

STATO DELLA RICERCA - *STATE OF RESEARCH*  
ÉTAT DE LA RECHERCHE

## ARTE PREISTORICA E PSICOLOGIA DELL'ARTE

Alberto ARGENTON

### *Premessa*

Come studioso che si occupa della natura e del funzionamento dei processi psicologici che caratterizzano il fenomeno artistico, è ovviamente ben vivo in me l'interesse nei confronti della genesi di tale fenomeno.

Devo riconoscere che il merito di avere dato a questo mio interesse un rinnovato impulso spetta all'opera di Emmanuel Anati, *Origini dell'arte e della concettualità*, che ha costituito un costante riferimento nell'elaborazione di questo scritto perché mi ha offerto un'ampia visione dei problemi inerenti all'arte preistorica e numerosissimi spunti di riflessione, fra cui alcuni anche di riflessione critica, laddove soprattutto subentrano osservazioni e interpretazioni psicologiche nei confronti dei quesiti che questa materia suscita.

Confortato dai risultati degli studi riguardanti il funzionamento cognitivo e basati sul modello dell'*information processing* e, più in generale, delle ricerche della Scienza cognitiva e della Psicologia dell'arte, in questo mio scritto cercherò di illustrare: 1) come l'uso di strumenti e segni, unitamente, secondo N.K. Humphrey (1975), alla sua propensione alla socialità, abbia trasformato fundamentalmente la struttura biologica dell'uomo, consentendo la formazione e lo sviluppo delle facoltà psicologiche, o mentali, superiori; 2) come il linguaggio grafico-pittorico e plastico sia un mezzo attraverso il quale l'essere umano descrive, documenta, comunica aspetti significativi della sua esperienza e conoscenza di sé e del mondo; 3) come l'arte sia una delle manifestazioni, e l'arte preistorica sia una delle manifestazioni originarie, dell'uso delle facoltà superiori e sia la manifestazione più elevata -il prodotto culturale per eccellenza- che la *cognizione* umana possa esprimere in un determinato contesto ambientale, sociale ed economico.

A evitare equivoci, mi preme definire e precisare i termini di quest'ultima asserzione. La cognizione umana può essere definita come "l'attività del conoscere: l'acquisizione, l'organizzazione e l'uso della conoscenza" (Neisser, 1981, p. 76), il cui funzionamento è affidato, appunto, alle facoltà psicologiche superiori fra le quali, per quel che concerne il nostro argomento, sono da evidenziare le capacità di concettualizzare e di categorizzare<sup>1</sup>. La cognizione è, dunque, in un'accezione più ampia, il processo attraverso il quale l'uomo acquista consapevolezza delle proprie esperienze e conoscenze; esperienze e conoscenze che includono i suoi istinti, i suoi bisogni, le sue emozioni, i suoi affetti, i suoi sentimenti e così via.

### *I. Strumento e segno*

Il passaggio tecnologico dall'uso dello strumento alla sua fabbricazione può essere assunto come il momento in cui si origina il comportamento mentale umano,

contraddistinto dalla formazione delle facoltà psicologiche superiori e innescato dalla consapevolezza della relazione simbiotica fra mano e cervello, fra gesto e intelligenza, fra attività corporea e cognizione, che ha consentito l'evoluzione della nostra specie.

Come è avvenuto questo passaggio? K. Lorenz avanza l'ipotesi che il pensiero astratto dell'uomo sia la conseguenza dell'integrazione di funzioni cognitive preesistenti: la capacità di rappresentazione dello spazio, la facoltà di astrazione intesa nel senso di percezione gestaltica, e il comportamento esplorativo<sup>2</sup>. "È stata senza dubbio l'esplorazione delle cose contenute nell'ambiente a condurre l'individuo vivente, ormai sulla soglia di diventare uomo, alla scoperta che la propria mano che tasta un oggetto del mondo esterno è a sua volta un oggetto del mondo reale non meno dell'oggetto stesso. In quel momento fu gettato il primo ponte tra l'afferrare in senso manuale e l'afferrare nel senso della comprensione mentale" (Lorenz, 1984, p. 56).

L'uomo diventa "consapevole" del gesto che compie, consapevole del risultato che il suo gesto sortirà. Il fabbricante dell'utensile, dopo aver esplorato tutte le possibilità della sua mano, conducendola a gesti precisi, e dopo aver fissato nella memoria questi ultimi, rivolge l'attenzione all'atto stesso e al suo prodotto, rappresentandosi mentalmente l'azione, manipolandola alla stessa stregua di una pietra, immaginando nuove forme, in relazione a diverse funzioni, del suo manufatto (Argenton, 1989a, pp. 8-9).

Lo specifico campo di attività in cui l'uomo esercita le sue capacità determina l'acquisizione e lo sviluppo di conoscenze e abilità, e genera o consente l'invenzione del nuovo, l'atto creativo, e tale atto è il risultato di processi di elaborazione delle informazioni<sup>3</sup>.

Fabbricarsi strumenti, concepire e costruirsi ripari, darsi un'organizzazione sociale sono le prime manifestazioni di un comportamento intelligente e creativo, peculiare dell'essere umano, prodotto di elaborazioni cognitive, che testimoniano la conquistata capacità da parte dell'uomo di interagire con l'ambiente intervenendo su di esso, modificandolo a vantaggio sia del soddisfacimento dei propri bisogni sia del miglioramento delle condizioni di soddisfacimento dei propri bisogni, cioè del miglioramento delle proprie condizioni di esistenza.

Il patrimonio di conoscenze, relative alla fabbricazione di strumenti, alla costruzione di ripari, alle prime forme di organizzazione sociale, che possiamo chiamare *cultura*, presuppone l'avvenuto sviluppo di un'altra gamma di capacità e abilità altamente specializzate, quelle generatrici del linguaggio orale, indispensabile per la comunicazione interpersonale e per la trasmissione della cultura stessa, la cui acquisizione diviene necessaria per la sopravvivenza della specie.

Man mano che le abilità, le invenzioni, le scoperte, le conoscenze si accrescono e si accumulano, le condizioni di sopravvivenza si complicano. Nel rapporto tra uomo e natura, precedentemente mediato solo dall'intelligenza adattiva dell'uomo, dalla capacità di adattarsi alla natura, a cui è affidata, come per le altre specie viventi, la sua sopravvivenza, si frappone la cultura, con le sue convenzioni, le sue tecnologie, i suoi manufatti. La sopravvivenza dell'uomo, da questo momento in poi, è affidata alla sua capacità di adattarsi, oltre che all'ambiente naturale, *anche all'ambiente culturale*, al patrimonio di conoscenze creato dalla sua specie.

Anche la relazione tra uomo e cultura, come quella tra mano e cervello, di cui abbiamo già detto, ha effetti di reciprocità divenendo simbiotica: la cultura influisce sull'evoluzione intellettuale e cognitiva dell'uomo che la produce. Le innovazioni culturali agiscono come una nuova classe di mutazioni, accelerando l'evoluzione e spingendo la specie fino all'attuale posizione genetica (Lumsden & Wilson, 1981).

Una formidabile innovazione intellettuale e culturale dell'*Homo sapiens* è la scoperta della funzione rappresentativa del segno.

### ***1.1. Segno naturale e segno “fabbricato”***

Così come è avvenuto per il passaggio dall'utilizzo alla fabbricazione dello strumento, ma in tempi molto più rapidi, il segno, che nella sua connotazione referenziale di stimolo naturale -impronta, ombra, graffio, macchia, colore, ramo spezzato, erba brucata, marcatura chimica, ecc.- è utilizzato dall'uomo per agire nell'ambiente con consapevolezza delle sue funzioni, viene, creativamente, “fabbricato” divenendo rappresentazione arbitraria e convenzionale sia del segno naturale a cui lo si vuole far riferire sia dell'oggetto, dell'evento, dell'aspetto dell'ambiente a cui il segno naturale stesso rimanda (Anati, 1988, p. 96; Argenton, 1996, pp. 71-75).

Il cacciatore preistorico sa che l'orma -segno naturale- che vede impressa nel terreno appartiene a -rappresenta- l'appetibile preda che sta cercando di catturare per sfamarsi; valutate freschezza e direzione delle impronte, egli diviene capace, usando un bastone levigato su cui ha inciso delle tacche -rappresentazione dell'orma che rappresenta l'animale- e che ha piantato a terra in una certa posizione -rappresentazione di una direzione- di indicare ai compagni di caccia che presto lo raggiungeranno sia la presenza di quel tipo di animale sia il percorso che ha deciso di prendere per aggirarlo e, eventualmente, di suggerire loro un'altra via di accerchiamento.

Questa serie di operazioni presuppone la padronanza dei tre sistemi di rappresentazione -esecutivo, iconico, simbolico- che caratterizzano lo sviluppo cognitivo, individuati da J.S. Bruner (Bruner *et al.*, 1966), attraverso i quali l'essere umano esplica la sua capacità di costruire e usare la conoscenza, discriminando, registrando, elaborando e organizzando, tramite l'attività percettivo-rappresentativa, le informazioni che provengono dall'ambiente.

Il segno “fabbricato”, come lo strumento, diviene un mezzo per interagire con l'ambiente e per migliorare le condizioni di esistenza, ampliando il raggio delle possibilità di azione. Ciò che prima veniva conosciuto grazie all'azione diretta, elaborato e fissato nella memoria attraverso rappresentazioni esecutive e iconiche e comunicato agli altri tramite il linguaggio gestuale e orale, può, con la rappresentazione simbolica, trovare un modo più economico ed efficace per essere conosciuto e comunicato.

L'*economia* è un principio basilare a cui sembra essere improntata la cognizione umana, la molla che sollecita e spinge l'uomo verso il reperimento, col minimo dispendio di energia, di mezzi e strumenti adeguati al soddisfacimento dei propri bisogni. Il segno risponde egregiamente a questo principio ed è, in ordine di tempo, l'ultimo tipo di *amplificatore* delle capacità umane.

Nel corso della sua storia, come aveva intuito L.S. Vygotskij e come ha poi sostenuto J.S. Bruner, l'uomo ha inventato tre tipi di amplificatori che hanno contribuito all'evoluzione della specie: gli amplificatori dell'azione, dal ciottolo per tagliare alla leva, alla ruota, al martello, alla zappa, fino agli arnesi più sofisticati e attuali; gli amplificatori dei sensi, che comprendono i segnali acustici, le segnalazioni col fumo, fino al radar o al microscopio; gli amplificatori dei processi di pensiero, costituiti dai sistemi simbolici o linguaggi (Bruner, 1976, pp. 603-604; Bruner *et al.*, 1968, pp. 72-73)<sup>4</sup>.

L'invenzione di quest'ultimo tipo di amplificatori contribuisce a trasformare ulteriormente la struttura biologica dell'uomo, innescando un processo di differenziazione dei processi psicologici di base in sistemi cognitivi specifici, costituiti da conoscenze e abilità prodotte da attività connesse all'uso dei vari tipi di segni, e fornisce all'uomo un mezzo per iniziare a padroneggiare se stesso<sup>5</sup> e a sistematizzare in maniera più economica ed efficace il patrimonio di conoscenze fino a quel punto elaborate<sup>6</sup>.

L'ambiente naturale e comportamentale esplorato, manipolato, conosciuto dall'essere umano trova sistemazione in questo spazio da lui conquistato, l'ambiente simbolico, situato nella sua mente. È in questo spazio che l'uomo esercita la sua intelligenza, generando nuove forme di acquisizione e di trasmissione del sapere, non più fondate solo sull'imitazione, sulla pratica, ma, fuori dal contesto dell'esperienza diretta e immediata, sull'esercizio e l'affinamento delle attività mentali (Argenton & Messina, 1990, pp. 26-29).

L'elaborazione di sistemi simbolici contribuisce alla sistematizzazione e allo sviluppo del patrimonio culturale, che può essere appreso, insegnato e conservato più agevolmente e che si costituisce come oggetto duraturo nel tempo, documento e raccolta di nozioni e informazioni, al quale l'intelligenza dell'uomo può interamente dedicarsi, con una attenta *manutenzione*, sì da renderlo *strumento* sempre più utile e funzionale alla sua sopravvivenza e alla sua evoluzione.

## 1.2. Il segno grafico

I segni grafici dell'arte preistorica testimoniano *in forma consolidata* queste conquiste evolutive della specie e le prime documentazioni dimostrano come gli uomini che l'hanno iniziata a produrre, usando tecniche conservative (pittura, graffito, incisione, scultura), avessero già sviluppato, attraverso l'esercizio della percezione visiva e del linguaggio grafico-pittorico e plastico, conoscenze e abilità percettivo-rappresentative, altamente specializzate.

Il segno "fabbricato", quello di tipo grafico, sembra comparire inizialmente, almeno per quanto riguarda il Paleolitico europeo, sotto forma di "tratti, tacche, coppelle" (Anati, 1988, p. 93) ed essere opera dell'*Homo di Neandertal*. Per quanto semplici e per nulla artistici, questi segni 'fabbricati' si possono considerare, ed è quel che mi preme evidenziare, come configurazioni grafiche che codificano e rappresentano concetti di cui l'uomo si è già impadronito mentalmente -esecutivamente, iconicamente, simbolicamente- ma che fino a quel momento non era stato in grado di fermare se non nella sua "memoria naturale"<sup>7</sup> e di descrivere se non con il linguaggio orale, con quello dei gesti, dei segnali e, probabilmente, dei suoni.

«I neandertaliani, per quanto ne sappiamo, eseguivano segni di valore numerico e cognitivo forse allo scopo di memorizzare dei dati. Non si conoscono finora immagini figurative che possano essere loro attribuite con certezza. Tali segni e tacche che appaiono su alcuni degli oggetti ritrovati non sono comuni, si tratta di segni estremamente semplici, la cui distribuzione apparentemente casuale ci mostra inoltre l'estemporaneità di ogni singolo caso» (Anati, 1988, p. 83). È probabilmente da un'attività esecutiva nel medium grafico, la quale trova manifestazioni da principio così semplici e casuali, che anche l'*Homo sapiens* parte per arrivare a quella produzione ormai qualificabile come artistica, con esempi pure di piccole sculture, che gli studiosi fanno risalire all'Aurignaziano e al Solutreano. Se ci manca documentazione di questa attività ciò è imputabile al deterioramento dei supporti, delle superfici, su cui si è svolta o alla evanescenza delle tecniche usate. «Si ritiene che, in massima parte, le manifestazioni d'arte visuale della preistoria siano state realizzate su materiali deperibili: legno, pelli d'animali, cortecce d'albero, stuoie, foglie di palma, tutte materie che non si sono conservate, per non parlare delle decorazioni sul corpo dell'uomo o i *sand drawings*, i disegni fatti sulla sabbia, o ancora i *pebble drawings*, i disegni fatti sul suolo con allineamenti di ciottoli» (Anati, 1988, pp. 63-64).

È immaginabile, dunque, che una fase artistica così matura sia stata preceduta e accompagnata da un intenso esercizio delle possibilità e delle regole combinatorie degli elementi primari del sistema segnico grafico-pittorico: il punto, la linea e la superficie.

### 1.2.1. Punto, linea, superficie

Questi tre termini costituiscono il titolo di un libro di Vassily Kandinsky (1968, pp. 12-14) che reca come sottotitolo *Contributo all'analisi degli elementi pittorici* e che si proponeva, nell'ambito della "Scienza dell'arte", tramite una "investigazione pedante" e una "analisi microscopica", di trattare dei due elementi primari dell'arte, il punto e la linea, in relazione alla "superficie materiale" su cui essi "agiscono", al fine di iniziare una ricerca sistematica e definitiva sulla grammatica del linguaggio grafico-pittorico. Un'altra opera significativa in questo senso è quella di Paul Klee (1956) il quale rivolge, invece, la sua attenzione, altrettanto pedante e microscopica, ai problemi della forma.

Ho voluto accennare a questi due artisti, ma anche teorici dell'arte, perché offrono, da questo versante, un ricco materiale di riferimento utile allo studio e alla comprensione delle proprietà caratterizzanti l'immagine grafica e pittorica. Credo, infatti, che "l'investigazione dell'arte preistorica", la quale "ha cessato di essere puramente descrittiva e ipotetica per divenire una nuova disciplina di ricerca" (Anati, 1988, p. 33), abbia bisogno di far proprio, per quel che le interessa, il cospicuo patrimonio di acquisizioni accumulato finora nei vari campi della riflessione artistica, che la psicologia ha contribuito ad accrescere, prevalentemente, con l'apporto del settore che si occupa dell'analisi del disegno infantile e di quello che studia la percezione e la rappresentazione grafica e pittorica. Ricerca che ha come protagonisti principali, nell'ambito del disegno infantile, studiosi come R. Kellog (1969), P. Van Sommers (1984), C. Golomb (1992) e, nell'ambito della percezione e della rappresentazione grafica e pittorica, numerosi autori fra cui spicca, per la rilevanza del suo contributo, R. Arnheim (1969; 1974; 1982) e che ha, come ho detto, consentito l'accumulazione di una gran quantità di dati; dati non sempre teoricamente omogenei, ma dai quali non penso si possa prescindere nel momento in cui si voglia affrontare un'analisi sistematica dell'arte preistorica. Anzi, direi che i principi grammaticali e sintattici che caratterizzano la produzione grafica infantile e quelli che regolano la rappresentazione pittorica potrebbero essere assunti come criteri per un lavoro di classificazione della documentazione esistente.

Non potendo, in questa sede, addentrarmi in tale materia, mi limiterò ad accennare alle indicazioni generali che il suo studio può fornire non senza, però, aver prima sgombrato il campo da un possibile equivoco.

Il mio richiamo allo studio del disegno infantile non è nei termini di una sterile e infondata comparazione, così come è avvenuto, fra le caratteristiche stilistiche del bambino, dell'artista preistorico e di quello primitivo<sup>8</sup>, quanto per ciò che quello studio ha permesso di ricavare nei confronti dell'individuazione degli elementi grafici base, derivati dal *punto* e dalla *linea*, e delle loro combinazioni in *diagrammi*, *associazioni*, *aggregati*, *mandala* (Kellog, 1969; Van Sommers, 1984) che, nel loro complesso, costituiscono le strutture portanti e universali del disegno, a qualsiasi età e in qualsiasi epoca e cultura venga eseguito.

Con la crescita e la maturazione, questi elementi segnici, che sono universali e costanti perché rispecchiano le possibilità esecutive che la coordinazione fra occhi, mano e cervello della nostra specie consente (Morris, 1962), vengono sempre più padroneggiati dall'individuo e utilizzati per comporre vari tipi di immagini; nella produzione adulta, comunque, questi elementi base rispettano, in modo altrettanto costante e universale, peculiari regole di stesura e di combinazione.

## **2. Concettualizzazione, categorizzazione e uso dei sistemi segnici**

Il segno grafico, nelle sue costituenti primarie di punto e linea tracciati su una superficie, è l'unità convenzionale su cui, rispettando determinate regole combinatorie, si costituisce il linguaggio o sistema simbolico grafico-pittorico.

A conforto della mia tesi che l'arte sia manifestazione della cognizione e, in particolare, dell'attività percettivo-rappresentativa e dei processi di concettualizzazione e di categorizzazione, vorrei brevemente accennare ai risultati di una ricerca longitudinale da me condotta assieme ad altri (Argenton *et al.*, 1986) che ha esplorato, sulla base di una definizione di segno molto simile a quella appena data, quali sono le principali dimensioni concettuali fondamentali su cui poggiano le regole che consentono di combinare vari tipi di segni grafici in vari sistemi simbolici. Usare in modo "sintatticamente" corretto il segno grafico -produrre un'immagine, figurativa o meno, che sia dotata, comunque, di un significato convenzionale- presuppone la padronanza di dimensioni concettuali ampie quali *forma, dimensione, successione, direzione* che derivano, a loro volta, dalla padronanza di dimensioni concettuali più delimitate quali *grandezza, lunghezza, profondità, posizione, quantità*, ecc. che derivano, a loro volta, dalla padronanza di concetti ancor più circoscritti e basilari, solitamente di tipo bipolare, quali *orizzontale/verticale, alto/basso, aperto/chiuso, grande/piccolo, grosso/sottile, davanti/dietro, centro/limite, chiaro/scuro, pieno/vuoto, uguale/diverso*, ecc.

L'artista preistorico dimostra di avere conseguito la conoscenza degli elementi fondamentali e delle regole combinatorie del linguaggio grafico-pittorico e, quindi, di possedere la conoscenza dichiarativa e procedurale<sup>9</sup> che gli consente di usare di questo linguaggio in modo sempre più differenziato, a seconda degli intenti per i quali egli se ne vuole servire.

### **2.1. Segnali, simboli e immagini**

Come accade ontogeneticamente<sup>10</sup>, si può ritenere che l'uomo preistorico, dopo aver scoperto la funzione rappresentativa del segno, ne abbia esplorato le varie possibilità combinatorie e, compresane la polisemanticità, abbia adoperato i vari tipi di segno in accordo con le esigenze d'uso, differenziandoli in tre principali categorie o sistemi segnici: sistemi di segnali (segni-segnale); sistemi di simboli (segni-simbolo); sistemi di immagini (segni-immagine).

Quando ci si addentra nel mondo del segno si scopre come questo termine, almeno nella cultura occidentale, possieda molteplici connotazioni e referenti, coprendo una gamma di significati che numericamente va da zero all'infinito: dal punto e dalla linea che, privi di un contesto convenzionale, non significano nulla al segno inteso come stimolo e che in questo senso include l'infinita serie di input che può colpire il nostro apparato percettivo. Io stesso, finora, ho usato segno nel significato di unità grafica convenzionale, ma anche in quello di aggregato di segni, di pattern visuale; ora complicato, e non so come fare altrimenti, la situazione distinguendo fra segnale, simbolo e immagine che, se considerati come configurazioni visuali che trasmettono informazioni, sono sinonimi di segno; d'altra parte, sia il segnale che l'immagine, in quanto rappresentazioni di qualche cosa, sono anche simboli. La distinzione da me fatta è alla luce del *tipo* di rappresentazione che ciascuna categoria esprime.

Ferma restando, quindi, la comune funzione rappresentativa che le tre categorie svolgono e la possibile appartenenza a più di una categoria di una medesima configurazione segnica, di un medesimo segno, si può dire che da queste abbiano avuto

origine tutti i vari sistemi simbolici e che quella del sistema di segnali sia la meno conservata, e la più indecifrabile, nella documentazione esistente, per la caratterizzazione contingente e immediata del suo uso che non ne diminuisce, però, l'importanza. Un esempio attuale della presenza e dell'uso di questa categoria di segni-segnali ci è dato da E. Anati che ne descrive un campionario. «I Sandawe fanno poi anche un altro uso delle pitture parietali. Un momento importante del processo d'iniziazione è la conoscenza del territorio, zone di caccia, luoghi di raccolta di frutti spontanei, sorgenti d'acqua, luoghi di culto, siti magici e segreti: montagne, valli, fiumi ed anche grotte. Ogni candidato all'iniziazione, la cui età solitamente varia tra 12 e 15 anni, deve percorrere un itinerario particolarmente difficile e complesso che gli viene imposto dall'istruttore, lasciando tracce verificabili della propria visita, in base ad indicazioni segrete dell'istruttore stesso. Tali tracce consistono sovente in segni graffiti o dipinti sulle pareti, ma anche in mucchietti di pietre, in segni sul terreno, o in pezzi di legno o ramoscelli infissi per terra o inseriti nelle crepe della roccia in determinati punti. Altro candidato che visiterà lo stesso sito successivamente, oltre a lasciare a sua volta dei segni, dovrà relazionare su cosa vi ha visto e riferirà quindi anche sui segni che i precedenti candidati vi hanno lasciato. Tra i segni prescritti vi sono l'impronta della propria mano, una serie di punti, un determinato numero di linee verticali o orizzontali, segni cruciformi o a reticolato, seguendo la coerenza di una dialettica che si sviluppa tra istruttore e allievo. In diversi ripari sotto roccia o grotticelle si trovano questi segni che sono testimonianze di presenze, come spiegato dalla nostra guida Sandawe. Segni analoghi si trovano anche in grotte di paesi vicini in Kenya e Malawi, dove però gli abitanti di oggi non sembrano conoscerne la motivazione» (Anati, 1988, pp. 88-89).

Per quanto riguarda le altre due categorie, esse potrebbero corrispondere a quelle che E. Anati chiama "ideogrammi" -i segni-simbolo- e "pittogrammi" -i segni-immagine. Gli ideogrammi sono "segni ripetitivi e sintetici che vengono talvolta interpretati come frecce, bastoncini, alberiformi, segni fallici, segni vulvari, dischi, eccetera", mentre i pittogrammi includono le "figure nelle quali riteniamo di riconoscere forme identificabili, antropomorfe, zoomorfe o di oggetti reali o immaginari" (Anati, 1988, pp. 104-116).

Le tre categorie di segni si distinguono per il tipo di esperienza e di conoscenza che esse vogliono rappresentare. Abbiamo visto come il segnale abbia un carattere criptico, contingente e immediato, spesso affidato a configurazioni tracciate su e/o con materiale effimero, anche se sempre legato a regole ben precise, e svolga un ruolo che i linguisti chiamerebbero referenziale e conativo.

Diverso è il caso dei simboli e delle immagini che compaiono sia isolatamente che associati e, in alcuni casi, sovrapposti fra di loro.

Per quanto riguarda i simboli, essi potrebbero essere considerati come i costituenti di un vero e proprio lessico visuale e rappresentare i *concetti* relativi agli oggetti, alle persone, alle situazioni sociali, alle azioni, agli eventi, ecc. che facevano parte del patrimonio esperienziale e di conoscenze dell'uomo preistorico. La loro configurazione è sintetica, schematica, "geometrizzante" mantenendo, a volte, un qualche riferimento a una determinata porzione del reale che essi vogliono rappresentare e, in questo senso, sono più ideogrammi che simboli, a volte, apparendo come aggregati di segni senza nessun riferimento a una realtà riconoscibile e, in questo senso, sono più simboli che ideogrammi.

Per quanto riguarda le immagini, esse si caratterizzano per una raffigurazione maggiormente esaustiva e completa della realtà a cui vogliono fare riferimento, pur

essendo queste figure, spesso, invenzioni fantastiche, ad esempio, antropozoomorfe e anch'esse probabilmente costituiscono un repertorio lessico-visuale, ma svolgendo un ruolo rappresentativo, a mio parere, più astratto di quello svolto dai simboli e dagli ideogrammi. Intendo dire che la funzione di queste immagini è di rappresentare idee, valori, strategie, convenzioni, teorie, concezioni, *blocchi di concetti*<sup>11</sup> più che concetti singolarmente presi.

Prima di proseguire nella descrizione di questa ipotesi, credo sia necessaria una chiarificazione terminologica e concettuale. Abbiamo visto che segnali, simboli e immagini appartengono tutti a una categoria sovraordinata, quella di configurazioni visuali; tali configurazioni rispettano, da un punto di vista della loro struttura, una scala di valori che va, passando per tutti i gradi intermedi, da un alto grado di fedeltà riproduttiva -quelle che R. Arnheim (1974, p. 181) chiama "repliche"- a un alto grado di schematicità -che Arnheim chiama "forme non mimetiche". Ciò è vero per tutte le configurazioni di segni dotate di un significato convenzionale. Queste configurazioni testimoniano dell'esperienza, interna ed esterna, dell'individuo elaborata cognitivamente e tradotta, tramite il linguaggio grafico-pittorico, in diversi tipi di pattern in accordo con i diversi tipi di rappresentazione che a quelli si vuole far corrispondere o, detto in altro modo, in accordo con i diversi tipi di concetti che essi si vuole rappresentino. Nonostante tutti i concetti siano il risultato della capacità astrattiva dell'intelletto, siano, perciò, astratti, convenzionalmente possiamo dire che anch'essi, da un punto di vista della loro struttura, si dispongono lungo una scala di valori che va da un alto grado di concretezza -concetti relativi a oggetti, persone, azioni, eventi, ecc.- ad un alto grado di astrazione -concetti relativi a idee, valori, teorie, concezioni, ecc.

Nel rendere visibili e leggibili i concetti che si vanno formando sul mondo che lo circonda e su quello interno che lo accompagna, l'artista preistorico escogita, sulla base del principio cognitivo dell'economia, le configurazioni di segni più adatte al suo scopo. La mia ipotesi è che nell'arte preistorica, tendenzialmente, le immagini con un più alto grado di fedeltà riproduttiva rappresentino le forme di concettualizzazione con un più alto grado di astrazione mentre i simboli più schematici e ripetuti si riferiscano a concetti maggiormente legati alla quotidianità dell'esperienza. Tale ipotesi presuppone nei confronti della relazione fra i due fattori, grado di realismo/grado di astrazione, tutta una gamma di possibilità intermedie, e anche inverse<sup>12</sup>, tenendo conto di alcuni aspetti fondamentali che concernono la "lettura" di un pattern grafico-pittorico<sup>13</sup> e tenendo conto di alcuni aspetti peculiari dell'arte preistorica, che riguardano le frequenti associazioni fra simboli e immagini e la complicazione delle cosiddette sovrapposizioni.

Vorrei, a questo punto, ribadire quanto ho appena argomentato, approfittandone per introdurre due nuovi termini che finora non ho usato temendo di ingenerare confusione.

I simboli e le immagini, pur sottostando alle medesime regole combinatorie del linguaggio grafico-pittorico, si differenziano in base al rapporto esistente fra la loro *forma* -gli aspetti formali della configurazione- e il loro *significato* -gli aspetti rappresentativi della configurazione. La forma altamente schematica di un simbolo non manifesta necessariamente un significato, da un punto di vista concettuale, altamente astratto. Anzi, io ritengo che nell'arte preistorica il rapporto sia tendenzialmente inverso e ciò, fra l'altro, perché la riproduzione "realistica", che richiede maggiore abilità e, quindi, tempo e cura nell'esecuzione, deve essere per forza una rappresentazione con un significato più rilevante, o più complesso, di quello dei simboli i quali, anche se



implicano un'alta capacità astrattiva, richiedono esecutivamente meno cura, tempo e abilità.

In ogni caso, il repertorio iconico dell'arte preistorica rispecchia una buona capacità di sintesi, un uso rigoroso dell'essenzialità e dell'espressività delle linee, delle forme e, quando ci sono, dei colori che, detto per inciso e fatte le debite proporzioni, richiama alcune tendenze dell'arte contemporanea, e costituisce indubbiamente la matrice, o le matrici, da cui, da un lato, è scaturita la scrittura alfanumerica e musicale e, dall'altro, si sono articolate e sviluppate le arti visive (Argenton, 1996, pp. 77-176).

## **2.2. Arte = economia cognitiva + efficacia rappresentativa**

Intellettivamente mature, le testimonianze dell'arte preistorica costituiscono il repertorio originario e, pur nella sua già alta complessità di combinazioni, più elementare, più puro da cui possiamo attingere per comprendere meglio e/o per confermare alcune ipotesi riguardanti le motivazioni e le caratteristiche del comportamento artistico ed estetico.

Una delle motivazioni<sup>14</sup> che hanno spinto l'*Homo sapiens* a rendere percepibile, tramite il linguaggio dei segni, il suo "pensiero visivo"<sup>15</sup> e che qui mi preme evidenziare, è, ancora una volta, giustificata da ragioni di sopravvivenza e collegata alla sua ormai matura attività cognitiva. L'essere umano per poter agire nell'ambiente ha avuto e ha bisogno di far riferimento a un modello del mondo, a una rappresentazione mentale della sua natura e di come esso funzioni per poter prevedere e anticipare il probabile corso degli eventi e, di conseguenza, pianificare il proprio comportamento (Argenton, 1989b, p. 16).

Nell'*Homo sapiens* questa necessità si è presentata come imprescindibile nel momento in cui il suo mondo culturale -mondo materiale, di oggetti e di strumenti, sociale, di comportamenti e di convenzioni, mentale, di esperienze e di conoscenze- si andava, per effetto del rapporto simbiotico fra mano e cervello, sempre più articolando e specializzando.

Il comportamento artistico ed estetico dell'uomo, la sua propensione a creare e a godere delle cose belle, si origina proprio dall'esigenza di *mettere ordine* nel mondo percepito e dal *modo* che ha di farlo (Argenton, 1993; 1996).

Questo modo, improntato pur sempre al principio dell'economia cognitiva, sia a livello di rappresentazione mentale sia a livello della sua corrispettiva rappresentazione concreta, percepibile, nel nostro caso, del corrispettivo pattern visuale, è regolato da quello che R. Arnheim chiama il *principio della semplicità* da cui, in massima parte, dipenderebbero sia la produzione artistica che la fruizione estetica.

Così R. Arnheim introduce e illustra questo principio. «Innanzitutto la semplicità può essere definita come l'esperienza e il giudizio soggettivo di un osservatore che non trova difficoltà a capire ciò che gli viene presentato. Spinoza, per esempio, formulò un'osservazione attorno all'ordine che potrebbe essere applicata anche alla semplicità. Secondo un passo dell'*Etica* noi crediamo fermamente che esista un ordine insito nelle cose stesse, anche se non sappiamo nulla attorno ad esse ed alla loro natura. Poiché, quando le cose sono disposte in maniera tale che -ove ci vengano rappresentate dai sensi- si possa facilmente immaginarle -e, di conseguenza, facilmente ricordarle- noi le definiamo ben ordinate, e nel caso opposto mal ordinate o confuse". (...) Le grandi opere d'arte sono complesse, ma le si loda altresì per la "semplicità", vale a dire perché riescono ad organizzare una ricchezza di significati e di forme entro una struttura

globale che definisce chiaramente il posto e la funzione d'ogni particolare entro il "tutto". Questa maniera di organizzare una struttura necessaria nel modo più semplice possibile si può definire l'*ordine*. (...) Ogni dipinto, ogni scultura ha un significato. Figurativa o astratta, l'opera d'arte indica qualcosa, è un'asserzione sulla natura dell'esistenza. Analogamente gli oggetti d'uso, dall'edificio alla teiera, incarnano ai nostri occhi la propria funzione, e la loro semplicità si riferisce non soltanto al loro aspetto visivo in sé e per sé, ma anche al rapporto tra l'immagine vista e il messaggio che le si attribuisce. Nel linguaggio, la frase che con la sua complessa struttura verbale corrisponde esattamente alla complessa struttura del pensiero che deve esprimere è di una invidiabile semplicità, mentre qualsiasi discrepanza fra forma e significato interferisce con la semplicità» (Arnheim, 1981, pp. 64-70).

In termini di giudizio e di preferenza estetici, secondo i risultati di una ricerca da me condotta (Argenton, 1989c), il principio della semplicità ha un corrispettivo e, forse, un completamento nell'*efficacia* con cui un'immagine svolge la sua funzione rappresentativa.

L'artista narra, descrive, documenta, comunica, spinto da motivazioni intrinseche ed estrinseche, aspetti significativi della sua esperienza di sé e del mondo e lo fa, in quanto artista, in modo estetico, vale a dire, in modo armonico, equilibrato, ordinato, espressivo, comprensibile, *semplice* ed *efficace*, ma anche nel modo originale e peculiare che la sua personalità e il suo stile gli dettano, reinventando creativamente, sulla base delle innumerevoli e al contempo limitate varianti dei linguaggi simbolici che usa, configurazioni segniche -visive, musicali, corporee, linguistiche- sempre "diverse" che contengono temi sempre "uguali": le sue "asserzioni sulla natura dell'esistenza".

### 3. *Immaginazione e creatività*

Riprendendo alcune considerazioni già formulate riguardo alla genesi e alle funzioni dell'arte preistorica, vorrei accennare, a conclusione, ad altri due processi fondamentali che caratterizzano il comportamento artistico.

La predisposizione a, e la capacità di, apprendere è una delle facoltà superiori che caratterizza l'essere umano e l'apprendimento costituisce un processo indispensabile, continuo e pervasivo della sua esistenza e ha costituito un processo indispensabile, continuo e pervasivo della nascita e dell'evoluzione della sua specie.

Come ho già sostenuto, l'arte preistorica è il frutto di un lungo processo di apprendimento basato sulla scoperta di una potenzialità dell'organizzazione del nostro organismo, quella di poter tracciare segni, posteriore a quella, preliminare, di poter articolare suoni, a cui è stata, creativamente, associata la funzione di rappresentazione del risultato di questa attività.

Detto in termini bruneriani, l'invenzione sta nell'aver scoperto questo secondo -il primo è il linguaggio orale- e determinante amplificatore dei processi di pensiero, il segno grafico, con il quale, poi, l'uomo ha imparato a realizzare "immagini" di vario genere, la cui complessiva documentazione chiamiamo arte preistorica.

Ma a questa formidabile invenzione se ne deve aggiungere un'altra, altrettanto importante e, mi pare, abbastanza trascurata dalla letteratura, che ha riguardato l'*individuazione di tecniche atte a conservare nel tempo*, nella memoria, il prodotto dell'attività realizzata con quell'amplificatore. Il salto di qualità è anche e ancora tecnologico, profondamente innovativo, perché consente di materializzare e di far perdurare nel tempo il risultato dell'attività cognitiva, del comportamento intelligente dell'essere umano.

L'uomo ha sentito la necessità, ha voluto e si può immaginare che, sempre per ragioni di sopravvivenza, abbia *dovuto* trovare il modo per conservare il patrimonio culturale che egli andava costruendo e accumulando o, meglio, che egli a quell'epoca andava "cacciando" nella sua interazione attiva con l'ambiente<sup>16</sup>.

Tutto ciò rimanda a quella che è la funzione di fondo svolta dall'arte e che ritengo peculiare di quella preistorica presentandosi in essa, direi, allo stato puro: rappresentare, in modo tangibile e duraturo, la ... rappresentazione mentale; tradurre, cioè, il risultato della nostra capacità di ragionare, di pensare, di provare sentimenti ed emozioni in qualche cosa di percepibile e di "leggibile" nel tempo (Argenton, 1996).

Il comportamento, descritto da L. Frobenius (Brandi, 1960, p. 35), dei pigmei che, prima di iniziarne la caccia, tracciano sul terreno l'immagine della gazzella, su cui, mentre una donna grida parole incomprensibili, scagliano una freccia o quello di cui scrive E. Anati (1988, p. 11), dell'aborigeno Aranta australiano che dipinge la preda sulla roccia, testimoniano di un atteggiamento mentale basato su di una duplice convinzione: che l'effigie sia un efficace sostitutivo, un simbolo, dell'oggetto, e che la prefigurazione dell'azione che si intende svolgere su di esso favorisca l'azione stessa; è un'azione fittizia nella quale ci si immedesima e che riproducendo e anticipando, tramite tecniche *rappresentative* vocali, grafiche, mimiche, gestuali -teatrali?- l'azione vera e propria ne determina il buon esito. Ma è un atteggiamento mentale reso possibile dalla acquisita capacità del cacciatore di *immaginare*, di attivare quel processo intellettuale che, tramite la memoria di esperienze passate e delle immagini relative a quelle esperienze, consente, a seconda dei bisogni, o di *riprodurre* quella esperienza o di *anticiparne* una prevedibilmente simile o di *inventarne* di nuove; un processo, questo, che è alla base del funzionamento della *cognizione* umana e che è legittimo ritenere sia dettato ancora una volta dall'esigenza biologica di procurarsi il cibo, di difendere la propria incolumità e di perpetuare la specie.

Dopo aver fatto la sua azione magica, scaramantica, di buon auspicio -ma, forse, anche di "concentrazione"- trafiggendo l'immagine della preda da lui costruita, il cacciatore doveva, al momento dell'azione vera e propria, "costruire" ben altre immagini, attivare ben altre capacità mentali, abilità fisiche e sensoriali per prevedere, anticipare, mirare, colpire e, nel contempo, difendersi da una eventuale reazione aggressiva se la preda era pericolosa.

La capacità di immaginazione del cacciatore arcaico, nella struttura e nella sostanza, non è diversa da quella dell'uomo contemporaneo il cui comportamento in tutta la sua esistenza e in tutti gli aspetti possibili delle manifestazioni della sua esistenza -quando gioca, lavora, ama, studia, costruisce, inventa, ecc. e quando fa arte- è diretto da tale capacità.

Per ritornare all'arte preistorica, essa, per una sua parte, rappresenta il pensiero magico, descrive e tramanda un rito magico e la convinzione o la concezione che quel tipo di pensiero sottende. Il pigmeo e l'aborigeno australiano *compiono* un rito magico. L'artista *rappresenta* quel rito, ma anche tante altre cose, tramite immagini realizzate in un recesso di una grotta, su di una superficie scelta appositamente, in una posizione spesso scomoda, usando tecniche laboriose, con l'intento di conservarle e di utilizzarle per molteplici scopi (Anati, 1988, pp. 86-89).

Queste immagini, come abbiamo già visto, presuppongono la capacità di usare un sistema di rappresentazione della conoscenza di tipo simbolico, decontestualizzata e, come recenti modelli interpretativi del processo cognitivo hanno mostrato, presuppongono la capacità di concettualizzare e di categorizzare. Ma vi è un altro

aspetto che rende l'uso di queste capacità cognitive particolarmente interessante per la comprensione dei meccanismi psicologici che sottostanno alla crescita intellettuale della nostra specie e che riguarda, oltre al suo funzionamento, gli *effetti* che l'attività cognitiva produce.

Possiamo affermare che nel tracciare un'immagine -sia essa più o meno aderente alla realtà è una questione di caratteristiche di funzione e di significato che vogliamo attribuire all'immagine stessa- l'artista preistorico abbia compiuto un atto, in quanto rappresentativo, di tipo comunicativo e che tale intenzionalità comunicativa abbia avuto un risvolto autoistruttivo, metacognitivo e creativo.

J.S. Bruner sostiene che uno dei fattori dai quali dipende la crescita intellettuale dell'individuo è la sua crescente capacità "di dire a sé e agli altri, attraverso parole o simboli, quello che ha fatto e quello che farà" (Bruner, 1967, p. 23). Svolgere un'attività di tipo simbolico -ma, in fondo, qualsiasi attività in un *medium* qualsiasi- permette di arricchire e perfezionare le modalità di svolgimento di quell'attività, di acquisire, cioè, abilità, di arricchire e accrescere le conoscenze relative a quell'abilità e, in un processo a spirale, può consentire di migliorare e/o di innovare l'attività stessa.

L'arte preistorica è, dunque, la massima manifestazione dell'abilità conseguita dai nostri antenati nell'attività rappresentativa connessa al linguaggio grafico-pittorico e plastico; abilità conseguita attraverso lo sviluppo di processi di apprendimento, cognitivi, metacognitivi, immaginativi, creativi, i quali hanno favorito la consapevolezza di sé e delle proprie esperienze e conoscenze e hanno trovato, esteticamente parlando, l'estrinsecazione più *efficace* nel comportamento artistico.

*P.S: Questa comunicazione è stata presentata al Valcamonica Symposium 1991. È stata aggiornata e corretta dall'autore nel 1997.*

### **Note**

1) Intendendo per "concettualizzare" la capacità di formare concetti, definibili come *oggetti mentali*, costituiti attraverso un processo che progressivamente separa le parti da un tutto -un contesto dinamico-*reificandole*, ovvero rendendole atte alla manipolazione mentale come se fossero "oggetti" (Bronowsky & Bellugi, 1970, p. 673; Nelson, 1983, p. 131) e per "categorizzare" il processo che consente di elaborare strutture che raggruppano un certo numero di "oggetti" considerati tra loro in relazione, secondo criteri tassonomici, sequenziali, schematici, narrativi, ecc.

2) Comportamento esplorativo che la psicologia ha studiato e categorizzato sotto le denominazioni di curiosità percettiva ed epistemica e che ha apparso essere dettato da motivazioni intrinseche, di carattere biologico (Berlyne, 1960).

3) Faccio qui riferimento alla posizione di L.S. Vygotskij (1978), secondo cui i processi psicologici di base, o capacità, come ricordare,

astrarre, generalizzare, che sono universali e comuni a tutti i tipi umani, si articolano in abilità quando vengono esercitati in specifici settori di attività, e alla teoria di D.R. Olson (1970), secondo cui l'intelligenza è l'abilità in un *medium*, che consentono di definire il processo di conoscenza come "l'esecuzione, da parte di un *soggetto*, di *attività* che, differenziandosi a seconda dei *campi esecutivi* in cui si svolgono, gli forniscono specifiche informazioni e sviluppano specifiche abilità" (Argenton & Messina, 1990, p. 173).

4) Secondo J.S. Bruner (1976, p. 1009), i tre tipi di amplificatori costituiscono la cultura, definibile come "un dispositivo, un magazzino e un trasmettitore dei sistemi di amplificazione e delle attrezzature rispondenti a tali sistemi". Altri due contributi importanti rispetto all'incidenza della cultura sullo sviluppo umano, possono essere rintracciati nella concezione dell'intelligenza di D.R. Olson (1970) e nella concezione delle intelligenze multiple di H. Gardner (1983).

5) Secondo L.S. Vygotskij, «la funzione dello strumento è di servire da conduttore dell'influsso dell'uomo sull'oggetto di attività; è orientato *esternamente*; deve portare a trasformazioni negli oggetti. È un mezzo attraverso il quale l'attività umana esterna mira a padroneggiare e sottomettere la natura. Il segno (...) è un mezzo di attività interna che mira a padroneggiare se stessi; il segno è orientato *internamente*» (Vygotskij, 1980, p. 85).

6) Analogamente al ruolo di un arnese nell'attività lavorativa, il segno agisce come strumento dell'attività psicologica. Durante lo sviluppo degli esseri umani, il segno è un mezzo che permette di interiorizzare le forme culturali di comportamento, attraverso una lunga serie di eventi evolutivi che determinano la trasformazione di un processo interpersonale in un processo intrapersonale (Vygotskij, 1980, pp. 87-88; Argenton, 1996, pp. 71-75).

7) Uso qui la terminologia di L.S. Vygotskij, secondo il quale la memoria naturale, "dominante nel comportamento di persone non acculturate, è caratterizzata dall'impronta non mediata dei materiali, dalla ritenzione di esperienze effettive come basi delle tracce mnemoniche" (Vygotskij, 1980, p. 63). Se esistano più tipi di memoria e quale sia il loro funzionamento sono interrogativi che hanno alimentato il dibattito fra gli studiosi appartenenti al settore della Scienza cognitiva, i quali, a partire dallo storico articolo di A.M. Collins e M.R. Quillian del 1969, hanno elaborato diversi modelli dell'organizzazione della conoscenza in memoria. La risposta, a tutt'oggi più plausibile e condivisa, è stata fornita da E. Tulving (1972), secondo il quale la memoria a lungo termine sarebbe costituita da un sistema di memoria episodica, che è di natura autobiografica e riguarda l'immagazzinamento di esperienze particolari e concrete, collocate in uno spazio e in un tempo personali, e da un sistema di memoria semantica, che immagazzina informazioni di tipo più generale relative al linguaggio e alla conoscenza del mondo, che è gerarchicamente organizzata e che riguarda relazioni tra parole, concetti e relazioni tra concetti.

8) Il principale motivo per cui questa comparazione è infondata risiede nel fatto che la produzione grafica, spontanea e naturale, del bambino non ha nulla a che vedere con la produzione, controllata e consapevole,

dell'adulto, come è deducibile anche da alcune considerazioni formulate in questo scritto.

9) Con "conoscenza dichiarativa" ci si riferisce alla conoscenza di fatti e cose, agli elementi o alle unità strutturali attraverso cui si rappresentano e si organizzano mentalmente i dati dell'esperienza; con "conoscenza procedurale" ci si riferisce alla conoscenza su come svolgere varie attività cognitive, ai processi di pensiero implicati in un'attività cognitiva, alle abilità che si esercitano nell'apprendere o nello svolgere un compito (Anderson, 1985).

10) Sia pure attraverso un processo indotto soprattutto dall'educazione formale, l'essere umano ripercorre questi eventi evolutivi, apprendendo l'uso e le funzioni dei segni che costituiscono i diversi linguaggi, imparando a manipolarli mentalmente, a sistematizzarli in categorie e a collegarli in base a relazioni che culminano nella formazione del sistema semantico-categoriale (Nelson, 1978).

11) Si ritiene che la struttura della cognizione (l'architettura della mente) sia costituita da unità di informazione, i concetti, e da blocchi ("chunks") di informazioni che connettono le singole unità e che possono assumere la configurazione di schemi, proposizioni, teorie, ecc. (Anderson, 1985, p. 148).

12) Come testimonierebbero, ad esempio, le pitture preistoriche della grotta di Porto Badisco (Graziosi, 1980).

13) Mi riferisco alla necessità di: a) studiare il pattern nel suo complesso, nella sua totalità, ma anche nei suoi elementi costitutivi - quantitativi, morfologici, spaziali, temporali, stilistici, ecc.-; b) attuare comparazioni, fra pattern simili, di tipo intra e interculturale; c) considerare tutti gli indizi, chiamiamoli, di contesto, di carattere economico, sociale, geografico, climatico, ecc.

14) Le motivazioni, oltre che distinguersi in intrinseche -che dipendono da fattori interni e che sono caratterizzate da sentimenti di autosoddisfazione- ed estrinseche -indotte da fattori esterni all'individuo- possono essere considerate come componenti di un sistema gerarchico di bisogni di natura sia fisiologica che sociale. Una delle motivazioni intrinseche, di carattere fisiologico, che può aver favorito lo sviluppo della capacità grafica dell'*Homo sapiens*, è quella, legata a un bisogno cinestetico, che induce, ad esempio, il bambino in età prescolare a dedicare lungo tempo al

disegno e che è stata individuata anche nel comportamento pittorico delle scimmie antropoidi (Morris, 1962).

15) *Il pensiero visivo* è il titolo dell'opera di R. Arnheim (1969) nella quale egli fornisce una affascinante e persuasiva trattazione del ruolo indispensabile e prioritario che l'attività percettivo-rappresentativa, in particolare quella dipendente dai processi della visione, ha nei confronti dello sviluppo e della formazione del pensiero e, nello stesso tempo, descrive, con una miriade di esempi e di considerazioni illuminanti, i modi attraverso i quali questa attività si svolge.

### **Bibliografia**

- ANATIE.  
1988 *Origini dell'arte e della concettualità*, Milano (Jaca Book).
- ANDERSON R.C.  
1985 *Cognitive psychology*, New York (W.H. Freeman and Co.).
- ARGENTON A.  
1989a La comprensione estetica, in U. Savardi (ed.), *Ricerche per una psicologia dell'arte*, Milano (Franco Angeli).  
1989b Il problema dello stile e della sua discriminazione, in A. Garau (ed.), *Pensiero e visione in Rudolf Arnheim*, Milano (Franco Angeli).  
1989c Un'indagine sulla sensibilità visuale, *Il Quadrante Scolastico*, vol. 42, pp. 188-206.  
1993 Psicologia delle emozioni e emozione estetica, in A. Argenton (ed.), *L'emozione estetica*, Padova (Il Poligrafo), pp. 156-188.  
1996 *Arte e cognizione. Introduzione alla Psicologia dell'arte*, Milano (Raffaello Cortina).
- ARGENTON A. & L. MESSINA  
1990 *Concettualizzazione e istruzione*, Bologna (Il Mulino).
- ARGENTON A., L. MESSINA, S. FANT & T. PASIAN.  
1986 Organizzazione e sviluppo concettuale: il concetto di segno, *Report*, vol. 26, Padova (Dip. di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione, Univ. degli Studi).
- ARNHEIM R.  
1974 *Il pensiero visivo*, Torino (Einaudi).  
1981 *Arte e percezione visiva*, Milano (Feltrinelli).
- 1984 *Il potere del centro*, Torino (Einaudi).
- BERLYNE D.E.  
1971 *Conflitto, attivazione e creatività*, Milano (Franco Angeli).
- BRANDI C.  
1960 *Segno e immagine*, Milano (Il Saggiatore).
- BRONOWSKI J. & U. BELLUGI  
1970 Language, name, and concept, *Science*, vol. 168, pp. 669-673.
- BRUNER J.S.  
1976 *Psicologia della conoscenza*, vol. 2, Roma (Armando).  
1967 *Verso una teoria dell'istruzione*, Roma (Armando)
- BRUNER J.S., R.R. OLVER & P.M. GREENFIELD  
1968 *Lo sviluppo cognitivo*, Roma (Armando).
- COLLINS A.M. & M.R. QUILLIAN  
1969 Retrieval time for semantic memory, *Journal of Verbal Learning and Verbal Behaviour*, vol.8, pp. 240-247.
- GARDNER H.  
1987 *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Milano (Feltrinelli).
- GOLOMB C.  
1992 *The child's creation of a pictorial world*, Berkeley (University of California Press).
- GOMBRICH E.H.  
1984 *Il senso dell'ordine. Studio sulla psicologia dell'arte decorativa*, Torino (Einaudi).
- GRAZIOSI P.  
1980 *Le pitture preistoriche della grotta di Porto Badisco*, Firenze (Giunti-Martello).

- HUMPHREY N.K.  
1975 The social function of intellect, in P.P.G. Bateson & R.A. Hinde (eds.), *Growing points in Ethology*, Cambridge (Cambridge University Press).
- KANDINSKY V.  
1968 *Punto, linea, superficie*, Milano (Adelphi).
- KELLOG R.  
1979 *Analisi dell'arte infantile*, Milano (Emme ed.).
- KLEE P.  
1959 *Teoria della forma e della figurazione*, Milano (Feltrinelli).
- LORENZ K.  
1984 *Il declino dell'uomo*, Milano (Mondadori).
- LUMSDEN C.J. & WILSON E.O.  
1981 *Genes, mind, and culture*, Cambridge (Harvard University Press).
- MORRIS D.  
1962 *Biologia dell'arte*, Milano (Bompiani).
- NEISSER U.  
1981 *Conoscenza e realtà*, Bologna (Il Mulino).
- NELSON K.  
1978 Semantic development and the development of semantic memory, in K.E. Nelson (ed.), *Children's language*, vol. 1, New York (Gardner), pp. 39-80.
- 1983 The derivation of concepts and categories from event representations, in E.K. Scholnick (ed.), *New trends in conceptual representation: Challenges to Piaget's theory?*, Hillsdale (Lawrence Erlbaum Associates), pp. 129-149.
- OLSON D.R.  
1979 *Linguaggi, media e processi educativi*, Torino (Loescher).
- ROSCH E.  
1978 Principles of categorization, in E. Rosch & B.B. Lloyd (eds.), *Cognition and categorization*, Hillsdale (Lawrence Erlbaum Associates), pp. 27-48.
- TULVING E.  
1972 Episodic and semantic memory, in E. Tulving & W. Donaldson (eds.), *Organization of memory*, New York (Academic Press), pp. 381-403.
- VAN SOMMERS P.  
1984 *Drawing and cognition. Descriptive and experimental studies of graphic production processes*, Cambridge (Cambridge University Press).
- VYGOTSKIJ L.S.  
1980 *Il processo cognitivo*, Torino (Boringhieri).

#### Riassunto

L'arte preistorica, risultato dell'uso del linguaggio grafico-pittorico e plastico, costituisce un imprescindibile e rilevante oggetto di studio dello psicologo dell'arte. Confortato dai risultati degli studi riguardanti il funzionamento cognitivo -dagli apporti della Scienza cognitiva e della Psicologia dell'arte, ma anche dalle acquisizioni conseguite nell'ambito della Psicologia della Gestalt, della percezione, dello sviluppo, delle emozioni, della motivazione, di quella animale e comparata, del disegno infantile- in questo scritto viene illustrato: 1) come l'uso di strumenti e segni abbia trasformato fundamentalmente la struttura biologica dell'uomo, consentendo la formazione e lo sviluppo delle facoltà psicologiche superiori; 2) come il linguaggio grafico-pittorico e plastico sia un mezzo attraverso il quale l'essere umano descrive, documenta, comunica aspetti *significativi* della sua esperienza e conoscenza di sé e del mondo; 3) come l'arte sia una delle manifestazioni, e l'arte preistorica sia una delle manifestazioni originarie, dell'uso delle facoltà superiori e sia la manifestazione più elevata -il prodotto culturale per eccellenza- che la cognizione umana possa esprimere in un determinato contesto ambientale, sociale e economico.

#### Summary

*Prehistoric art, which is the result of the graphic-pictorial and plastic language, is a relevant object of study for the psychologist of art that cannot be disregarded. Supported by the results of the studies concerning the cognitive functioning -from the contributions of the cognitive science and of the psychology of art, but also from the acquisitions obtained in the field of Psychology of Gestalt, of perception, of development, of emotions, of motivation, of the animal and compared one, of children's drawing- in this writing it is illustrated: 1) how the use of instruments and signs has fundamentally transformed the biologic structure of man, allowing the formation and the development of the superior and psychological faculties; 2) how the graphic-pictorial and plastic language is a mean through which human been describes, documents, communicates important*

*aspects of his experience and knowledge of himself and of the world; 3) how art is one of the manifestations, and prehistoric art is one of the originally manifestations, of the use of superior faculties and is the highest manifestation -the cultural product for excellence- that human knowledge can express in a given environmental, social and economic contest.*

#### *Résumé*

L'art préhistorique, résultat du langage graphique-pictural et plastique, constitue un inéluctable et important objet d'étude du psychologue de l'art. A la suite des bons résultats concernant le fonctionnement cognitif -des contributions de la Science cognitive et de la Psychologie de l'art, aussi que des acquisitions obtenues dans le domaine de la Psychologie de la Gestalt, de la perception, du développement, des émotions, de la motivation, de celle animale et comparée, du dessin enfantin- dans ce texte on illustre: 1) comment l'utilisation d'instruments et de signes ait transformé fondamentalement la structure biologique de l'homme, en permettant la formation et le développement des facultés psychologiques supérieures; 2) comment le langage graphique-pictural et plastique soit un moyen à travers lequel l'être humain décrit, documente, communique des aspects *significatifs* de son expérience et connaissance de lui-même et du monde; 3) comment l'art soit une des manifestations, et l'art préhistorique soit une des manifestations originaires de l'utilisation des facultés supérieures et soit la manifestation la plus élevée -le produit culturel par excellence- que la cognition humaine puisse exprimer dans un particulier contexte ambient, économique et social.