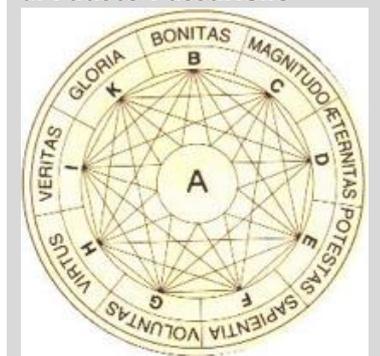


Arte della memoria, meccanismi combinatori, astrologia

di Fausto Passariello



Wolf inizia con questo articolo la riedizione di vecchi articoli culturali, pubblicati in cartaceo ed oggi praticamente scomparsi, dei primi numeri di Wolf, che all'inizio si chiamava Biblio: nasceva nel Dipartimento di Filosofia Antonio Aliotta dell'Università Federico II di Napoli per venire incontro agli studenti che all'Università perdevano l'abitudine a scrivere, come si notava al principio delle tesi di laurea. Questo articolo è del 1996.

La memoria è sospesa tra l'UNO e il DIVENIRE. Il mondo si presenta a prima vista come una ripetizione di fenomeni non interconnessi, origine di percezioni frammentate, senza alcun legame fra loro.

Un buon modello è un insieme di lettere assortite casualmente. Sia la rilevazione iniziale sia la ripetizione di questa sequenza nell'ordine originale si qualificano come una sterile rappresentazione del mondo. Ma anche questa è memoria.

Il TEMPO, come sequenza di attimi non casualmente connessi e quindi di configurazioni senza alcuna relazione reciproca, ben rappresenta questo affollamento di eventi che produce solo disorientamento. In opposizione, l'astrazione e quindi la rilevazione di un ORDINE anche fittizio e locale, cioè legato alla sola sequenza in esame, può staccarci dal disorientamento e dal riscontro di un divenire incessante.

L'estremo gradino dell'assenza del divenire è l'UNITA', l'attimo stabile e fissato, in cui il riferimento temporale è privo di evoluzione e quindi di per sé privo di significato.

La STORIA del mondo sarebbe inenarrabile se non fosse anche possibile rilevare una regolarità degli eventi. Bene o male questa regolarità ci permette di astrarre da particolari della storia di scarsa importanza, in quanto supposti sempre come validi. Non fa parte quindi della storia rilevare quante volte sia sorto il sole dalle origini ai nostri giorni. Allo stesso modo, per ricordare efficacemente una sequenza di eventi, si può memorizzare una sequenza regolare e notare solo le deviazioni dalla regolarità. Al limite, la regolarità perfetta può essere racchiusa in un'unica formula logico-matematica.

La memoria quindi può oscillare tra l'unità senza divenire e il divenire totale, attestandosi su posizioni intermedie tra gli estremi. La memoria può essere qualificata come ALGORITMO o procedura per risalire dall'uno al molteplice. Lo scopo ultimo della memoria è ricostruire una sequenza anche ordinata di oggetti.

Non sempre però la memoria parte da un immagazzinamento di una copia esatta degli oggetti. Al contrario, spesso utilizza un insieme ridotto e alcune relazioni tra gli oggetti stessi.

La memoria più che ripetizione delle informazioni esterne è l'algoritmo che ci permette di ricostruire le informazioni, partendo da un nucleo ridotto. L'algoritmo di ricostruzione è strettamente dipendente dall'algoritmo di memorizzazione.

Quanto sto esponendo si presenta allo stesso modo nei moderni computer.

Ma la memorizzazione nell'uomo è senz'altro molto più complicata da un lato come substrato e funzione e dall' altra molto più semplice, se vista dalla parte dell'utente.

Memorizzare infatti non richiede enormi competenze tecniche ma solo un po' di elasticità mentale. E quest'ultima è messa in gioco dall'utente in modo automatico.

Nella storia c'è perciò l'ARTE DELLA MEMORIA. La MEMORIA NATURALE dipende strettamente dalla capacità individuale, mentre la MEMORIA ARTIFICIALE può essere affinata e resa più efficiente dall'educazione e dall' esercizio e detta regole per la memorizzazione efficace delle sequenze di oggetti, rapportandole a un ordine anche fittizio.

Il meccanismo di produzione che dalla sintesi mnemonica ci porta alla sequenza dispersiva iniziale pone quindi la memoria come una rappresentazione mentale (arbitraria) della genesi del mondo, al pari nelle antiche COSMOGONIE.

In queste antiche concezioni si parte da una unità centrale, che poi si dirama per fornire le molteplici articolazioni dell'essere. Come procedimento e substrato teorico, certo non esiste alcuna corrispondenza tra la memorizzazione e una particolare cosmogonia, anzi di per sé la memoria non ne presuppone una in particolare, ma ha solo una vaga assonanza con queste teorie del passato. Questa assonanza però può essere utilizzata per facilitare la memorizzazione, in quanto alcune cosmogonie presentano concetti familiari per l'animo umano, che possono essere facilmente mandati a memoria e costituire poi una base per le ulteriori memorizzazioni.

Quindi, quando nel TEATRO DELLA MEMORIA di Giulio Camillo Delminio o in altre formulazioni tradizionali ritroviamo la presenza di pianeti-dei, astri, sfere celesti, non facciamo altro che inserire le informazioni di una particolare memorizzazione in uno schema preesistente, utile ma di per sé per nulla necessariamente valido.

Anzi questi luoghi della memoria, nei quali si dispongono ordinatamente le informazioni esterne, sono tipicamente luoghi immaginari.

Per questo motivo l'Arte della Memoria è stata tra i principali motivi per cui nel mondo rinascimentale e poi moderno sono restate in auge le vestigia delle antiche teorie cosmogoniche.

Nella civiltà cristiana, ad esempio, si è adoperata molto l'Arte della Memoria basata sulla concezione tolemaica del mondo e quindi sulla ASTROLOGIA. La sopravvivenza nel mondo cristiano di queste immagini pagane degli dei-pianeti è dovuta in parte all' Arte della Memoria. Si noti che essa era accettata in quanto il suo uso non era per nulla legato alla validità del suo schema cosmogonico.

Oggi l'Arte della Memoria è in completo disuso, forse anche perché la memoria è affidata a macchine pensanti, che utilizzano sistemi velocissimi. Mentre il suo interesse resta perché non è vero che sulla base di un insieme di informazioni i computer costruiscano un contesto in cui inserire la memoria. I computer invece utilizzano celle di memoria tutte identiche, identificate per mezzo del loro indirizzo. Talvolta le celle sono raggruppate in banche di memoria. A parte questi banche, non esiste una gerarchia delle celle di memoria mentre nel Teatro della Memoria il meccanismo fondamentale riposa sulla gerarchia. L' Arte della Memoria è la capacità di rispondere a una

opportuna domanda con una informazione recuperata da un insieme organizzato in termini gerarchici.

L'organizzazione del Teatro della Memoria è molto più vicina agli Alberi di Ricerca che alla riproduzione di una sequenza di oggetti. È molto più vicina cioè all' organizzazione di un programma di base di dati che alla struttura sequenziale delle celle di memoria. E' molto più vicina alla struttura logica del procedimento di memorizzazione (relazioni tra oggetti) che alla struttura fisica del supporto della memoria (celle e banchi di memoria).