

Il Teocono¹

Silvio Ceccato

«Erkenntnis: das wichtigste Wort der Sprache...»

H. COHEN

Diamo alla tradizionale costruzione teoretico-conoscitiva il nome abbreviato di «teocòno» [(costruzione) teo(retico)-cono(scitiva)].

Il teocono, oggi giocato universalmente, si presume originario della Grecia, ove sembra abbia avuto inizio come gioco popolare. La sua diffusione è avvenuta principalmente nelle strutture fissate per esso da Eraclito e da Parmenide, da Democrito, e soprattutto da Platone. Pur uscendo strutturato con differenze, il teocono riceve da questi codificatori la propria regola costitutiva:

- a) il giocatore deve concludere il gioco con valori;
- b) nessun valore può essere convenuto prima del gioco.

(Tale risulterebbe, per esempio, il calcio, quando non fosse convenuto in precedenza di segnare un punto ogniqualvolta il pallone entra in rete; ma a un certo momento una squadra sostenesse d'aver vinto, avendo mandato il pallone in certi posti.)

Il giocatore introduce quindi i valori giocando. Tale è il suo impegno di giocatore e la sua libertà di gioco. (Una brillante partita fra continue improvvisazioni di valore, nelle definizioni avanzate e ritirate di conoscenza, è fatta giocare da Platone a Socrate e Teeteto.)

Il valore è introdotto giocando anche quando i risultati di un gioco vengono compresi in altro gioco: ciò che indicano, per esempio, le espressioni «teoria della conoscenza», «indagine sull'intelletto», «metaconoscenza», «epistemologia» (cioè, logos dell'epistème), «critica della ragione», e simili, che designano riprese della piú nota partita di teocono che sia stata giocata.

Chi rifiuta d'accettare la regola costitutiva, o non l'ha riconosciuta, sottrae l'indagine teoretico-conoscitiva ai giochi rispettabili, esponendo il giocatore all'accusa di baro.

Regole del gioco

I pezzi

Il teocono si gioca con qualsiasi cosa. In quanto una cosa è giocata nel teocono si conviene di chiamarla «pezzo» o «figura» (seguendo una analogia che apparirà in seguito).

1. **Il Teocono o “della via che porta alla verità”** di Silvio Ceccato fu pubblicato, per la prima volta, sul primo numero di “Methodos”, nel 1949. In una seconda versione, “riassunta e ritoccata”, venne, poi, ripresentato sulle pagine de “Il Delatore” (1, 1956). Nel 1966, la versione originaria venne inserita da Ceccato nel secondo volume di **Un tecnico fra i filosofi** (Marsilio, Padova) e arricchita di alcune note a piè di pagina. Il confronto critico tra le due edizioni – con la ripubblicazione della prima – venne eseguito da Felice Accame e Carlo Oliva, nel 1971, in “Pensiero e Linguaggio in operazioni” (II, 7-8), all’interno di una **Antologia di Methodos**. Ma, subito dopo, nello stesso 1971, come **Il gioco del teocono** – e con l’aggiunta de **Gli inteoconatori** –, andò a costituire un volumetto dell’editore Scheiwiller. Con notevoli varianti – fin nel titolo, che diventò **Nascondin nascondello** –, infine, venne inserito da Ceccato ne **Il perfetto filosofo** (Laterza, Roma-Bari 1988) (*Felice Accame*)

Il valore dei pezzi

Tutti i pezzi del teocono hanno un valore. Il gioco consiste appunto nell'attribuzione di questo valore. Ciò che differenzia una cosa qualsiasi dal pezzo teoconico è il valore.

Poiché il valore è differenza di valore, i valori sono almeno due, e la differenza implica il modulo, lo specifico operare valutante. Si usano però, benché raramente, anche quattro (per esempio, Giordano Bruno) e sino a cinque e sette valori (ascesi mistiche). Più comuni, almeno durante il medioevo, ma anche in seguito, sono i tre (per esempio, San Tommaso, Spinoza). La convenzione prevalsa è comunque quella platonica con due valori (vero, alethés, e illusorio, doxastós) e la conoscenza come modulo.

I giocatori

Basta un giocatore: «teocono solitario» (giocato talvolta per dare «un senso» alla propria vita). La partecipazione di altri, a suscitare il senso della competizione, avviene comprendendo il gioco altrui come pezzo del proprio. In tal modo si parla di partita.

Il gioco si svolge però di solito fra più partiti, ognuno dei quali raggruppa più compagni: le cosiddette «scuole» o «circoli», che prendono il nome da colui che ha lanciato, o più contribuito a lanciare, i pezzi e i valori sostenuti, o dalla città da cui sono stati lanciati per prima.

Numero dei pezzi

Il numero dei pezzi è almeno eguale a quello dei valori: poiché questi sono almeno due, i pezzi sono almeno altrettanti. (Anche se questa dualità talvolta traspare appena, come nella struttura rudimentale dei teocono eracliteo e parmenideo.)

Ma di solito ad ogni valore vien fatta corrispondere una classe di pezzi con numero di esemplari indefinito. Tale è il gioco classico platonico, in due classi aperte (per esempio, concetti e individuali). Non manca però una forte corrente che usa limitare il numero dei pezzi cui è attribuito uno dei valori (per esempio, gli atomisti, Socrate giovane, Locke, Kant, Croce), con riduzione del numero sino a uno (per esempio, Berkeley, Heidegger); tuttavia, anche in questo caso, è lasciata aperta un'altra o più classi, sicché nessuna cosa possa dover essere esclusa dal teocono.

La posta

La posta messa a disposizione da ogni giocatore somma almeno al valore teoconico attribuito al proprio gioco. Esso risulta quindi in tal caso dal gioco stesso ed è conservato sinché l'avversario non convinca a mutarlo. Si possono avere così più vincitori contemporaneamente; e sono ammesse le patte. Soltanto gli scettici radicali seguono una tecnica che fa loro perdere (o vincere? la loro posizione conclusiva è contraddittoria) la partita in partenza.

*Svolgimento del gioco**Struttura*

Il gioco si apre apprestando i pezzi o scegliendo i valori e il modulo. I rapporti fissati fra i pezzi e i valori determinano la struttura del gioco. Purché il numero dei pezzi e dei valori non sia inferiore a due, qualsiasi struttura risponde alle regole del teocono.

È abilità del giocatore non farsi scorgere nell'introdurre i valori, così da farli credere portati dai pezzi stessi, onde non ne vengano proposti altri o questi non siano distribuiti in modo differente o ad altri pezzi.

Anticipiamo pertanto che il teoconista capace studia l'apertura ai pezzi in funzione dei valori, o ai valori in funzione dei pezzi; e tiene conto di molti fattori.

Legalità del bluff teoconico

L'introduzione nascosta dei valori presenta una analogia con il bluff del poker; e, come questo, non costituisce una frode ai compagni, poiché nessuna regola del teocono la vieta. All'avversario l'accorgersene. Il giocatore si regola come crede, fissando la struttura che crede; e, se è molto abile, può avvenire che egli stesso non ritrovi il punto in cui ha introdotto i valori, e non ricordi il modo con cui li ha introdotti; sino a non accorgersi d'aver introdotto valori.

Platonismus perennis

Poiché la libertà di strutturare permette un indefinito numero di strutture, seguiremo il gioco presentando uno specifico svolgimento: la partita giocata nel corso di duemilacinquecento anni, dal cui modulo dei valori prende il nome il teocono.

Nel presentare le varietà di questa struttura classica le rispettive differenze talvolta sono state accentuate, temperando il rigore del riferimento storico. Questo, sia perché i teoconisti ufficiali risultassero esemplari più istruttivi, sia per togliere la monotonia del ravvicinamento di giochi schematizzati.

Nello svolgimento della partita, due strutture sono decisive fra il teocono popolare e il platonismus perennis: il gioco eracliteo e parmenideo, e la costruzione degli atomisti.

Il teocono popolare

La tecnica del gioco popolare si limita presumibilmente a usare certi rapporti semantici, in cui sono trovati già pronti sia i pezzi che i valori. Questi rapporti risultano da semantizzazione di simbolizzati ottenuti in parte attraverso proprietà da atteggiamento. Semantizzando qualcosa con il simbolo preso da uno dei rapporti, il simbolizzato viene anche valutato con quegli atteggiamenti.

Con questa tecnica il bluff teoconico è facilitato dalle tesi che un rapporto semantico è tale per natura o per opera divina, tesi richiamate nel Cratilo platonico e sempre inconsapevolmente vive nel popolo.

Una volta introdotti i valori conoscitivi, il giocatore popolare ha modo di rafforzare la tecnica. Egli non dice più soltanto che qualcosa «è 'democrazia', 'libertà', 'dittatura', 'arte'», ma «è 'vera libertà', 'vera arte', 'vero eroismo', 'vero dio', 'vera criminalità', 'vero spionismo', 'vera eroica collaborazione'».

Il teocono popolare oggi ancora è diffusissimo fra il popolo. Soprattutto esso è molto giocato col popolo. Tale tecnica, del resto, da Socrate giovane a Croce, ha trovato innumerevoli applicazioni, come rivelano per esempio certe limitazioni ad assumere i pezzi teoconici nei campi dell'etica e dell'estetica, ricchi di proprietà da atteggiamento.

La prima originale partita

Eraclito e Parmenide sono forse i primi ad apprestare pezzi e a fissare valori propri.

I due teoconisti seguono presumibilmente il procedimento di muovere da un paradigma e trovare differenze in rapporto a questo (la differenza implica appunto il correlato, nei confronti del quale è differenza).

Da questo punto le loro mosse divergono con elegante simmetria. Eraclito, che, è un naturalista, opta per le differenze. Egli dice: «La differenza è, la pluralità è, lo scorrere, il divenire, è», e anche «Tutto è differenza, tutto scorre. Guarda bene: l'identico sembra, appare». In tal

modo i correlati paradigma e differenze sono assunti come pezzi scartandone contraddittoriamente uno per conservare l'altro generalizzato sino a comprendere tutto e contraddittoriamente specificato con la valutazione optativa. Parmenide, che è il pensatore, opta per il paradigma. Egli dice: «Ciò che non è differenza è, ciò da cui le cose sono differenti è, ciò che resta indifferenziato è, l'essere è. Rifletti: il non essere non è». E ripete con inversione simmetrica le operazioni compiute da Eraclito sui correlati paradigma e differenze.

Gli avversari giocano ad armi pari: due contraddizioni a testa e modulo di comparazione non dichiarato. Ma Parmenide si avvantaggia di un artificio linguistico. Al «Tutto scorre» eracliteo si obietta: «Come puoi dire che tutto scorre, se non ponendoti da qualcosa di fermo?», oppure «Non scorrerà la tua stessa asserzione?». La contraddizione traspare. L'«Essere è» di Parmenide si presenta invece con l'incontrovertibilità della tautologia. La stessa grafia e fonazione viene usata per semantizzare il pezzo e il valore. Un bluff audace e geniale. Il valore esce da solo dal pezzo stesso; il pezzo esce da solo dal valore stesso. Non si immagina come sostituirli, o anche solo come staccarli. Eraclito ha perso.

Materiale popolare

Una parte del materiale usato dai teoconisti nello svolgersi della classica partita è ripreso dal popolo. Questo materiale presenta molti vantaggi. Spesso risale a epoche molto lontane e pochi sono gli avversari versati in tale archeologia; è adoperato da tutti, e quindi è presente con necessità e universalità, sembra sempre stato e sarebbe arduo prospettare un'alternativa.

Ecco, per esempio, come esce dalle mani del popolo il futuro jolly del gioco: «conoscere».

Nell'interpretazione operativa che accompagna il teocono le analisi sono condotte in modo piuttosto sbrigativo. Il posto delle operazioni è al capitolo III del volume *Metodologia operativa*.

Il primo gruppo di operazioni è presumibilmente il seguente.

Qualcosa è paradigmato (per esempio, una pianta, che così come è paradigmata ha quindi da essere); qualcosa è investito della proprietà d'esserne differenza (per esempio, la pianta con frutta); la differenza (per esempio, le frutta) è considerata effetto; allora sono isolate le cose investite della proprietà d'esserne causa. Operata la diaframmazione, ciò che è isolato viene semantizzato «oggetto».

Poiché il popolo ignora o non ammette le operazioni, l'isolato diviene un *prius* indipendente, un diaframmato in sé e per sé, *cath'eautón*.

Su questo oggetto come dato tutti eseguono anche il seguente presumibile gruppo di operazioni.

L'oggetto è paradigmato, ciò che impegna a ricondurre come effetto ad altro ogni differenza nei suoi confronti; sono isolate le cose investite della proprietà d'esserne causa. Popolarmente in certi casi sono stati isolati i «sensi».

Se si ripete l'ignoranza o la non ammissione delle operazioni, questo isolato diviene pure un *prius* indipendente, un dato.

Aggiungiamo che, paradigmata l'oggetto e i sensi, le differenze nei loro confronti sono da ricondursi ad altro, che viene isolato e semantizzato «condizioni». Per esempio, paradigmata il sole (oggetto) e la vista (sensi), una nuvola potrà risultare condizione.

(Si direbbe che tale operare è complesso, o semplice, magari troppo, a seconda del punto di vista, soprattutto considerando che si risale a una epoca probabilmente molto lontana, che potrebbe essere indifferentemente dieci o centomila anni fa. Ma complessa o semplice, difficile o facile, è l'analisi operativa, non lo svolgersi dei processi: si tratti di funzione clorofilliana, dell'accostarsi o scostarsi dei pipistrelli, della contrazione o rilasciamento di un muscolo.)

Chiamiamo «passivismo» il rifiuto a investire qualcosa della proprietà d'essere operato; e par-

liamo di «inversione» quando si opera in modo da precludere il risalire a operazioni facendo d'un risultato di esse la loro condizione.

Il popolo è stato passivista e ha posto di fronte un oggetto e dei sensi, entrambi indipendenti. Poi ha proceduto all'inversione, facendo risultare l'oggetto dai sensi, cioè da un'attività «recettiva» o «produttiva». L'oggetto non era, o era un'incognita. da tale attività è.

In questo passivismo e in questa inversione si trova la sorgente tanto del realismo quanto dell'idealismo, nelle loro espressioni fisica, fisiologica, psicologica, razionalista, creativista, e simili.

L'attività attribuita ai sensi è altrettanto irriducibilmente metaforica di quella da cui si facesse risultare un a destra da un a sinistra, posti indipendenti per ignoranza o non ammissione dell'operazione di investitura e di semantizzazione che li fa tali. I sensi, che non sono ancora, fanno che l'oggetto sia quello che già è.

L'irriducibilità della metafora proviene dal fatto che i sensi, in quanto sensi, e l'oggetto, in quanto oggetto, cioè i risultati dei due gruppi di operazioni, e non già ciò che di volta in volta è investito della proprietà d'essere sensi o oggetto, non svolgono alcuna attività. Pertanto, quando per semantizzare questa non-attività si adoperi il simbolo convenuto per qualsivoglia attività, non si ha fra i due simbolizzati alcuna proprietà comune che, isolata e indicata, permetta di ridurre la metafora. Tale attribuzione non è quindi la metafora poetica; e forse sarebbe più appropriato parlarne ricorrendo alle figure giuridiche del millantato credito e dell'attribuzione indebita, o all'Ist. Soc. Opera Pia. Questo suonerebbe però valutazione di un'operazione che per noi non può portare alcun valore negativo o positivo se non in seguito all'introduzione e applicazione di un criterio.

Resti dunque a questa non-attività l'attribuzione di attività metaforica. Essa viene semantizzata «conoscere». Per distinguere tale conoscere dal conoscere da confronto, alludendovi, lo specificheremo come «metaforico».

Qualunque cosa gli si dia per soggetto e se ne faccia risultato, comunque lo si rivesta metaforicamente, soggetto, oggetto e conoscere segnano il limite definitivo di ogni costruzione teoretico-conoscitiva.

Da Empedocle, che non è teoconista, il materiale popolare viene soltanto raffinato.

La seconda originale partita

Questa partita è caratterizzata dalla «mossa di Democrito».

Sul tavolo sono sia l'essere, o pieno, sia il non essere, o vuoto, rappresentati rispettivamente da atomi e da interstizi fra atomi. Ammessi entrambi, va perduto il valore dell'opzione in favore di uno dei due, valore con cui si era conclusa la precedente partita. Essi possiedono solo l'esistenza che loro spetta in conseguenza del passivismo e dell'inversione del popolo.

Democrito li assume nel teocono unicamente all'anima ed ai sensi. La loro promozione teoconica avviene in quanto egli li lega fra loro con il conoscere metaforico fatto portatore di valore specificandolo in due conoscere e optando in favore di uno.

Questa è la «mossa di Democrito». Protagora che pretenderà di teoconare prescindendone, sarà subito battuto col suo unico conoscere.

L'opzione è nascosta attribuendo valore positivo all'anima, posta soggetto del conoscere, e negativo, illusorio, soggettivo, ai sensi posti mediatori dei conoscere (opzione presumibilmente suggeritagli, come a Locke, dalla maggiore o minore univocità di certi rapporti semantici secondo la tecnica dell'epoca). Di conseguenza, la combinazione, «anima-rapporti fra atomi dell'oggetto» batte la combinazione «anima-sensi-forma degli atomi dell'oggetto». Il gioco è fatto. Il primo è conoscere puro; il secondo confuso, spurio.

Presentando i valori dell'anima e dei sensi come risultato del conoscere e al tempo stesso come condizione dei valori del conoscere, si determina un circolo prezioso per il teoconista perché ostacola il risalire al criterio, all'operare valutante.

Pur fra variazioni e arricchimenti, la struttura teoconica dell'atomismo rimane. Si continuerà a ricorrere ai due conoscere metaforici con i loro valori resi definitivi dal circolo, conservando o capovolgendo tali valori.

Un giocatore scorretto

«Sokrates: wir stehen mit ihm erst am Anfang der Philosophie, und schon am Ende.»

H. KUHN

Socrate. Non occorre molto per comprendere la sua scorrettezza di gioco. Basta ricordare la regola costitutiva del teocono: il gioco deve venir concluso con valori, ma nessun valore può essere convenuto prima del gioco.

Socrate finge di teoconare cominciando il gioco con il conoscere metaforico portatore di valore della mossa democritea. Allora equivoca sulla identità grafica e fonica del simbolo di questo conoscere con il simbolo del conoscere da confronto, che è un riconoscere. Questo ultimo, di uso più comune e volgare, non ha valore indipendente e, secondo una consuetudine diffusissima, consiste nel confrontare cose qualsiasi con cose investite della proprietà d'essere paradigma, per lo più al fine di semantizzare indicando le differenze e eguaglianze coi paradigmi, in conformità con le semantizzazioni convenute per questi.

Ma nel conoscere metaforico non è possibile il confronto che nel conoscere volgare avviene fra due correlati ugualmente in qualche modo isolabili. Nel conoscere metaforico deve essere fatta conosciuta un'incognita: o è questa o è il conosciuto, e quand'anche fossero entrambi non si ha alcun modo per fare il confronto. Con la sostituzione dei due conoscere, Socrate giunge a negare al conoscere metaforico la promozione teoconica.

Questa è la scorrettezza: il gioco è cominciato convenendo un valore (contro la regola), e conclude senza valori (contro la regola). Poiché il teocono ha implicazioni sociali ed è considerato un gioco serio, Socrate viene condannato a morte.

La grande partita

Platone è chiamato a giocare contro Socrate, come molti anni dopo Kant giocherà contro Hume (benché con Hume le sorti del teocono siano tutt'altro che in pericolo).

Si tratta di far possibile il confronto al conoscere metaforico, sí da farne un riconoscere. Platone vi provvede introducendo due conoscere metaforici, aventi a oggetto le idee e gli individuali, fra i quali effettuare il confronto. Ma il grande teoconista fa di più. Nei confronti di Democrito egli non solo moltiplica le sorgenti dei valori, ma le rafforza. In tal modo distribuisce e accresce il peso delle proprie opzioni. Inoltre viene arretrata la sorgente del valore positivo del conoscere. Non è più l'anima, ma gli Dei attraverso le idee e l'anima.

Ancora una volta il popolo aiuta con le sue operazioni. Già vi è stata una forte produzione di enti e di ipostasi. Illustriamo il procedere con un esempio elementare.

Supponiamo che si operi non ponendo alcuna differenza di distanza da un punto in tutte le direzioni. Si ottiene una sfera, tante sfere quante volte si ripete l'operare così specificato, e di grandezza differente a seconda delle distanze prese, poiché non si era convenuta alcuna distanza determinata.

Questo operare scorre inconsapevole, e il popolo ignora o non ammette le operazioni.

L'operare è staticizzato secondo un procedimento caro ai greci, dandogli l'oggettività secondo il passivismo e un conoscente secondo la solita inversione. Le operazioni sono divenute ciò che hanno in comune i loro possibili risultati. Nel caso delle sfere il risultato viene semantizzato «sfericità» e si parla dell'«essenza», «idea», «universale», «concetto», «legge», etc., della sfera. Il semantizzatore popolare ha odorato la sostanza e applica il sostantivo.

Ancora un passo. Forse in ricordo dell'originario operare, allo statico diaframmato indipendente il popolo ridà l'attività e ottiene il criterio per le sfere, l'archetipo, l'autore delle sfere, la Dea Sfericità. Dopo l'operare fatto ente, ecco l'operare fatto ipostasi.

Questo gruppo di operazioni portato sull'operare valutante ottiene quale primo risultato il valore come idea e poi come Divinità, come sorgente del valore. Per esempio, l'operare da cui è attribuita la proprietà «giusto», diviene «giustizia», l'idea del giusto, e infine «la Giustizia», Temi, una bilancia.

Platone prende questi Dei e ne trasporta i valori nel conoscere, percorrendo la strada operativa all'inverso. E abbellisce la strada col mito. Ché Platone gioca con artisticità, è un incantatore.

Le idee alloggiano presso gli Dei, ne discendono quasi come loro modo di comportarsi. Pertanto sono la positività, il vero. Le anime degli uomini le hanno conosciute durante la loro vita ultraterrena. Quaggiù sulla terra, con il corpo che fa ombra, sono ricordate confusamente, oscuramente. Chi torna a contemplarle, supera la miopia del corpo, dei sensi, delle passioni, confronta con esse gli individuali loro copie che stanno sulla terra lontano dagli Dei e sono conosciuti attraverso i sensi. Gli individuali sono dunque la negatività, sembrano, divengono, illudono. Ma col confronto se ne coglie l'essenza, ciò che in essi è.

Come si vede, un teocono a struttura più complicata, in cui Platone si avvale sia dei pezzi e dei valori di Democrito, sia della vittoria di Parmenide su Eraclito. Soggetto dei due conoscere metaforici e del conoscere da confronto è lasciato un neutro io, mentre anche l'anima, come già i sensi democritei, vien fatta mediatrice. Con le due mediazioni di valore antitetico, con l'antiteticità di valore delle idee e degli individui, con i due conoscere di valore antitetico, valori che si sostengono reciprocamente, il circolo è ben allargato e consolidato.

Ecco la parata dei pezzi e dei valori (soltanto uno è rimasto fuori, l'illusorio, antitetico al vero): «... per mezzo del corpo comunichiamo col divenire attraverso la sensazione; e attraverso il ragionamento, per mezzo dell'anima, con ciò che è la vera essenza...». Per rinsaldare il cerchio alcuni pezzi sono pure raddoppiati. Come romperlo, dove farlo cominciare per mettere a nudo l'opzione?

Basterebbe ciò a fare inestimabile l'apporto platonico alla tecnica dei teocono e a lasciare immortale il suo artefice. E non abbiamo ancora rivelato il «colpo di Platone».

Consiste nell'aver accompagnato l'antitesi di valore conoscitivo dei due conoscere metaforici con l'antitesi di tutte le proprietà dei correlati impegnati in questi conoscere: Dei e uomini, idee e individuali, anima e sensi. Fra tanta antiteticità, fra tanto dualismo, nessuno dubiterà dell'antitesi dei valori.

E non sempre è stato facile, non sempre è bastato negare facendo perno sui sensi per asserire che ciò che li impressiona non è idea, non spetta alle idee, che se l'individuale, per esempio, ha colore o pesa, gli Dei, le idee, l'anima non sono colorate e non pesano, nemmeno la colorità e la pesantezza (solo per il popolo la Dea Sfericità sarebbe paffuta e rotonda). Almeno in due casi, per la temporalità e la spazialità, è stato necessario provvedere alla costruzione delle proprietà antitetiche. Ma ne valeva la pena, perché esse sono risultate le antitesi più preziose.

L'ente spazio è una costruzione complessa piuttosto tarda e riceve assestamenti anche dopo Platone; ma con l'ente tempo, portato sino all'ipostasi, sembra si risalga nei millenni.

Rimandiamo al suo posto l'analisi operativa dello spazio e anticipiamo nel solito modo

sbrigativo quella del tempo. Il popolo potrebbe aver eseguito i due seguenti gruppi di operazioni.

Siano due correlati, cioè una differenza (per esempio, 1 Kg. di uranio e 998 gr. di uranio); i differenziati considerati la stessa cosa siano semantizzati «processo» e «cangiamento», e uno di essi, non importa quale, sia semantizzato «prima», l'altro «dopo».

Poiché questo operare può venir ripetuto su altri differenziati in rapporto ai primi due, si pone una serie di differenziati che può venir sempre continuata con la semantizzazione di altri «prima» e di altri «dopo», cioè una serie aperta ai due lati.

Affinché la serie abbia una direzione unica, questa deve venir fissata semantizzando «prima» e «dopo» determinati differenziati in un determinato processo (sono scelti per lo più processi ciclici accompagnati da processi a funzione monotona).

Nel suo passivismo il popolo ritiene che il prima e il dopo non nascano da operazioni e insieme, come l'a sinistra e l'a destra, e che la direzione sia fissata in sé e per sé, dal prima al dopo, senza la scelta del processo paradigma; ritiene che si possa avere un dopo indipendentemente da un prima e un prima indipendentemente da un dopo, in quanto ciò che è semantizzato «prima» venga prima e ciò che è semantizzato «dopo» venga dopo, sicché il dopo nascerebbe dal prima.

Come già con i sensi e l'oggetto, ora si passa dall'uno all'altro dei correlati. Una mezza inversione, se nel conoscere metaforico l'inversione è intera. Inoltre questa volta non un correlato che non è senza l'altro è fatto autore dell'altro; ma si introduce un autore per il passaggio dall'uno all'altro, sicché anche il cangiamento viene investito della proprietà d'essere effetto dell'opera di tale autore.

Ciò che assolve questa funzione è semantizzato «tempo». Secondo il solito gli è attribuita l'oggettività del diaframmato e l'indipendenza del dato da conoscere, che lo fanno un ente, assieme all'attività che lo fa un'ipostasi, Cronos, il vecchio canuto. Il risultato dei due gruppi di operazioni è duplicemente contraddittorio: perché racchiude la serie aperta dei prima e dei dopo, e perché attribuendogli l'oggettività del diaframmato è fatto parte della serie che racchiude.

(Questo risultato da passivismo, mezza inversione, e duplice contraddizione, più forse qualcosa ancora, è il tempo cercato da Sant'Agostino?)

Se il tempo, come lo spazio, abbraccia tutto, e quindi anche gli Dei, le idee, l'anima, e se questi tuttavia non devono avere la temporalità e la spazialità degli individuali, dei corpi umani, dei sensi, in che consisterà l'antitesi? Come potranno essere nel tempo e nello spazio, e fuori? Conservare il rapporto con gli enti affinché sussista l'antitesi, ed essere fuori dagli enti?

Platone gioca audacemente le due proprietà antitetiche e le semantizza «eternità» e «spiritualità». Gli Dei, le idee, l'anima sono eterni e spirituali, i corpi umani, i sensi, gli individuali sono temporali e spaziali, hanno durata ed estensione.

L'antitesi è preziosa. Quale distrazione cercare i rapporti fra tali correlati antitetici! Chi è assorbito e infine esausto dalla fatica non andrà certo a controllare l'opzione.

Le due sostanze-valore costituiscono l'aspetto in seguito detto metafisico del teocono; le due attività-valore l'aspetto ontologico. Pur non essendo indispensabili al gioco, nessun teoclista ha più rinunciato a servirsi di pezzi così perfetti. Ecco infatti qualche esempio di gioco moderno:

«... impariamo a conoscere il contingente... mediante l'esperienza, ma... di cose che non devono essere oggetto dell'esperienza, dovremo ricavare la cognizione da ciò che è in sé necessario, dai concetti puri delle cose in generale» (Kant).

«... apparenza del temporaneo e del transitorio,... sostanza che è immanente e... eterno che è attuale», «... sviluppo del pensiero e del concetto,... osservazione immediata e... immagina-

zione accidentale» (Hegel).

«La conoscenza ha due forme: è o conoscenza intuitiva o conoscenza logica; conoscenza per la fantasia o conoscenza per l'intelletto; conoscenza dell'individuale o conoscenza dell'universale; delle cose singole ovvero delle loro relazioni; è, insomma, o produttrice di immagini o produttrice di concetti» (Croce).

Tre mosse minori

Di fronte al grande gioco non si sono avute poi che ripetizioni con variazioni o mossette; ma alcune fra queste non mancano di ingegnosità. Queste tre, per esempio:

San Tommaso. I valori non sono più dispersi fra gli Dei, entizzazioni dell'operare valutante staticizzato e ipostatizzato; ma sono raccolti in un Dio unico, ripreso da Sant'Anselmo forse risalendo sino ad Aristotele, e presentato nelle note dimostrazioni. La sorgente del valore ne esce molto più potente, poiché questo Dio è ottenuto facendo convergere più serie comparative di valori, come tali indefinitamente aperte, fermate contraddittoriamente da un lato a un valore sommo, il Perfetto.

Spinoza. Pur conservando la struttura teoconica usuale, dopo avere indebolito il gioco estendendo il divino, lo rafforza giocando la contraddizione della verità «norma sui». In tal modo il metro è misurato con se stesso; l'operazione di semantizzazione «metro» è presentata come operazione di misurazione; cioè, la norma diviene risultato della sua applicazione.

Kant. L'inversione conoscitiva popolare è ribattuta. Mentre da un lato chiede all'avversario di non eseguire per Dio le operazioni insegnate da San Tommaso, teocona con un risultato analogamente contraddittorio chiudendo la serie delle cause e degli effetti metaforicamente attivi con la «cosa in sé»: causa ultima di ciò che, impressionati i sensi, è categorizzato dalla ragione.

Ad uso del teoconista principiante

Dizionarietto dei principali sinonimi

Sono presi quale base i nomi della struttura platonica nel passo citato, completato del termine «illusorio» antitetico a «vero». I simboli elencati sono sinonimi in rapporto alla funzione svolta nella struttura dai correlati da essi simbolizzati.

ANIMA, Coscienza, Fede, Intelletto, Intuizione, Io, Io trascendentale, Mente, Pensiero, Ragione, Sentimento, Soggetto, Spirito, Spontaneità, Volontà.

COMUNICARE CON, Adeguarsi, Appercepire, Apprendere, Assimilare, Astrarre, Cogliere, Combinare, Comprendere, Concepire, Conoscere, Contemplare, Costituire, Entrare in, Esperienza, Essere affetto, Essere presente a, Estasi, Farsi, Fondersi, Incontrare, Indurre, Intenzionalità, Intuire, Osservare, Partecipare, Patire, Percepire, Porte, Produrre, Proiettare, Rappresentare, Riassorbire, Ricevere, Riflettere, Sentire, Sposare, Subire, Unirsi, Vivere di, Vivere in.

DIVENIRE, Accidentalità, Affezione, Concreto, Corporeità, Estensione, Fatto, Fenomeno, Immagine, Individualità, Materia, Particolarità, Pluralità, Spazialità, Temporalità.

ESSENZA, Astrazione, Concetto, Generalità, Idea, Legge, Necessità, Noumeno, Sostanza, Universale.

ILLUSORIO, A posteriori, A priori, Accidentale, Apparente, Astratto, Biologico, Contingente, Disturbato, Elementare, Empirico, Esplicativo, Esterno, Falso, Filosofico, Fisiologico, Inferito, Interiore, Interpretato, Irrazionale, Metafisico, Positivo, Pratico, Psicologico, Qualitativo, Quantitativo, Scientifico, Sensibile, Soggettivo, Sperimentale, Storico, Volgare.

SENSI, Cervello, Corpo, Empiria, Fantasia, Io, Io psicologico, Organismo, Reazione, Recettività.

VERO, A posteriori, A priori, Apodittico, Assoluto, Astratto, Autonomo, Certo, Concreto, Cosciente, Descrittivo, Dialettico, Elementare, Empirico, Esplicativo, Essenziale, Esterno, Evidente, Filosofico, Immediato, Intelligibile, Interiore, Logico, Metafisico, Naturale, Necessario, Positivo, Puro, Qualitativo, Quantitativo, Razionale, Reale, Scientifico, Sostanziale, Speculativo, Sperimentale, Teoretico, Universale.

Tanta sinonimia proviene dalle molte riprese della partita, con possibilità di rivestire la pseudoattività del conoscere con le più svariate specificazioni di attività. Dall'estatica contemplazione dell'oggetto al trasloco dell'oggetto nel soggetto (per esempio, tomismo), e al trasloco del soggetto nell'oggetto (per esempio, esistenzialismo), dalla topologia al cerimoniale dei riti, dal giardinaggio all'ottica e alla tecnica dell'escavo e delle costruzioni, ovunque si sia semantizzata un'attività specificata, ecco pronti i nomi con cui designate il metaforico conoscere. Il teoconista si sbizzarrisce, è artista. Poi adatta i correlati alla sua trovata metaforica.

Le strutture riconoscibili

Alcune combinazioni di correlati e alcune distribuzioni di valori sono facilmente riconoscibili. Riteniamo opportuno additarle all'apprendista del teocono affinché in qualche partita impegnativa non vi ricorra senza mascherarle.

Aggiungiamo il solito avvertimento, che nella sommaria presentazione delle strutture l'accostamento storico è più orientativo e insegnativo che rigoroso. L'apprendista sappia inoltre che se nell'esposizione ufficiale della propria struttura il giocatore sfoggia originalità, spesso accentuando le differenze da altre strutture, quando, per esempio nelle opere minori, ne fa applicazione, il gioco torna a essere più o meno quello della classica struttura platonica. (Infatti, pressoché senza differenze è interpretata, impostata e risolta l'antitesi nel suo aspetto non valutativo fra generale e particolare, fra ciò che sia di diritto e ciò che sia di fatto.)

I correlati ed i valori delle strutture sono semantizzati tendenzialmente con le iniziali dei nomi del passo platonico completato: a(nima), d(ivenire), e(ssenza), i(llusorio), s(ensi), v(ero). Invece la metafora viene all'occorrenza sostituita.

a vede, contempla, intuisce, riflette *e*, e *s* è impressionato da *d*. *a* è *v* perché contempla, riflette *e* che è *v*. L'*i* risale a *s* perché impressionato da *d*. - Realismo idealista platonico e cartesiano.

a astrae, intuisce *e*, e *s* è impressionato da *d*. *a* ed *e* sono *v*. L'*i* risale a *s* perché impressionato da *d*. - Realismo aristotelico, tomista, husserliano.

a pone *e*, e *s* è impressionato da *d*. *e* è *v* perché posto da *a* che è *v*. L'*i* risale a *s* perché impressionato da *d*. - Criticismo razionalista kantiano.

a percepisce *e* e *d* (eccetto Dio che senz'essere percepito è). *e* e *d* sono *v*. *d* è universale e necessario; *e* è soltanto *v*. - Empirismo idealista berkeleyano.

a induce *e* da *s* impressionato da *d*. *s* e *d* sono *v*. L'*i* risale ad *a*. - Epicureismo, empirismo, positivismo.

a pone *e*, e *s* è impressionato da *d*. *s* e *d* sono *v*. Il valore di *e* è nella sua descrittività di *d*. - Nominalismo, convenzionalismo poincareiano e machista.

a è *d* e *d* è *e*. *a*, *d* ed *e* sono *v* in quanto divengono. L'*i* risale all'arresto di *a*. - Storicismo hegeliano.

a conosce *e* attraverso *s* impressionato da *d*, partecipando a *e* e a *d*. Il valore di *e* è nelle conseguenze della partecipazione. - Pragmatismo strumentalista deweyano.

a intuisce *d* e conosce *e*. *d* è *v* perché intuito; *e* è *i* perché conosciuto. - Irrazionalismo bergsoniano.

a conosce *e* e *d* e si unisce col tutto. *e* e *d* sono *i*; *v* è la non conoscenza, l'unione, il nulla. - Pensiero indiano ed esistenzialista.

a si rappresenta *e* e *d* e vuole. *e* e *d* sono *i* perché rappresentati.

L'essere è *v* in quanto volontà. - Volontarismo irrazionalista schopenhaueriano.

a formalizza *d* in *e* avvicinandosi a *d* stocasticamente con sequenze di funzioni matematiche delle osservazioni compiute su *d* attraverso *s*. *v* è il limite stocastico. - Empirismo statistico.

a produce *e* secondo certi principi, e *d* è una realizzazione di *e* mediante strumenti a loro volta realizzazioni di *e* o mediante *s*, o almeno è definito in rapporto a *e*. *e* è *v* se prodotto secondo principi fondati onde con esso si domini univocamente *d*. L'*i* risale a circoli nell'azione. - Razionalismo pragmatista dingleriano.

a osserva *d* attraverso *s*, e lo protocolla come *e* linguisticamente. Se *e* è confrontabile con *d* (proposizioni con senso), le proposizioni sono *v* in caso di accordo, false in caso di disaccordo. L'*i* risale ad *a* quando fa enunciati non confrontabili (senza senso, metafisici). - Empirismo logico.

a problematizza, o ricerca, o dialettizza, *e* e *d*. *e* e *d* sono *v*, in quanto problematizzati, ricercati, dialettizzati. L'*i* risale al dogmatismo, come arresto della problematicità, ricerca, dialettica. Corrente di derivazione storicistica, rappresentata attualmente per esempio in Italia e in Svizzera.

Condotta di gioco

Non si danno al proposito norme precise, sicché la condotta specifica durante una partita discende dai principi generali dell'educazione, e come questi muta ed è soggetta a discussioni.

Per far trionfare i propri valori, è lecito, per esempio, caricare l'avversario? L'attacco è per lo più alla sua vita personale: d'essere fascista, comunista, borghese, ebreo, antisemita, libertino, impotente, invertito, brutto, e simili. In tal modo i valori sostenuti escono indeboliti, essendone stato indebolito il presentatore, il mediatore. Altre volte si propone all'avversario un problema, per esempio di matematica o di biologia, di fisica o di storia: specializzatissimi, e il più possibile lontani dalla sua specializzazione. Dimostrata l'ignoranza del giocatore sul problema, si insinua la sua ignoranza generale, la sua non attendibilità.

È invece ammesso da tutti che si dia all'avversario del dilettante, dello psicologista, del computista, e simili, senza precisare che cosa si intende con tali epiteti, in un contesto e con un tono di voce che non lascia dubbi sul disvalore di chi merita il giudizio.

La carica può avvenire sia di fronte che a tergo.

Consigli ai giocatori

«Denn ein vollkommener Widerspruch bleibt gleich geheimnisvoll für Kluge wie für Toren.»

GOETHE

La difesa

Poiché ciascun giocatore cerca di scoprire il punto e il modo in cui i compagni nascondono i valori, l'introduzione di questi deve avvenire con accorgimenti sempre nuovi.

Il teoconista studierà gli accorgimenti in funzione della storia, della situazione presente, e della presumibile condotta dell'avversario. Egli ha la possibilità di trar vantaggio da qualsiasi condizione in cui abbia a svolgersi la sua partita (ciò che esclude che il teocono sia un gioco d'azzardo).

Il buon giocatore tien conto degli atteggiamenti e degli impegni più diffusi, e li modifica quanto basta ad affermare un'opzione che dia originalità alla struttura. Così, per esempio, nel clima della vittoria di Parmenide, pensiero e ragione imperanti, si proponga la Repubblica, su uno sfondo di filosofi e di spirituale; dopo gli sviluppi della rivoluzione francese, con l'industrializzazione e il trionfo dell'empirismo, le mani imperanti, si elegga quale pezzo teoconico di valore positivo la sostanza-valore «classe dei lavoratori manuali» opponendola alla sostanza-valore «altre classi», su uno sfondo di storia e di scienza. Nelle partite un po' mondane è anche d'uso attingere i pezzi nei campi più nuovi ed eccitanti. Tali sono stati, per esempio, il relativismo fisico e le relazioni di incertezza, e, benché oggi leggermente invecchiati per lo scopo, ritengo non siano del tutto disprezzabili.

Si usino di preferenza i pezzi e i valori approvati nelle ultime riprese cosiddette critiche della partita. Non solo; ma nell'introdurli nel gioco proprio si mostrino esitazione, dubbi, sospensioni, sicché l'opzione sia nascosta nella critica, nasca dalla critica stessa. Il teoconista non tema di venire distratto da tale critica: la svolge già dai suoi valori. In tal modo si accattiva la fiducia dei compagni. Descartes e Husserl fra i moderni, le correnti problematiche e scettiche di tutti i tempi, devono buona parte del loro successo a tale bluff dell'incertezza critica. Contrariamente alla risolutezza chiesta al bluffista nel poker, quando non si bluffi un bluff, il teoconista giocherà con decisione solo per confermare un valore o un pezzo presunti dell'avversario: il Dio medioevale ai medioevali, la scienza positiva ai positivisti.

Una sottigliezza consiste nel prendere un valore o un pezzo dalla tradizione di una branca cui si attribuisce in tutto valore antitetico. Si studi l'esempio offerto dalla filosofia, la psicologia e la fisica quando si attaccano reciprocamente in nome dell'attività-valore «osservare» che si scambiano fra loro.

Si prevengano gli attacchi sconcertando e distraendo l'avversario. Più sono i circoli, le inversioni e le contraddizioni da cui risulta un valore o un pezzo, e più sarà difficile farne l'analisi, scoprirvi l'opzione che vi fosse nascosta. Personalmente ritengo che col «conoscere» sarà possibile fare ancora molta strada. Inoltre distoglieremo l'avversario dall'analisi affettandolo con altre difficoltà; insegniamo la tecnica magistrale del colpo di Platone.

Il teocono popolare e la vittoria parmenidea fanno intravedere le risorse del linguaggio. La sua duplice convenzionalità, di poter scegliere le cose da usare come simboli in qualsiasi campo, e di fissare come piaccia i rapporti semantici, lo rendono una miniera inesauribile. Tanto più che l'avversario dovrà sempre rinunciare almeno in parte alla tesi della convenzionalità del linguaggio in favore delle tesi della naturalità e della divinità; oppure rinunci a teoconare. Ne sa qualcosa Schopenhauer, critico linguistico di Kant, e teoconista.

La scala dei valori non sia troppo ricca. Meglio due soli valori, anche a costo di apparire giocatori sorpassati e grossolani. Non il numero dei valori conta, ma il modo in cui sono nascosti! Inoltre solo il due, applicato ai valori, porta con sé almeno la necessità di non ridursi a uno. I valori intermedi suggeriscono all'avversario la facile originalità di mutarli, di aggiungerne, di toglierne.

Attenzione anche al fissare il numero dei pezzi cui è distribuito un valore. Subito domandano a Croce: «Perché quattro?», e propongono a Kant, se non un tredici, un dieci o un quindici.

Attaccato, il teoconista conservi la calma. Soltanto se l'attacco viene formulato da un ateoconista in termini ateoconici egli è in pericolo. Ma questa eventualità è per ora piuttosto rara; e il teoconista ha inoltre il diritto di rifiutarsi di scendere in campo: a ognuno il suo gioco. Si

attenda dunque che l'attaccante usi uno dei tanti sinonimi segnalati nel Dizionario: che egli impugni per esempio i sensi in nome dell'intelletto, l'immediato in nome del quantitativo, il biologico in nome del logico, l'astratto in nome del concreto. Può anche azzardare qualche pre-dizione. Da un attaccante professore di logica o matematica si aspetti l'accusa di psicologismo; se è un biologo o un fisico, quella di logisticismo, di scolastica, di computismo. Il nostro giocatore sappia aspettare. L'avversario usa i suoi termini valutativamente, alla teocona. Anche senz'essere richiesto di definirli, presto ricompare l'intera struttura, differente al più soltanto per la distribuzione dei valori. Ma allora tu sei salvo, solo che possa difenderti perché non sei ancora morto. Infatti, le stesse argomentazioni possono venir usate in comune dalle due parti in funzione dei rispettivi valori; e nel peggiore dei casi puoi chiudere la partita con una patta.

Quando il gioco avviene fra partiti, i compagni non si citino mai per le parole cardine della struttura sostenuta in comune. In tal modo la scelta dei pezzi e dei valori appare staccata dalle singole persone. Le parole vengano introdotte senza presentazione, come indiscutibili, già nelle prime pagine, e, pronunciandole, tutti usino un tono di voce o più profondo o più enfatico, a indicare la loro importanza; o indurendo i tratti del volto o alzando leggermente gli occhi, a indicare decisione o ispirazione.

Siamo al più delicato dei consigli. Non manchi mai la manifestazione del rispetto riverente per i vecchi teoconisti. Almeno per uno. Si svilirebbe il gioco. Il teoconista sappia sacrificarsi alla specie.

L'attacco

Nei consigli dati si aveva presente il successo di certi sistemi. Potrei ora suggerire una tecnica per l'attacco attingendo alla mia esperienza personale. Non vorrei però danneggiare i giocatori offrendo egualmente un'arma agli ateoconisti. Mi limiterò pertanto a un solo consiglio, indicando anche subito la possibile difesa.

Si attacchi chiedendo di esemplificare, di passare dalle classi agli esemplari, di ripetere l'argomentazione valutativa delle classi per gli esemplari. Eventualmente voi stessi li proponete, quando vi si risponde presagendo il pericolo, di non poterne o volerne addurre. La prima domanda sia rivolta con ingenuità e gentilezza: «In quale classe metteresti questo esemplare?», e allora si incalzi: «perché?».

L'efficacia del procedimento non è misteriosa. Si toglie all'attaccato la protezione della metaforico struttura, del circolo giustificatorio, legittimante, ricco di tanti sinonimi, ove invano lo inseguireste da correlato in correlato; e lo si costringe a mettere avanti l'opzione.

Il teoconista sappia che la sua situazione è disperata. Non esiti dunque a ricorrere alla storia per ridare generalità alla sua opzione; ma lo faccia subito, senza mostrare di rifugiarsi come ultima risorsa. Interpretando la storia tenda addirittura a raggiungere l'universalità e la necessità. Per questo basta che egli paradigmi la storia con i valori difesi, sicché sia poi la voce stessa della storia a riaffermarli, quando non si denunci come aberrazione, involuzione, decadimento, crisi, se da questo paradigma si allontana. Con la storia si dimostra tutto (onde l'opportunità che l'esposizione, per esempio, di una etica o di un'estetica teoconiche sia preceduta, o accompagnata, o almeno seguita, da una storia siffatta dell'etica o dell'estetica).

Commiato

Amici teoconisti, augurando cattedre e riconoscimento popolare, buon gioco a tutti.