



5

sześciu ścianek każdy ma na pewno w pamięci. Intensywność oddziaływania oglądanych powierzchni kostki [5] oraz siła wywołanej tym emocji są u każdego człowieka różne. Każdy bowiem inaczej odczuł spotkanie z tym znakiem, np. powierzchownie jako dziecko albo bardzo gruntownie jako ogarnięty pasją gracz.

Oto sześć figur, do których gracz ma zaufanie [6]. On nie musi ich liczyć. Rozpoznanie jest spontaniczne, gdyż odpo-



6

wiadają bardzo dobrze znanemu szablonowi, wyuczonemu, przeżytemu schematowi myślenia. Proste przesunięcie kropek w inne miejsca na powierzchni ścianki kostki powoduje mimowolne frustracje.

Przesunięta kropka figury «jeden» [7] natychmiast wywołuje niesmak. Pojęcie «środek» (pewność, stateczność) zakotwiczone jest w poczuciu symetrii. Wszelkie porządkowania symetryczne mają odniesienie w symetrii budowy naszego ciała. Dlatego są bardziej przystępne i zrozumiałe, w przeciwieństwie do asymetrii, którą pojmujemy się bardziej rozumowo. Przesunięty punkt stwarza też wątpliwości, czy nie chodzi o połowę znanej figury «dwa».

Wyobcowana figura «dwa» [8], odmienna od ukośnego porządku do którego przywykliśmy, rozkłada powierzchnię ścianki kostki na dwie równowarte części. Tutaj kropki nie podlegają «fiksacji», one unoszą się, szybują. Nie do wykluczenia jest asocjacja z ludzką twarzą.

Figura prezentująca «trzy» [9] nie jest w zasadzie rażąca, choć odbiega znacznie od przyjętego w kostce do gry klasycznego porządku liniowego.

Nie odczuwamy też jako obcego takiego położenia kropek w archetypowej figurze «cztery» [10], ponieważ jest to forma konwencjonalna w przypadku kostki, a tutaj jedynie ustawiona na sztorc. Trzeba zaznaczyć, że normalnie jednostki «cztery» nie muszą być liczone, bo taki figuralny porządek kropek jakim jest prostokąt pomaga błyskawicznemu rozpoznawaniu.

Drugi przykład nie uporządkowanej figury «cztery» [11] powinien ten fakt wyjaśnić. Już nie wystarczy tylko jeden rzut oka, aby rozpoznać liczbę cztery. Oczy poruszają się co najmniej dwa razy.

