri, colleghi, soci, ecc...).

Conclusioni

Come dimostrano i risultati, l’attività interpretativa che emerge dalle risposte del campione è chiaramente orientata al riconoscimento del carattere, dell’affidabilità e del livello sociale dei due personaggi. Tale attività è strettamente connessa con la nostra ipotesi di fantasia di relazione.

La percezione dei volti evoca contenuti molto complessi che, come abbiamo visto, inducono il percipiente a fantasticare una relazione cercando di prevederne i possibili sviluppi. A volte, apertamente, viene vagliata l’ipotesi di una eventuale relazione d’amore. Essendo tali fantasie profondamente legate al vissuto individuale e proiettando chi le effettua in uno scenario possibile, ma futuro, possiamo dire che la percezione di volti sconosciuti stimola necessariamente la modalità percettiva eventualista.

Le somiglianze formali incidono meno sui contenuti evocati di quanto facciano le variazioni, anche minime, della tensione muscolare. Per questo due volti con caratteristiche formali simili possono evocare contenuti molto differenti. I differenti contenuti evocati (spettro evocativo) influenzano il giudizio estetico. Di conseguenza, il giudizio estetico riflette le differenze di personalità, di cultura e le proiezioni inconsce del percipiente, come sostiene la teoria eventualista.

Tabella 1. Principali attributi di A (Mario) e B (Dario).

A (Mario)		
affermato	doppiogiochista	raffinato
allegro	estroverso	sadico
amante	generoso	scherzoso
ambizioso	geniale	settentrionale
aperto	gentile	solare
bello	giovane	spensierato
caparbio	infelice	spigliato
cattivo	intraprendente	strafottente
celibe	introverso	vincente
cittadino	ironico	
curioso	menefreghista	
dolce	perbene	

B (Dario)		
abitudinario	inquieto	sincero
aggressivo	mite	sposato
alcolizzato	meridionale	taciturno
apatico	ombroso	timido
buono	pensieroso	tranquillo
calmo	perdente	traumatizzato
campagnolo	permaloso	triste
chiuso	povero	vecchio
cornuto	schivo	violento
disoccupato	scontroso	
emarginato	sempliciotto	
geloso	sgarbato	

Tabella 2. Profili di A (Mario) e B (Dario).

A (Mario)	B (Dario)
<p>Mario è un giovane intellettuale socialmente affermato, geniale e determinato, ed è anche un fortunato seduttore.</p> <p>In questo quadro generale, si inseriscono numerosi elementi di critica legati all'insoddisfazione e all'infelicità: “[Mario] vuole sempre di più anche se ha tutto (tranne la felicità)” (f. 19), al sadismo: “...Mario si impegnava solo per umiliare Dario...” (m. 23), “Mario, che è sadico, colpì Dario...” (f. 33), e alla rabbia omicida: “...Mario uccise Dario perché non sopportava che un uomo così semplice e senza scopi nella vita potesse essere più felice di lui” (f. 19). Mario inoltre, non ispira grande fiducia né come potenziale compagno: “Mario è più bello, ma sposerei Dario” (f. 26), né, tantomeno, come amico: “Mario e Dario erano molto amici... Un brutto giorno Dario scopre che Mario va a letto con la sua ragazza” (f. 22), “Dario racconta a Mario di essere inquieto perché sua moglie, una donna affascinante e misteriosa, ultimamente si comporta in modo strano. Mario cerca di tranquillizzare l'amico, ma in realtà ha una relazione con la moglie di Dario e non sa come dirglielo” (m. 22).</p>	<p>Dario è più vecchio di Mario. È un uomo semplice, sposato, vive in campagna ed esercita professioni umili (ma soddisfacenti) come l'artigiano o il contadino. Ma soprattutto è un uomo profondamente triste e depresso, tendente all'inattività, all'emarginazione e al suicidio, e sul cui destino gravano costantemente i tradimenti da parte dell'amico Mario (dei quali s'è detto) e/o di mogli e fidanzate. Infatti: “Luisa era sposata con Dario. Era felice e aveva due figli. Dopo 11 anni di matrimonio ha conosciuto Mario dal quale comprava tutti i giorni la frutta. Mario le regalava dei ravanelli. Luisa, dopo tre anni, ha lasciato Dario, il lavoro in banca, i figli e se n'è andata con Mario” (f. 29), “Dario è sposato con Gloria ed ha una figlia di tre anni. Mario è un 'tassinaro' celibe. In seguito ad un incidente d'auto Dario e Mario divennero amici. Poco tempo dopo scoprono di amarsi. Dario era combattuto, ma alla fine si decise a presentare Mario a Gloria e a rivelarle la loro relazione. Da quell'incontro nacque una relazione fra Mario e Gloria. Dario iniziò a bere e divenne alcolizzato” (f. 24).</p> <p>Al sadismo di Mario fa <i>pendant</i> l'atteggiamento passivo, rassegnato e masochista di Dario: “...il povero Dario sopportava tutte le angherie [di Mario]” (f. 22). A volte tale atteggiamento degenera in reazioni rabbiose e fatali: “Un giorno il buono [Dario] uccise il cattivo [Mario] stanco di subire soprusi” (f. 36), “...Dario era geloso del fratello [Mario] e infatti lo uccise” (f. 23).</p>

Appendice

Spettro evocativo degli stimoli A e B Giuseppe P. m 36. Mario e Dario sono due prigionieri fuggiti dal carcere di Alcatraz. La polizia li sta cercando. Mario ha gli occhi chiari e Dario gli occhi scuri. Le foto appartengono all'epoca in cui, sotto le vesti di onesti impiegati, lavoravano all'ufficio postale di New York. Intanto trafficavano alcool nei bar malfamati di Queens.

Ioannis Z. m 24. Mario e Dario erano stati insieme dall'infanzia. Erano fratelli. Mario, due anni più grande di Dario, aveva sempre avuto l'attenzione di tutti i parenti perché era il primogenito. Dario, invece, non è stato preso in considerazione ed è diventato aggressivo. Mario, vedendo la cattiva relazione fra Dario e i parenti, ha deciso di diventare ancora più buono. Ora lavora in un'agenzia. Dario invece preferisce essere autonomo nel lavoro.

Riccardo B. m 22. Mario fu riconosciuto colpevole dell'assassinio della sorella di Dario.

Stefano S. m 23. Dario stava sempre seduto in salotto e non faceva che lamentarsi. Dava la colpa dei suoi insuccessi alle persone che gli stavano vicino. Spesso era violento e sgarbato. In realtà era un incapace, a differenza di suo fratello Mario. Mario però si impegnava solo per umiliare Dario, anche se nemmeno lui stesso ne era consapevole.

Fabio D. m 22. Mario e Dario erano due amici inseparabili. Mario era un tipo molto allegro, estroverso, a differenza di Dario che, invece, era un tipo molto triste, introverso, di poche parole. Un bel giorno decisero di fare un viaggio insieme. Ma non fecero più ritorno alle loro case.

Maurizio C. m 23. Dario e Mario... la loro vita non è stata facile... Si conobbero all'età di 6 anni in uno di quei quartieri più squallidi d'America: il Bronx. Col crescere è impossibile non far parte della malavita organizzata infatti i due uccidono su commissione. Le loro origini italiane non gli hanno permesso di socializzare fino in fondo con gli altri americani per via della loro mentalità semplice, che si accontenta di due bicchieri di vino per essere felici. Dario ha una personalità forte, aggressiva, scontrosa. La prima volta che fece l'amore fu a 15 anni con una nota prostituta del posto. Mario ha un carattere più dolce, gentile, ma freddo come il ghiaccio quando si tratta di lavorare; la prima volta che fece l'amore fu con la stessa prostituta con cui lo fece Dario, ma all'età di 18 anni per una regola che si era imposto. I due sono stati condannati al carcere a vite e oggi è lì che si trovano... vicini anche nella malasorte.

Andrea S. m 20. Mario era originario di San Pietroburgo, ma già da cinque anni si era stabilito, per motivi di lavoro, a Milano. Proprio a Milano

conobbe Dario, anche lui originario di San Pietroburgo e anche lui trasferitosi a Milano per motivi di lavoro. Si conobbero in una concessionaria di automobili, Dario vendeva automobili, Mario invece, rappresentante di tessuti, doveva comperarne una per il suo lavoro. Fu proprio Dario che servì Mario e, alla fine della trattativa, scelta l'auto (una Rover dell'80) arrivò il momento di compilare i vari documenti attestanti la compravendita e fu proprio in quel momento che Dario si accorse che Mario portava il suo stesso cognome. Volle approfondire la questione. Domandò a Mario di dov'era originario, chi fossero i suoi genitori, perché si trovava in Italia ecc. Le risposte di Mario sbalordirono Dario che rimase sorpreso dalle strane coincidenze che intercorrevano fra Mario e lui. Mario non profferì parola e non chiese alcunché a Dario. Prima di andarsene però, Mario ebbe uno scrupolo di coscienza e chiese a Dario il perché di quelle domande, ma Dario rispose solamente alzando le spalle e inebetendo il volto.

Walter S. m 22. Dario, un uomo inquieto, racconta al suo amico Mario di sua moglie, una donna affascinante e misteriosa. Dario è inquieto perché la sua donna ultimamente si sta comportando in modo strano con lui. Mario cerca di tranquillizzarlo, ma in realtà Mario ha una relazione con la moglie di Dario e non sa come dirglielo. Dario essendo geloso di sua moglie si insospettisce e indagando un giorno trova il suo amico che ha tra le gambe sua moglie. I due si picchiarono. Sul punto d'avere la peggio Mario colpì Dario con un candelabro in testa facendolo svenire. Da quel giorno i tre personaggi formeranno un triangolo di fuoco in cui lei, la donna di Dario, potrà usufruire di ambedue gli uomini, avendo così orgasmi a non finire.

Daniele D. m 23. Dario, noto scrittore americano degli anni '50, in un suo libro racconta di un ragazzo, uno scapestrato, un giramondo chiamato Mario che si guadagnava da vivere suonando il Blues nei locali. La vicenda raccontata non appassionò il popolo americano tanto che Dario si ritrovò senza un dollaro a chiedere l'elemosina per la strada. - Strano che nessuno ti aiuti buon uomo - gli mormorò un ragazzo che passava in quella strada e aggiunse - lo farò io, ti prenderò a suonare nel mio gruppo -. - Non so come ringraziarti - rispose Dario. - Lo hai già fatto creando nella tua mente ed in quella dei tuoi lettori il mio personaggio - rispose Mario.

Carlo K. m 27. Dario e Mario erano amici di lunga data che avevano deciso di aprire un negozio insieme. Gli affari andavano bene, però Dario lavorava decisamente di più dell'amico. Mario spesso saltava i turni o si faceva sostituire. Alla lunga, questa situazione stancò Dario che fece presente il differente impegno al suo amico. Mario Promise di impegnarsi di più e l'incomprensione rientrò. Ma dopo poco si ricominciò con l'andazzo di prima. Dario parlò nuovamente al suo amico, il quale si scusò e promise

nuovamente di tenere un comportamento più corretto. Ma così non fu. La stessa storia si ripeté altre due volte. Dopo tanti infruttuosi tentativi, Dario perse ogni speranza. Decise così di vendere il negozio all'insaputa del suo amico; realizzò tutte le pratiche per cui ottenne deleghe in bianco da Mario. Il giorno stesso in cui ottenne i soldi, Dario partì per un'isola della Polinesia e non tornò più.

Paolo G. m 24. Dario è un salumiere, ha un negozio di alimentari in periferia da 5 o 6 anni. A Mario piace la mortadella, anche perché costa poco.

“Buongiorno signore” dice Dario vedendo entrare Mario.

“Buongiorno, mi dia 2 etti di mortadella”

“Subito!”. Dario si mette i guanti “igienici” e lo serve rubando qualche grammo in più. “Duemila settecento!” esclama. Mario lo paga pensando, mentre esce, al lavoro che ha ancora da sbrigare in ufficio alla NASA.

Tina C. f 24. La città è assediata da un terribile killer, è Mario, occhi azzurri, sguardo da omosessuale represso. Adora stuprare le donne affette da strabismo di Venere. Dario è il detective incaricato di scovarlo nel suo nascondiglio, lui ha lo sguardo da “vero” duro, occhi profondi di chi conosce la vita... Ma un attimo... c'è una somiglianza fra i due individui. Qui la storia si complica. Potrebbe essere Dario il killer, forse è lui il presunto maniaco, è apparentemente troppo sicuro, calmo, razionale. Come si risolverà il dilemma?

Veronica P. f 33. Mario e Dario sono due psicopatici. Mario, che ha un carattere sadico, colpì da bambino Dario sotto il labbro inferiore. Dario di conseguenza è traumatizzato, ma ha un animo mite.

Giovanna F. f 30. Sono due amici impiegati, che si raccontano la loro storia al bar. Non amano il lavoro, si vedono il pomeriggio con le rispettive famiglie, fanno sport insieme. Dario è più grande di Mario, hanno differenti gli occhi e le orecchie, ma si somigliano. Dario, che ha due bambini, ha l'amante ed è sempre occupato a raccontare molte bugie alla moglie e all'amante. Mario è omosessuale, pur essendosi sposato e avendo una figlia, lo ha fatto solo per sembrare normale. Cerca i ragazzi giovani per la strada, ma la moglie non lo sa.

Vittoria C. f 33. Erano compagni di scuola e poi si sono persi di vista. Mario è un tipo estroverso, solare, sereno. Dario è ombroso, pensieroso, forse un po' triste. Mario è andato all'università e ora è un archeologo affermato. Dario ha avuto problemi con la giustizia e adesso ha difficoltà a trovare lavoro. Dopo molti anni si sono incontrati di nuovo, per caso, e Mario ha proposto a Dario di andare con lui in Egitto, perché nella Valle dei Templi verrà allestita l'Aida e Dario sa disegnare dei bellissimi costumi.

Ilaria M. f 23. Mario e Dario erano due fratelli che vivevano uno in campagna e l'altro in città. Mario studiava mentre Dario, più grande di lui, lavorava la terra. Un giorno litigarono perché Dario era geloso del fratello ed infatti lo uccise. Naturalmente fu preso dalla polizia e scontò parecchi anni in carcere.

Augusta S. f 22. Dario e Mario sono due amici di vecchia data, sembrano apparentemente uguali, ma in realtà possiedono due caratteri completamente diversi. Mario è molto più aperto, mentre Dario è un tipo molto più chiuso. Entrambi lavorano nello stesso posto e proprio per i loro differenti caratteri si scontrano sempre.

Tamara D.V. f 22. Dario stava in ufficio e lavorava con impegno. Mario era il suo vicino di scrivania. Il tipico tipo arcigno dagli occhi gelidi e l'aria strafottente. Il povero Dario Doveva sopportare tutte le sue angherie. Dario non aveva neanche la consolazione di poter stare lontano da Mario almeno il sabato e la domenica perché, per colmo di sfortuna, erano vicini di casa. La famiglia di Mario era perfetta e splendente: la sua casa era rosa con un bel giardino profumato. La famiglia di Dario era amorevole, ma non brillante, la casa era marrone con il giardino sempre da ripulire. Mario veniva promosso e guadagnava molto. Dario no. Dario condusse sempre la sua vita all'ombra di Mario.

Loretta B. f 23. Dario era andato a prendere Mario all'uscita della prigione. Mario non vedeva l'ora di uscire perché sapeva che non meritava di stare in quel posto. Erano amici da tempo, eppure non si conoscevano abbastanza da potersi confidare tutto e da difendersi a vicenda. Infatti, Dario non l'aveva difeso davanti a niente prima d'ora e quindi Mario aveva perso al fiducia in lui da quando l'aveva accusato ingiustamente.

Noemi A. f 23. Mario è uno dei più grandi amici di Dario. Insegnano tutti e due nella stessa scuola, vivono insieme, ma Dario non ha ancora capito che Mario, sotto quel sorriso da ragazzo perbene, si è innamorato della sua ragazza. Anche Dario non è stato onesto, dato che lui è innamorato del suo migliore amico.

Elvira C. f 20. Dario e Mario si conobbero nel luglio del 1965 durante una festa di fine estate sulla riviera romagnola. Dario vendeva bibbie. Mario voleva fare l'attore, da anni partecipava a provini per fare il presentatore televisivo. Quando si conobbero fu come se l'uno avesse trovato nell'altro la parte mancante della propria personalità, ciò che mancava a ciascuno per raggiungere il successo o la soddisfazione. Erano entrambi americani e tornati negli U.S.A. andarono a vivere insieme. Dopo anni di convivenza divennero inseparabili, il loro rapporto si trasformò in una specie di simbiosi, di contatto morboso. Mario trovava in Dario la tranquillità, la

semplicità, la calma di una vita trascorsa al servizio di Dio, Dario trovava in Mario lo sfogo alle repressioni d'una vita. Arrivarono al punto d'impazzire di rabbia e di violenza se non si vedevano anche solo per un'ora. Quando Mario fu chiamato a trasferirsi sul set d'un film in Vietnam, dove nel frattempo erano sorti problemi politici. Dario non resse al dolore e si suicidò con i fumi di scarico dell'auto. Quando Mario lo seppe lo raggiunse nell'oltretomba impiccandosi sul set.

Chiara B. f 22. Dario e Mario sono fratelli. Mario è il minore. Entrambi lavorano nello stesso studio legale, fanno entrambi gli avvocati. I due hanno caratteri completamente differenti: Dario, anche se è il più grande, avendo un carattere più timido e chiuso, segue molto gli insegnamenti del fratello, più intraprendente ed estroverso. Sono quindi l'uno complementare all'altro, tanto che lavorano spesso insieme, dandosi consigli su come affrontare le cause. I due fanno contemporaneamente carriera ed il loro legame si fa sempre più forte tanto che non potrebbero fare a meno l'uno dell'altro. Affrontano così le avversità che la vita pone davanti a loro, così anche nel lavoro, fino a diventare, un giorno, dirigenti dello studio legale.

Federica A. f 22. Dario cammina per strada e s'imbatte in un riccio ferito a cui rimarrebbe poco da vivere viste le condizioni fisiche e la pericolosa permanenza sul bordo della strada. Decide di portare a casa il riccio per portargli un primo soccorso, ma mentre è occupato nel trovare cotone e disinfettante, il riccio viene scorto da Mario, fratello di Dario che, schifato dall'animale, scende in strada a gettarlo nella prima pattumiera.

Sonia D.N. f 22. Dario e Mario erano molto amici. Condividevano tutto: sogni, ambizioni, esperienze. Trovavano conforto l'uno nell'altro, erano come fratelli. Un brutto giorno, Dario scopre una tragica verità: Mario a sua insaputa andava a letto con la sua ragazza. Il cielo gli crollò addosso perché si sentiva ferito e tradito da quelle che pensava fossero le persone più importanti della sua vita. Dario chiese spiegazioni a Mario su ciò che aveva fatto, ma negli occhi di Mario scorgeva solo un menefreghismo ed una cattiveria mai conosciute prima. Dario aveva perso le uniche persone che aveva al mondo. Non trovando una soluzione ed una via di speranza, Dario scappa e corre con la sua macchina verso una meta sconosciuta per ricominciare una nuova vita, ma ha un incidente e muore.

Giovanna M. f 19. Dario e Mario sono due fratelli. Hanno vissuto insieme finché Dario, all'età di 23 anni, partì per lavoro dalla loro città, Palermo, si stabilì a Milano e si sposò. Dopo due anni, fece ritorno a casa con la famiglia, ma si accorse di non riuscire più a vivere a Palermo e così si stabilì definitivamente a Milano. Da quel momento in poi non avrà più un bel rapporto col fratello che nel frattempo aveva costruito una grande casa in campagna per entrambi, come nei loro sogni da bambini. Un giorno Mario

morì e la casa non fu più abitata da nessuno. Dario non andò al suo funerale, ma davanti alla distesa di quel prato sul quale il fratello aveva costruito la grande casa e la bruciò.

Loretta T. f 24. Una notte Mario sognò che il suo gemello Dario era l'unico bambino scampato al massacro di Nightmare (Freddy Kruger per le vittime-amici) e che, divenuti entrambi adulti, lavoravano in una fabbrica-prigione con altri coetanei. Qui avvenivano delle insospettate stragi di sangue con cervelli spappolati sui muri bianchi e cadaveri squartati trovati lungo i corridoi asettici. Scendendo una scalinata ipercontrollata dalla polizia, Mario si accorse, proprio mentre usciva di là, che era lui il pluriomicida e che aveva un po' paura di essere scoperto. L'orrore per i morti s'era trasformato in apprensione per sé. In realtà Dario fa il buttafuori in una discoteca e aspira a diventare pugile, mentre Mario è fotomodello di biancheria intima. In queste foto si sono mascherati per carnevale.

Marina M. f 39. Dario e Mario sono due impiegati. Lavorano presso una compagnia d'assicurazione americana. Trascorrono otto ore al giorno in squallidi uffici per cercare di truffare i poveri americani che si illudono di veder tutelata la loro vita (assistenza medica, ecc.) affidandosi alla loro compagnia.

Alice M.T. f 21. Mario e Dario sono fratelli. Dario, il più grande, è un noto perdigiorno sempre a caccia di streghe, Mario al contrario è un amante del lavoro, bello ed in continua ricerca di sapere cose nuove. Nessuno comunque potrebbe dire cosa in realtà li rendesse simili, eppure nei loro sguardi era riflessa la stessa malinconia e la stessa voglia di essere diversi.

Manuela T. f 22. Mario è un poliziotto alle prime armi e come ogni sera sta effettuando il suo giro di controllo lungo le vie della città. La macchina si muove lenta e il suo sguardo è perso: dove? Ad un tratto un rumore, un grido soffocato, richiamano al mondo reale i suoi pensieri. - Che sta succedendo? calma e sangue freddo - si ripete Mario fra sé. Scende lentamente dall'auto e con passi felpati si avvicina ad un vicolo. - ehi Mario! - grida una voce nel buio. - Chi è là? - risponde freddamente il poliziotto. - Sono io Mario, il tuo amico Dario, non spaventarti -. Dario prende a ridere di vero cuore e corre via.

Loretta F. f 44. America anni '50. Dario è il commesso di un supermarket. Temperamento pragmatico, si mette in proprio, fa famiglia, villetta monofamiliare con giardino e tutto il resto... Mario è un agente delle imposte che controlla le attività di Dario trovando tutto a posto perché Mario è buono, si vede dalla faccia.

Silvia P. f 25. Dario e Mario sono due mormoni americani: Dario è del sud, Mario è del nord. Si conobbero in Sardegna durante il loro periodo di seminariato. Dopo sei mesi di collaborazione Mario viene destinato ad Amsterdam per terminare il periodo di volontariato missionario. Inizia una intensa corrispondenza tra i due, che si trasforma in appassionato sentimento benché, inizialmente, assolutamente inconsapevole. Ma i luoghi in cui i due si trovano a “lavorare” favorirono la presa di coscienza dei loro desideri, in un certo qual modo. Un impulso emotivo insostenibile spinge Dario a raggiungere Mario in Olanda: i due abbandonarono la loro religione. Tuttora convivono.

Anna D. f 36. Dario e Mario sono due fratelli, Dario è buono e Mario è cattivo. Un giorno il buono ucciderà il cattivo stanco di subire soprusi.

Ilaria M. f 33. Un giorno Dario chiese a Mario: “Raccontami la storia della tua vita”. Mario si rifiutò. Allora Dario, insistendo, chiese: “Allora raccontami una storiella”. Mario si rifiutò nuovamente. Alla domanda di Dario sul perché del rifiuto, Mario rispose che era stanco di narrare la propria vita e anche di inventare storie.

Francesca B. f 25. Dario e Mario sono colleghi, lavorano in banca, in un ufficio noioso. Dario è sposato, la sua vita è monotona e poco soddisfacente. Per lui non è un periodo felice, il matrimonio è stato un fallimento. Ma gli restano due bambini di 5 e 7 anni che lo adorano, perché in fondo Dario è una brava persona, scrupolosa e attenta. Un abitudinario. Mario è più estroverso, convive con una donna, gioca a golf, legge molto, ha pochi amici, anche lui però non è pienamente soddisfatto della propria vita. Un giorno tornando a casa dal lavoro i due vengono coinvolti in un incidente: Dario si ferisce al mento, Mario batte la testa e perde la memoria... poi la riacquista, ma approfittando dell'accaduto continua a mentire e coglie l'occasione per cambiare vita in un'altra città. Dario adesso continua a lavorare in banca, l'incidente non l'ha cambiato (eccetto la cicatrice). Mario non si sa dove viva, ma è felice.

Caterina M. f 22. Fin dall'infanzia, Dario e Mario, fratelli inseparabili, avevano mostrato sempre un particolare interesse per la musica jazz, ma sempre ostacolati dai loro genitori che volevano un ben altro futuro. Con gli anni che passavano sono riusciti a sfondare nel campo della musica, pian piano si sono fatti conoscere un po' in tutto il mondo, hanno anche avuto occasione di conoscere una grandissima star della musica jazz: la Fitzgerald; un sogno? forse sì, al quale non avrebbero mai pensato e che invece s'è realizzato.

Belén R.M. f 29. Luisa era sposata con Dario. Era felice e aveva due figli. Dopo 11 anni di matrimonio ha conosciuto Mario; comprava tutti i giorni

nel suo negozio di frutta. Mario le regalava dei ravanelli. Luisa, dopo tre anni, ha lasciato Dario, il lavoro in banca, i figli e se n'è andata con Mario.

Tiziana A. f 36. Dario, uomo affermato, freddo, razionale, conosce da sempre Mario; amici da sempre, ma in competizione su qualsiasi cosa. Esperto giocatore di scacchi, decide di sfidare l'amico in una partita; vengono invitati amici e conoscenti, ma Dario subisce una schiacciante sconfitta. Mario, con un sorriso ironico, incassa la "vittoria".

Gianna M. f 22. Due perfetti sconosciuti, Dario e Mario, si incontrano in un bar, si guardano e come per magia pensano la stessa cosa: "mi sembra un viso conosciuto". Saranno forse amici quei due?

Cristiana G. f 23. Siamo intorno ai primi anni '30 in un laboratorio sotterraneo di fisica nucleare. Sono due sconosciuti che lavorano ad un progetto per conto dei servizi segreti. Mario fa il doppio gioco e cerca di neutralizzare il progetto provocando continui impedimenti e ritardi, e sabotando i risultati degli esperimenti. Dario che a sua volta era stato informatore dell'altra parte e avendo cambiato identità e fisionomia dopo un incidente che era sembrato fatale, conosce il compito di Mario e durante un esperimento lo espone a delle quantità fatali di radiazioni. Un imprevisto crea un disastro ecologico che, di lì a poco, distruggerà il pianeta.

Cecilia P. f 37. La storia si svolge in U.S.A. Dario e Mario si conoscono fin da bambini e sono compagni di scuola. Crescono e si perdono di vista. Dario diventa rappresentante di mobili e Mario un insegnante al college. Un giorno Dario va a vendere mobili al college (scrivanie per uffici) e incontra Mario. Scoprono di amarsi e fuggono insieme. Dario lascia la moglie e 2 figli. Mario lascerà Giovanni.

Paola F. f 38. Dario è un artigiano, ovvero un ex operaio che, all'espulsione per ristrutturazione ha intascato una buona liquidazione e si è messo in proprio, contando sulla sua abilità tecnica e sui suoi buoni rapporti con l'impresa. Mario è un suo amico che ha studiato, è ingegnere e si associa con Dario perché vuole poter mettere a punto autonomamente una sua invenzione. Chi legge si chieda ora se i due riusciranno, associati, a realizzare le loro ipotesi di autonomia.

Sara A. f 19. Dario e Mario sono fratelli gemelli, però hanno due personalità completamente differenti: Dario è semplice, sincero, ha una vita piatta però è felice così. Mario ha un lavoro soddisfacente, è geniale e vuole sempre di più anche se ha tutto (tranne la felicità, al contrario del fratello). Un giorno, Mario uccide Dario perché non sopportava che un uomo così semplice, senza scopi nella vita potesse essere più sereno di lui che invece materialmente ha tutto. Da quel giorno visse felice, però in galera.

Debora V. f. 24. Dario è un impiegato statale sposato da sei anni con Gloria con cui ha una figlia di tre anni. Mario invece è un “tassinaro” celibe. Un giorno, durante l’ora di punta, i due hanno un incidente con l’auto. Fortunatamente non ci sono danni e così decidono di andarsi a bere una birra al bar più vicino. Scoprono di avere tante cose in comune e decidono di uscire insieme. Da questi incontri capiscono di essere più che semplici amici. Si amano. Dario è combattuto, ma alla fine decide di presentare Mario a Gloria e di rivelarle la loro relazione. Ma da quest’incontro nasce un feeling tra Gloria e Mario. Dario si dà all’alcolismo.

Silvia D.P. f. 22. Dario e Mario sono due amici d’infanzia incontratisi dopo molti anni alla stazione Termini di Roma. Dopo aver parlato per molte ore della loro vita, decidono di passare una vacanza insieme in America. Partono dopo tre giorni visitando diverse località. Per circa una settimana dimenticano tutti i problemi legati alla vita lavorativa divertendosi liberamente. La vacanza finisce e i due tornano in Italia salutandosi nuovamente alla stazione Termini di Roma e ognuno di loro riprende la vita di sempre.

Giorgia R. f. 21. Questi due amici, si incontrarono in un ufficio delle imposte nel lontano 1968. Dario era un uomo di bella presenza, ma sempre molto serio e distinto; non accennava mai un sorriso o un’espressione felice. Mario, un po’ più giovane invece era sempre allegro e spensierato, in vena di scherzi che colpivano solamente l’amico. Un giorno si scontrarono in un litigio a causa di uno degli scherzi di Mario; la causa era un pizzico troppo pesante in un braccio. Con questo scherzo la loro amicizia finì: forse non era vera amicizia.

Federica D.A. f. 21. Questa storia racconta la vicenda di Mario e Dario. Due persone legate da una forte amicizia, ma colpevoli d’amare la stessa donna. Un amore fatto di gelosie, intrighi e di invidia da parte dei due personaggi. Un amore che li condurrà in una crisi esistenziale, che porterà solo problemi e caos nella vita di queste due persone che avrebbero dato tutto in cambio di quell’amore che il loro egoismo gli ha negato. Un amore letale, capace solo di distruggere la sensibilità degli uomini che lo cercano. Dopo aver rotto l’amicizia, Dario e Mario sparirono dalla vita di questa donna che forse non seppe capire il sentimento di amicizia e di amore che legava Dario a Mario.

Loretta R. f. 21. Dario e Mario erano soci, gestivano un’azienda di surgelati. Mario era più giovane, ma molto spigliato e sapeva gestire gli affari nel migliore dei modi. Dario era schivo e permaloso ed aveva frequenti scontri sia con il socio che con i dipendenti. L’azienda con il tempo iniziò ad avere problemi. Scesero le vendite e quindi la produzione: il fallimento era inevitabile. Mario cercava di risollevarle le sorti dell’azienda, ma Dario non riusciva e risollevarsi. Una mattina Mario arrivò in ufficio e trovò Dario

impiccato. Fu un duro colpo per Mario che stava quasi per lasciare tutto, abbandonandosi al destino avverso. Ma pensò che la cosa più giusta era di ricominciare per se stesso e per la memoria del suo amico Dario che avrebbe voluto dare il meglio, ma non c'era riuscito.

Bibliografia

- BRENNAN S. (1985), Caricature Generator: The Dynamyc Exaggeration of Faces by Computer, *Leonardo*, 18 (3), 170-178.
- CHELLAPPA R., WILSON C.L., SIROHEY S. (1995), Human and machine recognition of faces: a survey, *Proceedings of the IEEE*, 83 (5), 705-740.
- DAMASIO A.R. (1994), *Descartes' error. Emotion, Reason, and the Human Brain*. Trad. it. Adelphi, Milano 1995.
- DARWIN C. (1871), *The Descent od Man, and Selection in Relation to Sex*, Murray, London.
- EDELMAN G. (1987), *Neural Darwinism: The Theory of Neuronal Group Selection*, Basic Book, New York.
- ELLIS H.D. (1986), Introduction to Aspects of Face Processing: Ten Questions in Need of Answer. In (Ellis H.D., Jeeves M., Newcombe F, and Young A., Eds.) *Aspects of Face Processing*, Nijhoff, Dordrecht, 3-13.
- GOLEMAN D. (1995), *Emotional Intelligence*. Trad. it. Rizzoli, Milano 1997.
- HARMON L.D. (1973), The Recognition of Faces, *Scientific American*, 229, 71-82.
- LOMBARDO S. (1980), Il sogno. Una funzione biologica indicibile, *Rivista di Psicologia dell'Arte (RPA)*, II, 2, 15-29.
- LOMBARDO S. (1983), Percezione di figure grottesche in alcune strutture casuali, *RPA*, V, 8/9, 19-34.
- LOMBARDO S. (1987), La teoria eventualista, *RPA*, VIII, 14/15, 39-42.
- MAHLER M.S., McDEVITT (1982), Thoughts on the Emergence of the Sense of Self, with Particular Emphasis on the Body Self, *J.A.P.A.*, 30, 827-848.
- NEISSER U. (1976), *Cognition and Reality. Principles and Implications of Cognitive Psychology*. Trad. it. Il Mulino, Bologna 1981.
- PERRETT D.I., LEE K.J., PENTON-VOAK I., ROWLAND D., YOSHIKAWA S., BURT D.M., HENZI S.P., CASTLES D.L., AKAMATSU S. (1998), Effects of Sexual Dimorfism on Facial Attractiveness, *Nature*, 394, 884-887.

- PERSON E.S. (1995), *By force of Fantasy. How we Make Our Lives*. Trad. it. Raffaello Cortina, Milano 1998.
- PICARD R.W. (1997), *Affective Computing*, MIT Press, Cambridge (MA).
- RUGGERI V. (1987), *Semeiotica dei processi psicofisiologici e psicosomatici*, Il Pensiero Scientifico, Roma.
- RUGGERI V. (1997), *L'esperienza estetica*, Armando, Roma.
- STERN D.N. (1993), *L'amore infantile e l'amore di transfert: relazioni e implicazioni*. In: Stern D.N., Ammaniti M. (a cura di), *Psicoanalisi dell'amore*, Laterza, Roma-Bari 1993.
- WINNICOT D.W. (1967), *Mirror-Role of Mother and Family in Child Development*. In: *Playing and Reality*. Trad. it. Armando, Roma 1974.

APPENDICE 6

Roberto Galeotti

La dispersione dello spettro evocativo

come parametro estetico

(N.S., XX, 10, 1999)

*Per l'onesto lavoratore
del cinema*

*la sperimentazione è più
importante del pane*

L. V. Kuleshov

I. Le notizie pervenuteci sul cosiddetto effetto-Kuleshov sono frammentarie e per alcuni versi contraddittorie. A cominciare da chi ne abbia effettivamente scoperto l'esistenza. Oggi, in modo pressoché unanime, si ritiene che a "scoprire" l'omonimo *effetto* sia stato il regista cinematografico russo Lev Vladimirovic Kuleshov (1899-1970). In un primo momento però, secondo quanto riferisce Sadoul (1964), la paternità della scoperta cadde su Vsevolod I. Pudovkin (1893-1953), attore e regista russo, allievo e collaboratore di Kuleshov, autore, intorno alla seconda metà degli anni Venti, di lavori di grande importanza (*La madre, La fine di San Pietroburgo, Tempesta sull'Asia...*). Rotha e Griffith (1949) invece, parlano della scoperta dell'*effetto* come del risultato di una collaborazione Kuleshov-Pudovkin.

Il lasso di tempo nel quale si presume che la scoperta dell'*effetto* abbia avuto luogo (1917-1923), si sovrappone in buona parte a quello in cui Kuleshov ha lavorato per il *Comitato Cinematografico*, istituzione sorta nell'agosto 1919 a seguito del decreto che nazionalizzava l'industria cinematografica russa. Kuleshov venne posto dapprima alla testa di un'équipe addetta al rimontaggio di vecchi film, per passare, poco dopo, alla sezione dei cinegiornali. In questo periodo Kuleshov avvia un'intensa attività d'elaborazione teorica e partecipa ai lavori di organizzazione della nascente *Scuola Statale di Cinematografia di Mosca*. Al termine della seconda guerra mondiale Kuleshov abbandona definitivamente la regia per dedicarsi all'insegnamento spinto dalla convinzione che fosse di gran lunga «più importante creare persone che film» (Hill, 1967). La predilezione di Kuleshov per il lavoro d'équipe come emerge da questa stringata sintesi

delle attività svolte dal 1919 in poi e, più chiaramente, dalla fondazione del *Laboratorio Sperimentale*, all'interno del quale verranno realizzati altri straordinari esperimenti sul linguaggio cinematografico (Kracauer, 1960), lascia credere che dietro alla scoperta dell'*effetto* non vi sia il lavoro di un unico autore, ma quello di un gruppo di cui Kuleshov era la figura di più rappresentativa.

Un secondo aspetto decisamente controverso di questa vicenda riguarda il significato della scoperta, in altre parole: cosa ha veramente scoperto Kuleshov?

La storia dell'esperimento, non diversamente dal resto, è nota solo per sommi capi. Il periodo nel quale l'esperimento è stato condotto è imprecisabile oscillando, a seconda delle fonti, dal 1917 al 1923. Per quanto riguarda gli stimoli sperimentali si sa che Kuleshov s'avvalse d'un primo piano di Ivan Mozukin, ma è impossibile stabilire con certezza quali fossero le inquadrature che lo seguivano. Sono infine sconosciute le condizioni nelle quali l'esperimento si svolse. Non sorprende quindi che la Mariniello ne parli come d'un «esperimento fantasma» (1989).

Nella versione dell'esperimento che cita la stessa Mariniello, il volto di Mozukin è seguito dalle inquadrature di, rispettivamente: un piatto di minestra, una donna morta ed un bambino che gioca.

A Pudovkin, che si ritiene abbia materialmente condotto l'esperimento, è attribuita una testimonianza orale dalla quale apprendiamo che gli spettatori presenti alla proiezione dei film, sull'espressione impassibile di Mozukin colsero, magistralmente interpretati, i sentimenti di fame, dolore e tenerezza. Ora, com'è noto, la maggior parte delle fonti pongono grossa enfasi sulla "scoperta" che due pezzi qualsiasi di pellicola montati insieme e proiettati formavano un'unità stilistica e contenutistica coerente. E a questo, sembrano ridurre il significato dell'esperimento. Ma, come rileva la Mariniello, questa definizione dell'effetto-Kuleshov mette in gioco la definizione dell'identità stessa del cinema: «Lo si interpreta [l'esperimento] come il fondamento della narrazione cinematografica, come l'origine del racconto filmico e, con questo stesso atto, si stabilisce che il cinema è racconto» (p. 53). L'identità cinema-racconto sortirà l'effetto di chiudere *alcune* delle possibilità linguistiche ed espressive all'epoca ancora praticabili dal cinema, come non senza ironia conclude la Mariniello.

Inserito nel contesto della ricerca d'avanguardia, all'epoca ancora vivace, l'esperienza di Kuleshov acquista tutt'altri connotati che trovano conferma anche in sede storiografica.

Yuri Tsyvian (1998), ricostruendo la storia dell'esperimento, rammenta che a quell'epoca lo spettacolo cinematografico consisteva nella proiezione di diversi film che si succedevano sullo schermo senza soluzione di continuità.

L'interazione casuale fra le diverse storie creava piani narrativi privi di qualsiasi logica interna che lo spettatore riusciva a gestire mettendo in atto un comportamento analogo a quello che più tardi, secondo alcuni, Kuleshov avrebbe osservato sperimentalmente.

Questa preziosa testimonianza dimostra inequivocabilmente quello che Kuleshov *non* voleva fare. È infatti difficile credere che Kuleshov abbia semplicemente voluto dimostrare che due stimoli incongrui presentati consecutivamente sarebbero stati percepiti come un'unità, che cioè abbia realizzato questo esperimento per dimostrare "scientificamente" un fatto sul quale già esisteva un diffuso accordo, ovvero un fatto che tutti coloro che avevano assistito ad una proiezione cinematografica avevano sperimentato personalmente e che fra l'altro, con i concetti di *gute Gestalt* e *Prägnanz*, la psicologia sperimentale aveva descritto in maniera più esauriente (Katz, 1948).

Un ulteriore argomento utile ad una diversa interpretazione dell'esperimento è fornito dallo stesso regista russo. Racconta Kuleshov: «Ho visto questa scena, credo, in un film di Razumnji: la casa di un sacerdote con il ritratto di Nicola II appeso al muro; il villaggio è conquistato dall'armata rossa, e il sacerdote spaventato gira il ritratto, e compare la faccia sorridente di Lenin. Eppure, si tratta di un ritratto molto conosciuto, un ritratto in cui Lenin non sorride. Ma quel punto del film era così buffo, ed era accolto in modo così esultante dal pubblico, che io stesso, guardando il ritratto diverse volte, l'ho visto come un ritratto di Lenin che sorride!» (1974, cit. in Mariniello, 1989). Come si può notare, gli argomenti utilizzati da Kuleshov nel tentativo di spiegare il proprio *delirio interpretativo* sono molto peculiari e soprattutto non hanno nulla a che vedere con la tecnica del montaggio.

Kuleshov ricostruendo la sua esperienza come spettatore individua il proprio contributo creativo all'opera nell'atto di inventare il sorriso sul volto di Lenin, sorriso inesistente nella realtà. Con altrettanta precisione e lucidità spiega questo comportamento come il risultato della particolare relazione che si era instaurata fra opera e spettatore: «... quel punto del film era così buffo...», e fra spettatore e ed ambiente circostante: «... ed era accolto in modo così esultante...».

Questa testimonianza autobiografica chiarisce come meglio non sarebbe possibile l'interesse di Kuleshov per la possibilità di fondare l'esperienza estetica sulla base di esperienze emotive reali e profondamente individuali ed in poche battute, con semplicità ed efficacia, sintetizza tre temi dell'attività teorica e pratica dell'avanguardia: la lotta alla passività dello spettatore, la trasformazione dell'*opera* in *stimolo* e della *contemplazione* in *relazione*.

Viktor Sklovskij (1893-1984), nel saggio *Letteratura e cinematografia* del 1923 si sofferma su questi stessi temi. Il teorico e scrittore russo, che più tardi (1926) collaborerà con Kuleshov alla realizzazione di *Po Zakonu* (Secondo la legge), un adattamento cinematografico de *L'imprevisto* di Jack London, parlando dei *materiali nell'arte* afferma: «L'opera musicale è costituita da una serie di suoni diversi per intensità e per timbro, cioè di suoni alti e bassi che si succedono l'uno all'altro. Questi suoni sono riuniti in gruppi, e fra i singoli gruppi intercorre un determinato rapporto. Nell'opera musicale non c'è altro. Che cosa vi abbiamo dunque trovato? Non vi abbiamo trovato una forma e un contenuto, bensì un materiale e una forma, cioè i suoni e la loro disposizione. Certo, si troveranno persone pronte a sostenere che nella musica c'è anche un contenuto, e questo sarebbe lo stato d'animo triste o lieto che vi è incluso. Ma è dimostrato dai fatti che nell'opera musicale stessa non sono incluse né la tristezza né la gioia: questi sentimenti non rappresentano l'essenza della musica e non interessano a coloro che l'hanno creata... È per questo che Kant definiva la musica come pura forma, negando l'esistenza del cosiddetto contenuto.» (in Kraiski, 1971, pp. 101-102).

Le analogie con quanto Kuleshov stava sperimentando altrove mi sembrano evidenti. Come evidente risulta la funzione strumentale della “forma-disposizione”, cioè del montaggio, nella costruzione dell'opera-stimolo. Le considerazioni di Sklovskij sulla percezione dei “sentimenti” sono infine veramente notevoli.

Sostenendo l'estraneità dei sentimenti di gioia e tristezza dall'opera musicale, Sklovskij tira in ballo senza mezzi termini il ruolo attivo dello spettatore nella realizzazione dell'evento estetico. Infatti, se l'opera ne è priva e l'autore se ne disinteressa com'è possibile che, come nel caso dell'esperimento di Kuleshov, un volto, lo stesso volto, variamente arrangiato evochi contenuti emozionali così differenti? Chi ce li ha messi? Questo problema è certamente quello a cui Sklovskij cerca di fornire una risposta quando, sempre all'interno dello stesso saggio, abbozza la seguente ipotesi di ricerca: «Si potrebbero forse porre le basi per la soluzione di alcuni problemi dell'estetica, sperimentando, attraverso film scritti appositamente per tale scopo, le reazioni del pubblico. Perché la gente piange? Che cos'è il comico? In quali condizioni il comico diventa tragico?» (p. 125).

Quest'abbozzo di ricerca è, e per diversi motivi, di grande interesse. In particolare, ricalcando pedissequamente quello di Kuleshov, l'esperimento di Sklovskij ne chiarisce una volta per tutte le intenzioni: l'indagine sperimentale delle risposte emotive del pubblico sottoposto a stimolazioni "indifferenti".

II. Nella prima parte del lavoro, sulla scorta delle notizie storiche e del contesto teorico nel quale era maturato, ho avanzato l'ipotesi che l'esperimento condotto da Kuleshov, all'origine della scoperta dell'omonimo *effetto*, poteva essere inquadrato in quell'ambito della ricerca che ha per oggetto le risposte emozionali a stimolazioni estetiche.

Come dimostrato da un recente studio, risposte e comportamenti emozionali possono essere coinvolti nel processo di costruzione dell'*evento* (Lombardo e Galeotti, 1998). Trattandosi del risultato di una complessa relazione fra stimolo e spettatore, nella quale elementi formali dello stimolo, elementi ambientali, ma soprattutto vissuti consci e preconschi dello spettatore possono a loro volta intervenire, questi comportamenti non possono essere osservati direttamente, ma solo mediatamente. Inoltre, i vissuti soggettivi nella relazione con lo stimolo possono evolversi; da ciò consegue che queste relazioni sono storicamente relative e soggette a decadimento (Lombardo, 1987; 1991).

Dai resoconti dell'esperimento di Kuleshov è possibile desumere in modo relativamente agevole: *i*) il valore universale dei risultati ottenuti: sul volto di Mozukin tutti gli spettatori hanno percepito le medesime emozioni, ed è molto probabile, anzi quasi certo, che le medesime emozioni sarebbero state vissute ovunque fossero state proiettate le tre sequenze sperimentali (Russel, 1997), e *ii*) che due sequenze di immagini montate l'una di seguito all'altra vengono percepite come un'unità sostanzialmente coerente sia sul piano formale che su quello del contenuto.

Pur riconoscendo l'indubbio valore storico e l'originalità dell'esperimento, le conclusioni cui perviene non permettono generalizzazioni utili ad un approfondimento del problema estetico enunciato. Al termine dell'esperimento infatti, le tre sequenze permangono nel medesimo stato di indifferenza estetica che, per motivi sperimentali, gli preesisteva.

In questa sezione, allo scopo di misurarne il potenziale estetico attuale, alcuni stimoli costruiti impiegando un metodo "alla Kuleshov", cioè giustapponendo due immagini prelevate da contesti eterogenei e, nei limiti del possibile, prive di caratteristiche estetiche riconoscibili, verranno considerati alla luce di due parametri eventualisti: giudizio estetico e spettro evocativo delle risposte (Lombardo e Galeotti, 1998; Mirolla, 1998).

In questo modo si intende verificare se, come sostiene la teoria eventualista, il giudizio estetico e l'ampiezza dello spettro evocativo sono correlati positivamente.

Se gli stimoli preferiti e quelli che evocano il maggior numero di risposte diverse coincidessero, o se si rilevasse una tendenziale correlazione positiva fra questi due parametri, l'ipotesi sperimentale sarebbe dimostrata.

Esperimento.

Materiali. Trenta immagini (riproduzioni a mezzo stampa di immagini fotografiche) appartenenti a cinque diverse tipologie formali (animali 'A', oggetti 'O', paesaggi 'p', persone 'P' e ritratti 'R'), sono state abbinare secondo uno schema "senza ripetizioni" come mostrato in Tab. 1. In questo modo sono state ottenute 15 coppie di immagini, che ho impiegato come materiale di stimolo (**fig. 36** = stimolo 2; **fig. 37** = stimolo 4; **fig. 38** = stimolo 8; **fig. 39** = stimolo 10).

Soggetti. Il campione sperimentale era costituito da 15 persone (studenti e docenti della facoltà di Lettere dell'Università della Tuscia).

Procedura. I soggetti, suddivisi in piccoli gruppi di 4-5 individui, sono stati fatti accomodare all'interno di una stanza appositamente attrezzata. Dopo aver preso posto al suo interno ai soggetti sono stati mostrati i quindici stimoli visualizzati sul monitor di un computer alla risoluzione di 72 punti per pollice, in due sessioni consecutive. Una prima sessione di *training* non accompagnata da nessuna istruzione, la cui funzione era di consentire al soggetto di prendere visione del materiale di stimolo. In questa fase gli stimoli scorrevano sul monitor secondo una successione stabilita "a caso" dal software di presentazione ed erano visibili per 5 secondi. Un campo nero della durata di 5 secondi era posto ad intervallo fra uno stimolo e l'altro. Prima dell'inizio della seconda sessione di presentazione degli stimoli ai partecipanti veniva consegnato un modulo prestampato contenente le seguenti istruzioni: «Ti saranno presentati, uno alla volta, 15 stimoli. Osservane attentamente l'insieme dopodiché descrivi sinteticamente la relazione che intercorre tra le due immagini che compongono lo stimolo ed esprimi un giudizio di preferenza assegnando un voto da 0 a 10». In questa seconda fase il passaggio all'immagine successiva era sempre "regolato" dal caso, ma avveniva solo quando tutti i membri del gruppo avevano ultimato le operazioni richieste.

Risultati

La tabella 2 riporta i valori complessivi dei giudizi di preferenza ed i relativi valori di dispersione. Le tabelle 3 e 4 riportano rispettivamente i valori quantitativi ed una sintesi dello spettro evocativo degli stimoli sperimentali, l'insieme del quale è visibile in Appendice 1.

Le sintesi aderiscono quanto più possibile al contenuto delle risposte verbali ed enucleano quegli aspetti che, per "rilevanza", o numero di ricorrenze, costituivano dei "gruppi" dal significato omogeneo. Al fine di evitare errori di valutazione da parte dello sperimentatore, il contenuto delle sintesi è stato sottoposto al parere di una giuria di cinque persone.

Per la valutazione "quantitativa" dello spettro evocativo ho proceduto come segue. Ho raccolto l'insieme delle risposte ai quindici stimoli sperimentali in altrettanti fogli numerando le risposte ad ogni stimolo da 1 a 15. Quindi, ho chiesto a sei studenti dell'Accademia di Belle Arti di Frosinone di individuare all'interno di ciascuna lista eventuali analogie di contenuto fra le quindici risposte e di evidenziarle all'interno di una matrice bidimensionale appositamente predisposta. L'ipotesi che questo metodo di rilevamento basato sulle analogie sottende è che il numero di analogie sarà tanto più grande quanto più composito, e quindi ampio, sarà lo spettro evocativo dello stimolo e viceversa.

I risultati emersi sono stati sottoposti a due diverse procedure di calcolo. In un caso ho semplicemente sommato le risposte dei sei studenti senza tener conto delle ripetizioni.

Per illustrare la seconda procedura di calcolo ricorrerò ad un esempio. Supponiamo che la risposta 1 venga abbinata alle risposte 2, 3 e 4. Se valutato alla luce della prima procedura questo risultato darebbe luogo a tre coppie (1-2, 1-3 e 1-4); la seconda procedura, oltre a queste tre coppie ne computa altre tre "implicite": 2-3, 2-4 e 3-4. Per questo motivo i valori calcolati con questo metodo di norma sono più elevati.

Discussione dei risultati

Gli stimoli 9, 1, 10, 8, 2 e 4, con punteggi oscillanti tra 106 e 94, risultano quelli maggiormente preferiti, mentre gli stimoli 13, 15 (71) e 7 (72) i meno preferiti. Gli stimoli 10 e 13 esibiscono i valori di dispersione (calcolata sui giudizi di preferenza) più alti. Questo evento è dovuto alla presenza di pochi giudizi in radicale controtendenza rispetto ad una maggioranza uniformemente positiva (st. 10), o negativa (st. 13). Gli stimoli 10, 4, 8 e 2 sono quelli con lo spettro evocativo più ampio, mentre gli stimoli 6, 13, 14 e 15 sono quelli con lo spettro evocativo più ristretto.

Dal confronto dei risultati emerge che dei sei stimoli con il punteggio di preferenza più elevato, quattro figurano fra quelli con lo spettro evocativo più ampio (st. 10, 4, 8 e 2). Analogamente, ma con valori di segno opposto, troviamo che dei tre stimoli meno preferiti, due compaiono fra quelli con lo spettro evocativo più ristretto (st. 13 e 15).

Conclusioni

I risultati sembrano confortare l'ipotesi sperimentale. Infatti, nei dieci casi esaminati l'attesa concordanza tra giudizio estetico ed ampiezza dello spettro evocativo si è verificata sei volte. D'altra parte una certa prudenza si impone dal momento che tre dei quattro stimoli sfuggiti alla nostra previsione erano stati giudicati "molto belli" (9 e 1), o "molto brutti" (7). Questa "anomalia" può essere parzialmente giustificata dai rispettivi valori di dispersione che effettivamente rivelano un'oscillazione dei giudizi piuttosto contenuta. In altre parole i tre stimoli, che fra l'altro mostrano uno spettro evocativo praticamente identico, sono apprezzati (o no) ma in modo univoco. L'univocità del giudizio non è necessariamente in contraddizione con il valore estetico degli stimoli (si prendano ad es. gli stimoli 9 e 1), ma ne rivela il "conformismo" latente che, nel caso degli stimoli in questione, emerge chiaramente dai rispettivi spettri evocativi.

Tabella 1. Matrice degli abbinamenti tra le immagini

Le cinque tipologie formali (A= animali, O= oggetti, p= paesaggi, P= persone e R= ritratti) sono abbinare secondo uno schema "senza ripetizioni". Ciascuna tipologia è composta da sei diverse immagini (es. A1, A2, ...).

St.	Abbinamento	St.	Abbinamento	St.	Abbinamento
1	A1 + A2	6	P1 + O3	11	p5 + R3
2	A3 + p1	7	R2 + P2	12	p6 + P6
3	p2 + p3	8	A5 + P3	13	O5 + O6
4	O1 + A4	9	P4 + P5	14	R4 + A6
5	O2 + R1	10	p4 + O4	15	R5 + R6

Tabella 2. Giudizi di preferenza e loro dispersione (n= 15).

Stimolo		Preferenza
1	105	2,06
2	100	2,41
3	78	2,37
4	94	1,69
5	89	2,37
6	93	2,00
7	72	1,97
8	102	1,79
9	106	2,23
10	105	3,18
11	89	2,69
12	93	2,97
13	71	3,17
14	91	1,28
15	71	2,46

Tabella 3. Spettro evocativo degli stimoli (n= 6).

Stimolo	Spettro evocativo	
	Parametro # 1	Parametro # 2
1	15	23
2	23	30
3	23	27
4	23	31
5	22	26
6	15	17

7	17	21
8	23	31
9	15	23
10	29	50
11	19	23
12	19	20
13	15	18
14	15	17
15	14	17

Tabella 4. Spettro evocativo degli stimoli (sintesi)

St. # 1. Con rispettivamente quattro e cinque associazioni ciascuno emergono due temi principali. Il primo è connesso al procacciamento del cibo (1, 2) ed alla nutrizione (4, 5). Il secondo tema sottolinea il contenuto “naturale” dello stimolo. Questo contenuto ad alcuni suggerisce un atteggiamento di palese empatia (13), alcuni criticano l’intrusione dell’uomo in quest’habitat (9, 11); altri, infine, si limitano al suo riconoscimento (7, 12).

St. # 2. I temi della gabbia - quella reale dei bovini, e quella metaforica degli umani, rappresentata dal paesaggio urbano - e della prigionia sono rinvenibili in 3/5 delle risposte. Il “silenzio” è evocato in due risposte (5, 15).

St. # 3. L’opposizione tra natura e produzione industriale nelle sue accezioni culturali ed etiche, è il tema che domina le interpretazioni di questo stimolo. L’altra importante relazione che emerge è quella “strumentale”, ideologica o propagandistica.

St. # 4. Nessun tema dominante, ma gruppi diversi e poco numerosi di significato simile. Relazione di controllo: il pannello di destra “controlla” direttamente o indirettamente l’attività del cetaceo (1, 5, 7, 12). Contrasto tra l’elemento naturale e quello scientifico-tecnologico (8, 11, 13), che produce anche spiazzamento e sorpresa (13, 14).

St. # 5. Due temi principali con qualche analogia. In un caso è enfatizzata la distanza tecnologica e culturale che divide le due parti dello stimolo: al fine di realizzare i propri scopi e/o quelli della propria comunità etnico-religiosa tale divario deve essere colmato (1, 2, 3, 7, 8, 9). Nel secondo caso le immagini diventano i poli all’interno dei quali ha luogo un disinteressato processo di comunicazione e conoscenza (4, 6, 10, 13, 14, 15)

St. # 6. Non emerge nessun tema dominante. Tre risposte (1, 2, 11) derivano l'interpretazione dalla sinergia delle due immagini, l'immagine di destra informa circa lo status e il soggetto della discussione dei due personaggi di sinistra. La risposta 7 fa da ponte fra due gruppi. Nel primo (3, 4) la relazione fra le due immagini è di tipo simmetrico, cioè basato sull'analogia fra le parti; nel secondo (6, 14, 15) la disposizione spaziale dei "pezzi" rinvia al gioco di sguardi incrociati dei personaggi sulla sinistra. Un ultimo gruppo di risposte (8, 9) coglie nell'elemento "arcaico" la relazione fra gli stimoli.

St. # 7. La relazione parentale è quella più frequentemente evocata (2, 3, 7, 12). Alcuni interpretano le due parti dello stimolo come momenti separati della vita (8, 9, 10), o consecutivi (4, 11). L'atteggiamento "in posa" dei soggetti suggerisce le risposte 5, 6, 13, 15.

St. # 8. La famiglia come "concetto" e come tipologia relazionale domina lo spettro evocativo di questo stimolo. Nel maggior numero di casi la relazione fra le parti induce la percezione di rapporti affettivi "caldi" e "protettivi" (...). Questi rapporti possono essere oggetto di critica in quanto subordinati a rapporti sociali "coatti" (3, 11), o francamente "bestiali" (8, 9).

St. # 9. Le differenze sessuali, razziali e di censo saturano lo spettro evocativo delle risposte a questo stimolo. Differenze declinate all'interno di tre tipi principali di relazioni: d'amicizia, d'amore, di lavoro. Queste relazioni possono avere anche carattere oppositivo.

St. # 10. Il numero di immagini evocate da questo stimolo è piuttosto limitato, ma tra le singole risposte possono essere individuate alcune differenze e attorno alle quali si cristallizzano alcuni nuclei di senso comune. Un primo nucleo associa direttamente cielo/notte e violino/musica (7, 11, 12). Un altro gruppo di significato analogo al precedente traspone la musicalità "in cielo" (8, 14). Un altro interpreta il cielo e la musica come metafora d'infinito (9, 10, 13), d'"universalità" (6) e come "potenzialità" (4, 5). Due risposte infine, si limitano a riconoscere nello stimolo un abbinamento stereotipo e oleografico (2, 3).

St. # 11. Un gruppo piuttosto eterogeneo quanto a contenuti evocati individua una relazione di causa-effetto fra la prima e la seconda immagine. Nelle risposte 1 e 7 i silos, interpretati come “tubi, ciminiera” e come “paesaggio degradato”, si oppongono o danno luogo all’“anticonformista”, il personaggio sulla destra. In forma più elaborata questa opposizione compare anche in 2 e 11. In quest’ultimo caso l’“anarchico” “anticonformista” diviene “musicista contemporaneo”. Una relazione compositivo-formale emerge dalle risposte 5 e 6. Mentre i temi dell’“incomunicabilità”, della “solitudine” e, altrimenti motivata, della “serena tristezza” sono evocati in 9, 10, 13 e 3.

St. # 12. “Gioia”, “serenità”, “leggerezza”, sono i contenuti maggiormente evocati da questo stimolo (cfr. 2, 6, 9, 10, 11, 12, 13). Un altro gruppo di risposte di significato analogo è rinvenibile nelle risposte 2, 5 e 7. Le risposte 1 e 4 stabiliscono un’analogia formale e di contenuto fra le due metà dell’immagine.

St. # 13. Un gruppo di senso unitario nello spettro di questo stimolo scaturisce dall’analogia delle due metà dell’immagine che scatena dapprima il mero riconoscimento formale come in 1, 2, 4 e 11 cui segue il tentativo di “sistemazione” cognitiva: vettori di affetto o violenza (1, 5), rappresentazioni sociali (2, 8). Le risposte 6 e 7 individuano la relazione nell’abilità tecnica umana.

St. # 14. I temi dell’attesa (10, 13, 14), della pausa (7, 12) e della distensione (8, 15) sono quelli più frequentemente evocati nello spettro di questo stimolo.

St. # 15. Le relazioni possibili fra il soggetto di sinistra e quello di destra costituiscono la quasi totalità dello spettro evocativo di questo stimolo. Relazione temporale: lo stesso personaggio in due momenti della vita (1, 12); relazione oppositiva: superiorità-umiltà (13), “gestire-subire” (14, ma anche 8 e 2); un gruppo di risposte (5, 6, 10) coglie nella mimica e nella gestualità la relazione fra le due immagini.

Bibliografia

Hill S. P. (1967), *Kuleshov. A Prophet Without Honor?*, in «Film Culture» n. 44.

Katz D. (1948), *Gestaltpsychologie*, Benno Schwabe & Co., Basel. Trad. it., *Psicologia della forma*, Bollati Boringhieri, Torino 1979.

Kracauer S. (1960), *Theory of Film*, Oxford University Press, New York. Trad. it., *Film: ritorno alla realtà fisica*, Il Saggiatore, Milano 1962.

- Lombardo S. (1987), *La teoria eventualista*, in «Rivista di Psicologia dell'Arte», VIII, nn. 14/15, pp. 39-42.
- Lombardo S. (1991), *Event and Decay of the Aesthetic Experience*, in «Empirical Studies of the Arts», 9 (2), pp.123-141. Una versione parzialmente riveduta di questo articolo è apparsa sul volume XVII, n. 7, 1996 della Rivista di Psicologia dell'Arte.
- Lombardo S., Galeotti R. (1998), *La fantasia nella percezione dei volti*, in «Rivista di Psicologia dell'Arte», N. S., XIX, n. 9, pp. 27-37.
- Mariniello S. (1989), *Lev Kulesov*, La Nuova Italia, Firenze.
- Mirolla M. (1998), *Incorporazione e cannibalismo. Spettro evocativo di una stimolo visivo composto*, in «Rivista di Psicologia dell'Arte», XIX, n. 9, pp. 13-25.
- Rotha P, Griffith R. (1949), *The Film Till Now*, Vision Press - May Flower Publishing Co. Trad. it., *Storia del cinema*, Einaudi, Torino 1964.
- Russell J. A. (1997), *Reading Emotions From and Into Faces: Resurrecting a Dimensional-Contextual Perspective*, in Russell J. A. and Fernandez-Dols J. M. (eds), *The Psychology of Facial Expression*, Cambridge University Press, Cambridge (UK). Trad. it. *Leggere le emozioni dai e nei volti: il recupero di una prospettiva dimensionale-contestuale*, in Russell J. A. e Fernandez-Dols J. M. (a cura di), *Psicologia delle espressioni facciali*, Erickson, Trento, 1998.
- Sadoul G. (1964), *Histoire du cinéma mondial des origines à nos jours*, Flammarion, Paris. Trad. it., *Storia del cinema mondiale*, 2 voll., Feltrinelli, Milano 1972-1983.
- Sklovskij V. (1923), *Literatura i kinematograf*, Berlin. Trad. it., *Letteratura e cinematografia*, in Kraiski G. (a cura di), *I formalisti russi nel cinema*, Garzanti, Milano 1971.
- Tsyvian Y. (1998), *Early Cinema in Russia and Its Cultural Reception*, University of Chicago Press, Chicago (Ill.).]