

# Vivere il presente, scrutare e costruire il futuro

(Appunti dalla riunione di SosScuola di F. Scanga, voce Multimedialità di Wikipedia,  
e articolo e intervista a Galimberti)

## *Presentazione*

Giorgio: l'incontro si articola in due momenti.

Innanzitutto vediamo il lavoro che hanno preparato Angela Salerno e Francesco Fazio. Vi anticipo che si tratta di un prodotto multimediale, anche ipermediale possiamo dire, sulla multimedialità come contenuto.

È un modo per parlare della multimedialità e per mostrare che cos'è la multimedialità, attraverso la multimedialità.

La seconda cosa che faremo, solo apparentemente scollegata dalla prima è ascoltare una lezione di Umberto Galimberti, un filosofo e psicanalista dell'università di Venezia. Abbiamo catturato una sua lezione dal titolo "Dove andiamo?" e ora l'ascoltiamo ([https://www.youtube.com/watch?v=4z\\_wXuIS4-g](https://www.youtube.com/watch?v=4z_wXuIS4-g)). Questa lezione ci interessa molto, visto che il titolo praticamente coincide con il sottotitolo del tema che il nostro gruppo studia da due anni: "Tecnologie digitali, cultura, democrazia. Dove stiamo andando?".

Il piccolo prodotto multimediale dei ragazzi ha a che fare con la tecnica, la cultura, la conoscenza ed è anche una riflessione su queste cose, riflessione indispensabile per noi docenti e studenti, perché dobbiamo chiederci sempre dove siamo e dove stiamo andando. Infatti il tema di oggi è "Vivere il presente, scrutare e costruire il futuro". Umberto Galimberti ci parla proprio della tecnica, della prepotenza della tecnica e ci dice anche che la filosofia, che dovrebbe insegnarci a riflettere, è impotente di fronte all'onda travolgente della tecnica. Perciò, come vedremo, le due parti dell'incontro, il lavoro degli studenti e la riflessione di Galimberti, stanno bene insieme.

## *Visione del progetto di Angela e Francesco*

Angela: il progetto che presentiamo oggi si intitola "Creatività e metodo nella multimedialità".

Questo progetto è nato in seguito ad una riflessione fatta dal professore Cariatì in classe durante alcune lezioni. Il punto di partenza è stato la considerazione che alcuni credono che la creatività sia frutto dell'ispirazione, mentre, altri sostengono che senza metodo non si può fare un'opera d'arte. Siamo arrivati a domandarci dove stesse la verità. Nell'arte ci vogliono sia creatività che metodo, perché senza la creatività si ingabbia il genio che c'è dentro di noi e senza metodo non si fa un'opera d'arte.

Siamo arrivati all'esempio del cervello, composto da due emisferi, destro e sinistro. La parte destra è la sede della creatività e quella sinistra della razionalità. Da queste prime considerazioni, ci siamo chiesti se un lavoro multimediale, un sito web, per esempio quelli che noi abbiamo imparato a progettare e sviluppare dalla terza classe in HTML, sia da considerarsi un'opera d'arte da valutare anche sotto un punto di vista estetico, oltre che della funzionalità e dei contenuti.

E così la nostra ricerca ci ha condotto a illustrare le idee che via via andavamo maturando proprio con un prodotto multimediale o ipermediale: è il lavoro che vi presentiamo.

Come detto, questa non è stata la nostra prima esperienza con l'HTML, ma sono già tre anni che facciamo progetti multimediali. Prima di questo progetto, in quest'anno scolastico, abbiamo realizzato altri lavori, come ad esempio: "Lo scandalo Datagate con Snowden" e "L'informatica e i mezzi di comunicazione".

Questo progetto nasce dal desiderio di inventare qualcosa che mostrasse cosa fosse la multimedialità e cosa fosse l'ipertesto. Ma un'opera va anche giudicata dall'aspetto estetico, e l'estetica non va confusa con ciò che comunemente si intende, perché l'etimologia rimanda alla sensibilità, quindi a dei criteri di efficacia comunicativa ed emozionale.

Quando si deve realizzare un progetto, bisogna avere presente che, se consideriamo ad esempio un film, un conto è fare un qualsiasi film, un conto è fare un capolavoro. Noi di Sos ad esempio abbiamo visto il film "Disconnect". Questo trattava temi che già altri film avevano trattato, però non hanno avuto la stessa riuscita. Vuol dire che "Disconnect" è migliore dei precedenti come opera d'arte.

Il progetto che vedrete oggi ha subito varie modifiche, nel senso che la prima versione è stata arricchita. Nella seconda abbiamo utilizzato strumenti diversi, fino a che non siamo arrivati ad essere convinti che questa potesse andare più o meno bene e che rappresentasse l'idea di partenza, che era quella di mettere a confronto la creatività con il metodo nella multimedialità.

Francesco: la struttura del progetto è fondamentalmente basata sulla contrapposizione dei due argomenti principali: creatività e metodo. Ogni parte a sua volta ospita le successive pagine. Si raggiunge quindi la creazione finale del progetto in uno schema ad albero.

Per quanto riguarda tecniche e stili, è stato fatto ampio ricorso al linguaggio HTML, nel codice però abbiamo incorporato molti componenti multimediali sviluppati con strumenti come Flash e Photoshop.

Di fatti abbiamo utilizzato diversi programmi CASE (Computer Aided Software Engineering), oltre all'HTML. I principali sono stati Microsoft Office Frontpage, Microsoft Office Expression Web, Macromedia Flash, Ulead Video Studio.

In alcuni casi è stato fondamentale modificare "a mano" il codice HTML di alcune pagine in quanto alcuni parametri e funzionalità dei CASE non arrivano al livello di personalizzazione delle pagine tale da renderle efficienti e funzionali.

Il lavoro è visionabile sul sito del gruppo Sos Scuola, all'indirizzo [www.sos-scuola.it](http://www.sos-scuola.it).

(Multimedialità, da Wikipedia)

La **multimedialità** è la compresenza e interazione di più mezzi di comunicazione di massa in uno stesso supporto o contesto informativo.

Il termine "multimedialità", diffuso tra la fine degli anni ottanta e l'inizio degli anni novanta, deriva dal latino *medium* (= "mezzo", qui inteso come "mezzo di comunicazione") e si può grossolanamente tradurre in "con molti mezzi".

Nel corso degli anni, il termine "multimedialità" ha assunto molteplici connotazioni. Secondo lo studioso Maragliano la multimedialità può essere intesa come la confluenza di tre tradizioni medialità e culturali: quella della stampa, caratterizzata da oggettività, analiticità, sistematicità e chiusura; quella dell'audiovisione, dove sono presenti la soggettività, la globalità, l'apertura; quella dell'interattività, dove l'utente ha una funzione co-autoriale. Anche la ricerca psicologica ha contribuito ad ampliare il significato del termine, distinguendo due forme di multimedialità: come formato di presentazione che utilizza più canali sensoriali; come processo cognitivo che consente l'acquisizione di nuove conoscenze.

Si parla di "contenuti multimediali", in ambito informatico, quando per comunicare un'informazione riguardo a qualcosa ci si avvale di molti media, cioè mezzi di comunicazione di massa, diversi: immagini in movimento (video), immagini statiche (fotografie), musica e testo. Ad esempio, un'enciclopedia multimediale (come Wikipedia), a differenza di una normale enciclopedia cartacea, permette di associare ad ogni voce non solo la sua spiegazione testuale, ma anche fotografie, disegni esplicativi, filmati, suoni, commenti audio ecc. Grazie alle potenzialità espressive-comunicative, la multimedialità si è diffusa in ogni settore della cultura e società, dall'educazione al gioco, dalla documentazione allo spettacolo ecc. coinvolgendo ogni forma di comunicazione, anche se viene sempre più riferita o perfino fatta coincidere con i new media e il web, considerati multimediali fin dall'origine e per loro stessa natura.

Per capire quando possiamo definire multimediale un oggetto o testo e poiché oggi si utilizza il termine multimedialità spesso in modo ambiguo, Giovanna Cosenza propone di chiarirlo attraverso il concetto semiotico di *testo sincretico*<sup>[1]</sup>, ovvero un testo la cui la stessa istanza di enunciazione mette in gioco una pluralità di linguaggi di manifestazione, cioè più sistemi semiotici eterogenei. Spiega inoltre che il termine multimedialità è utilizzato in senso ristretto, intendendola come multisensorialità per l'utilizzo di molti canali sensoriali e molte oggetti espressivi, e in senso lato, come forma di comunicazione che si realizza attraverso una pluralità di media combinati in modo da generare una comunicazione nuova fruita in maniera multisensoriale, ma all'interno di una strategia unitaria. Fino a pochi anni fa, multimediali erano comunemente definiti i CD-Rom e/o DVD in cui immagini, testo e suoni, combinati insieme, creavano un unico supporto da "leggere" unicamente su un computer. Oggi la multimedialità è molto di più: Internet e una maggiore capacità di gestire contenuti multimediali hanno trasformato il personal computer in un Mass Medium capace di trasformarsi in TV, radio o telefono, oltre che in libro o in macchina fotografica. Oggi, quindi, per multimedia non si intende più un contenuto legato a un'unica tipologia di supporto, ma un'informazione fruibile, condivisibile e modificabile ovunque e su diversi dispositivi, dal computer al palmare, al telefono, alla LIM (lavagna interattiva multimediale) recentemente entrata a far parte dei nuovi sussidi didattici multimediali della scuola italiana.

Con il termine multimedialità si fa riferimento ad ambienti che permettono l'utilizzo di altri sistemi simbolici oltre il testo stampato (parola scritta e immagine statica). La nascita del cinema e, successivamente, della televisione hanno consentito la creazione di ambienti multimediali veri e propri mediante l'utilizzo di immagini dinamiche e di suoni. Più recentemente, negli ultimi due decenni, la multimedialità ha subito trasformazioni verso due distinte direzioni che Calvani<sup>[2]</sup> definisce "singolarizzazione" e "ipermedializzazione". Con il primo termine si intende il cambiamento che ha consentito uno spazio crescente all'attività del soggetto, mediante il passaggio da una multimedialità "fruita" (cinema, televisione) ad una multimedialità "costruita" intesa come ambiente di scrittura e di espressione personale. Con ipermedializzazione si fa riferimento alla dimensione "iper" ossia la possibilità di *navigare o allestire più piste possibili* non più solo unidirezionali.

I media considerati nella loro evoluzione storica possono essere concepiti come un "processo continuo", nel quale le nuove tecnologie diventano "ambienti di riproduzione" per le tecnologie più vecchie. La multimedialità può allora essere descritta come un sistema continuo composto di tecnologie di tipo informatico e telematico, di reti di distribuzione, prodotti off line, che riutilizzano i vecchi media digitalizzandoli.

Già nel 1995 Nicholas Negroponte preconizzava che quando tutti i media sarebbero divenuti digitali si avranno due risultati fondamentali: i bit si potranno mescolare facilmente, rendendo pervasiva la ricombinazione multimediale; nascerà un nuovo tipo di bit che parlano di altri bit, come etichette (oggi li chiamiamo tag); ne deriverà un altro cambiamento radicale nel panorama dei media<sup>[3]</sup>. L'inevitabile evoluzione che sta riformulando il concetto di multimedialità è quindi quella dei cosiddetti new media, ovvero quell'insieme di mezzi di comunicazione che utilizzano il linguaggio digitale nella codifica delle informazioni, che offre enormi vantaggi in termini di modularità, variabilità, interattività e automazione<sup>[4]</sup>. Altri autori parlano di emergere di *rich media* - visibili ad esempio nei formati pubblicitari online che fanno uso di audio, video, animazioni e tecnologia e che quindi vanno oltre i comuni banner grafici o i link testuali - in cui si evidenzia l'obiettivo di creare un'esperienza sempre più interattiva e coinvolgente per il fruitore, organizzata secondo modalità che non si potrebbero ottenere con i singoli mezzi considerati separatamente, seguendo quello dei principi guida dell'evoluzione dei media, ovvero la *metamorfosi* e l'*ibridazione*<sup>[5]</sup>.

La multimedialità è divenuta un componente essenziale nei servizi offerti della Rete Internet all'interno del cosiddetto Web 2.0 e del paradigma del Web dinamico. I contenuti multimediali richiedono però una grande richiesta di banda poiché le immagini e più in generale le immagini in movimento (video) contengono una grande quantità di informazione rispetto a dati e audio. La diffusione dei contenuti multimediali audio-video (es. video sharing, IPTV, streaming video, streaming audio ecc.) è resa quindi possibile dalla parallela diffusione di tecniche di compressione dati, sempre più efficaci, che riducono l'informazione ridondante associata alla trasmissione permettendo l'abbassamento del bit-rate associato cioè dunque l'uso di una banda minore, evitando la saturazione della capacità trasmissiva della rete. Inoltre i contenuti multimediali, come tutti gli altri contenuti Internet, possono fluire in best-effort cioè tramite semplice protocollo IP oppure con qualità di servizio garantita (es. tramite architetture Intserv o Diffserv) laddove sono richieste garanzie sulle specifiche di trasmissione a favore dell'utente (es. IPTV).

Talvolta la multimedialità viene erroneamente fatta coincidere con l'interattività. La confusione nasce dal fatto che spesso la multimedialità è affiancata dall'interattività: ad esempio, la citata enciclopedia multimediale sarà molto probabilmente anche interattiva, ovvero permetterà all'utente di interagire con essa (ovvero comunicare delle indicazioni al programma che gestisce l'enciclopedia, tramite il mouse o la tastiera, e ricevere da esso delle risposte sul monitor); in questo modo, l'utente potrà "dire" all'enciclopedia se di un certo lemma vuole la definizione testuale, oppure vuole vedere i filmati associati, o le foto, o ascoltare l'audio, ecc. Del resto la progressiva sovrapposizione tra multimedialità e interattività rientra nel processo di convergenza che i nuovi media digitali portano con sé: una sempre maggior emulazione e simulazione dell'interazione comunicativa tra individui. In senso proprio si può quindi parlare di multimedialità interattiva solo laddove vi sia un sistema che stabilisce con il suo utente una relazione simile al dialogo prototipico - come studiato dal campo disciplinare denominato HCI, Human Computer Interaction (Interazione uomo-computer).

In ogni caso, pur nella loro diversità, multimedialità e interattività sono componenti o elementi nuovi ed essenziali dei servizi della Rete Internet all'interno del cosiddetto Web 2.0 ovvero del paradigma del Web dinamico.

Altro termine che spesso crea confusione parlando di multimedialità è l'ipertestualità: l'ipertestualità è la caratteristica di un documento di utilizzare la struttura dell'ipertesto; il prefisso *iper* sta ad indicare la maggiore valenza di un documento ipertestuale rispetto a un documento tradizionale (cartaceo), dovuta al fatto che un documento ipertestuale non deve essere obbligatoriamente letto in modo sequenziale, ma si può saltare da una parte all'altra senza seguire nessun ordine prestabilito. Per intenderci, la differenza tra un testo classico e un *ipertesto* è la stessa che passa tra un'audiocassetta e un compact disc: nel primo caso, per ascoltare un qualunque brano dovremo prima posizionarci opportunamente sul punto desiderato del nastro, mentre nel secondo potremo in qualunque momento ascoltare il primo, l'ultimo o un qualunque altro brano. A questo proposito, si utilizza a volte il neologismo "ipermediale" o "ipermedialità" per indicare più precisamente la fusione dei contenuti multimediali in una struttura ipertestuale. Ancora Negroponte sosteneva che il concetto di multimedialità includesse necessariamente idee come passare facilmente da un mezzo all'altro, dire la stessa cosa in modi diversi, trovando uno sbocco naturale in interfacce multi-modalità<sup>[6]</sup>.

Sono ormai in molti a sostenere gli innumerevoli vantaggi che la multimedialità offrirebbe per favorire e migliorare l'apprendimento: i sistemi ipermediali sarebbero in grado di fornire rappresentazioni della conoscenza sfruttando differenti sistemi simbolici, permetterebbero di individuare e sviluppare prospettive di lavoro molteplici e diversificate, favorirebbero una migliore autoregolazione nell'apprendimento.

La multimedialità all'interno di una prospettiva integrata, sistemica, può essere pensata per formare: con la multimedialità, alla multimedialità, attraverso la multimedialità, nella multimedialità, sulla multimedialità. Queste le prospettive presentate:

- Formare con la multimedialità: da sempre in atto anche nella formazione di tipo tradizionale, prevede l'utilizzo della multimedialità per rendere meno monotono l'insegnamento; si traduce in una rottura della lezione frontale e in un innalzamento dei livelli medi di attenzione.
- Formare alla multimedialità: quando si utilizza la multimedialità per costruire ipermedia. Questo sistema, cambia la prospettiva pedagogica dell'insegnamento-apprendimento, in quanto promuove una pedagogia della diversità intesa come valore aggiunto.
- Formare attraverso la multimedialità: opportunità di utilizzare strumenti per favorire l'alfabetizzazione dei soggetti ai linguaggi non verbali e/o possibilità di mettere a confronto prospettive, modi di pensare diversi utilizzando la multimedialità.
- Formare nella multimedialità: si fa riferimento alla formazione a distanza, oggi definita anche "on line education". La multimedialità diviene "ambiente di apprendimento", il docente un "facilitatore".
- Formare sulla multimedialità: individua la multimedialità come oggetto di riflessione, per promuovere nei soggetti in formazione atteggiamenti corretti e consapevolezza critica, intesa come risultato di un percorso personale che prevede "attività di lettura critica" della multimedialità e "attività di analisi critica" del suo consumo.

I media digitali non sono solamente strumenti didattici. L'utilizzo dei nuovi media genera delle vere e proprie trasformazioni nel recepire, trasmettere e organizzare le informazioni sia nei docenti che nei discenti. È necessario considerare come le tecnologie provochino modificazioni nell'organizzazione della mente e analizzare i conseguenti cambiamenti che avvengono nei processi della conoscenza e della comunicazione. Queste trasformazioni, approfondite dallo studioso Derrick de Kerckhove che ha introdotto il concetto di "cervello cibernetico", impongono un ripensamento delle funzioni cognitive della mente e di conseguenza delle modalità stesse di insegnamento/apprendimento<sup>[2]</sup>. La multimedialità favorisce l'apprendimento immersivo. I giovani vivono in un ambiente sonoro, caratterizzato dal sistema dei media (tv, radio, telefono...), di conseguenza apprendono molto spesso anche inconsapevolmente mediante la partecipazione e condivisione di contenuti audio/video. Questa tipologia di apprendimento multimediale si differenzia nettamente da quello monomediale che avviene per astrazione, infatti l'apprendimento "gutenberghiano" è caratterizzato dalla tecnologia visiva, scrittura e stampa, che ha catapultato il mondo nel silenzio. Pertanto la galassia multimediale ha restituito l'oralità, modificando anche le modalità di apprendimento. L'uso dei nuovi media muta anche l'ambiente scolastico, considerato cross-mediale perché l'ampliamento dei new media "costringe" necessariamente la scuola a rivedere non solo i metodi didattici, considerati ormai obsoleti, ma anche gli ambienti e spazi di apprendimento. Il digitale introduce delle novità nel ruolo dei soggetti coinvolti formatore/formando ma anche una rivisitazione della "cassetta degli attrezzi".

Le caratteristiche dello spazio ridefinito possono essere riassunti nei seguenti punti: - la didattica svolta in aula implica presenza, mentre utilizzando ambienti multimediali lo spazio didattico assume una nuova dimensione perché la lezione si svolge in uno spazio "aperto". Questo comporta una nuova forma di interazione tra i soggetti: i ruoli definiti in presenza si trasformano, il docente non è più una figura "centrale", il suo ruolo cambia verso quello di facilitatore. La comunicazione tra i membri della classe virtuale si trasforma passando dallo schema gutenberghiano, che prevedeva la comunicazione basata sul principio uno a molti, a quello reticolare molti-molti.

La concentrazione/dispersione è un'altra caratteristica che differenzia la didattica tradizionale da quello fruibile on-line, e in un ambiente multimediale. Si va da una concentrazione data dall'utilizzo del libro, alla dispersione dovuta alla molteplicità dei contenuti dell'attività formativa. Gli insegnanti, sono tenuti a rinnovare gli strumenti didattici quali penna, carta, lavagna, gessetti, in virtù dei nuovi media, integrandoli con e-book, computer, LIM, ecc. Nell'ambito della multimedialità esistono osservazioni ed indagini che hanno evidenziato alcuni effetti negativi sul ricordo e sulla comprensione, conseguenti alla somministrazione del materiale in un formato multimediale. Una spiegazione possibile è che la multimedialità, pur offrendo nuovi modi di esprimere i contenuti, spesso viene utilizzata con l'unico scopo di rendere maggiormente attraente il materiale, in modo da focalizzare su di esso l'attenzione del destinatario del messaggio, ma ignorando le seguenti condizioni che sono alla base dei principi dell'apprendimento multimediale:

- Contiguità spaziale: gli studenti apprendono meglio quando le parole e le immagini corrispondenti sono presentate vicine;
- Contiguità temporale: gli studenti apprendono maggiormente quando parole e immagini sono presentate nello stesso momento, poiché saranno più in grado di mantenere le rappresentazioni mentali insieme nella memoria attiva e di connetterle;
- Coerenza: gli studenti imparano di più quando il materiale interessante ma non rilevante per il tema trattato – testo, figure, suoni - è escluso dalla presentazione;
- Modalità: gli studenti apprendono di più quando il messaggio multimediale è presentato come testo parlato piuttosto che scritto;
- Ridondanza: gli studenti apprendono maggiormente da animazioni e narrazioni piuttosto che da animazioni, narrazioni e testo.

Tra i soggetti che per primi in Italia si interessarono di fornire conoscenze e preparazione adeguata in questo settore si annovera l'Università Popolare di Biella<sup>[8]</sup>, che nel 1995 iniziò una serie di corsi di formazione sulla multimedialità utilizzando gli strumenti che a quel tempo erano disponibili, avvalendosi dell'opera di tre docenti e di un laboratorio di tecnologie multimediali.

Il Laboratorio era stato progettato dall'ing. Carlo Mosca di Santhià, progettista di Voice Tutor, Self multimedia System, Media Mixer, e di un Tutorial di Formazione a distanza e continua.

Per facilitare l'apprendimento furono approntate dai docenti alcune utili dispense<sup>[9]</sup>.

I corsi usufruirono anche del finanziamento della Regione Piemonte e del Ministero per i Beni e le Attività culturali, da cui l'Università Popolare di Biella era riconosciuta come Istituto di Cultura Generale<sup>[10][11][12][13]</sup>.

Anche la consorella Università Popolare Subalpina seguì questo modello e in breve molti studenti e docenti si avvicinarono a questo settore che dischiudeva importanti orizzonti anche all'attività didattica.

Secondo una ricerca presentata dalla Rai<sup>[14]</sup> al 5° Forum mondiale della Tv, al Palazzo dell'ONU a New York, dedicata all'analisi delle nuove opportunità create dalla convergenza multimediale, i mercati europei della comunicazione valgono il 25 - 30% dei mercati mondiali, mentre nel settore dell'industria musicale rappresentano il 34% circa del valore complessivo mondiale. Nel mercato dell'elettronica di consumo, l'Europa totalizza il 22% del totale degli affari mondiali, mentre nel settore del broadcasting televisivo si arriva al 28% del mercato mondiale e nel settore radiofonico al 30%.

Un interessante studio sulla convergenza multimediale e apertura dei mercati espone le prospettive, i problemi, e le soluzioni della rivoluzione digitale che chiama in causa la convergenza multimediale da un punto di vista tecnologico e normativo.<sup>[15]</sup>

Precursori delle tematiche della multimedialità, in quanto fondatori del campo di studi sui media, sono stati Walter Lippmann, Harold D. Lasswell, Kurt Lewin, Joseph T. Klapper, Paul Lazarsfeld, Edgar Morin, Marshall McLuhan, Jean Baudrillard. Ma lo studio dei media legati alla multi-medialità ottiene una sua specifica attenzione soprattutto a partire dall'introduzione dei cosiddetti new media, ovvero i media che sfruttano la versatilità e la potenza dei processi di digitalizzazione dell'informazione e della comunicazione. Pierre Lèvy ha approfondito l'impatto delle nuove tecnologie dell'informazione e comunicazione sulle società contemporanee e coniato il termine intelligenza collettiva. Lev Manovich si è interessato agli aspetti linguistici e semantici, con particolare attenzione al cinema. Nicholas Negroponte ha tematizzato il digitale come dimensione pervasiva del vivere contemporaneo. Jan van Dijk ha approfondito gli aspetti sociologici legati alla cosiddetta CMC (comunicazione mediata dal computer), James E. Katz ha sviluppato studi sulla multimedialità unita alla Mobile Communication, Henry Jenkins ha introdotto il concetto di intermedialità, focalizzando l'attenzione sui processi di integrazione e convergenza che stanno avvenendo grazie alla digitalizzazione dell'informazione.)

## *Visione lezione “Dove andiamo?” di Umberto Galimberti (appunti minimi)*

L'uomo non è più il soggetto della storia. L'uomo non usa strumenti per realizzare i suoi scopi. Oggi la tecnica è il soggetto della storia e l'uomo è un funzionario degli apparati tecnici. La tecnica è la più alta forma di razionalità. È la ragione strumentale. Oggi a causa della mentalità diffusa dalla tecnica capiamo solo ciò che è utile. Non capiamo che cosa è bello, che cosa è buono, che cosa è sacro: capiamo solo ciò che è utile. La grande trasformazione si può far risalire alla Seconda guerra mondiale. Già Hegel aveva capito che quando un fenomeno cresce quantitativamente, oltre una certa misura si ha anche un cambiamento qualitativo del paesaggio. Se la tecnica è la condizione universale per raggiungere qualsiasi scopo, la tecnica è il primo scopo che tutti vogliono. In questo scenario entra in crisi anche la democrazia. Gunther Anders ha scritto un libro bellissimo intitolato “L'uomo è antiquato”. Vedete, il telefonino contiene intelligenza oggettiva superiore alla capacità soggettiva di ognuno degli utilizzatori. Questo rende l'uomo obsoleto, antiquato, inadeguato ai nuovi apparati tecnici. Ci troviamo in una situazione paradossale in cui l'etica è patetica. L'etica oggi chiede a chi può, alla tecnica, di non fare ciò che può. Si tratta dell'impotenza dell'etica. Heidegger aveva compreso che nell'epoca moderna chi vede un fiume non vede il fiume ma l'energia elettrica che se ne può ricavare, chi vede un bosco non vede il bosco ma il legname che se ne può ricavare. Gunther Anders, allievo di Heidegger, ha scritto che l'uomo non è più il pastore dell'Essere ma il pastore delle macchine, anzi il semplice sorvegliante di apparati tecnici di cui non comprende nulla. Questo pensatore originale ha scritto che nell'età della tecnica stiamo vedendo in grande quello che il Nazismo ha fatto vedere in piccolo. Il Nazismo, egli dice, è stato un teatrino di provincia. Egli spiega che la responsabilità personale, nel Nazismo come nell'età della tecnica, si limita al funzionamento delle procedure e degli apparati, ignorando le conseguenze delle azioni. Perfino la parola “lavoro” diventa equivoca. Heidegger già nel '52 diceva che inquietante non è che il mondo si trasformi in un enorme apparato tecnico, inquietante è che non siamo preparati per questa radicale trasformazione, ancora più inquietante è che non disponiamo di un pensiero alternativo al pensiero calcolante che ha monopolizzato il nostro modo di pensare. Allora, dove andiamo? Forse non sappiamo dove andiamo, perché la tecnica è cieca.

### *Dibattito*

Giorgio: si parla tanto di tecnologie nella didattica e di iniezioni di dosi massicce di mezzi digitali per aiutare la scuola ad uscire dalla crisi in cui si trova; i giovani già usano mezzi tecnologici potenti e sofisticati; ma Galimberti dice che la tecnica è la forma più alta di razionalità e domina tutto; dice, citando Gunther Anders, che l'uomo è antiquato; dice che l'etica è patetica; dice che siamo tutti, specialmente i giovani, più o meno preda di un fantasma che si chiama nichilismo.

Mi pare che gli spunti per discutere siano tanti. Vi invito a dire qualcosa anche riguardo al lavoro multimediale di Angela e Francesco.

Alfio: che cosa ne pensa Galimberti, io non l'ho capito. Lui ha analizzato le contraddizioni del nostro tempo; anche attraverso i riferimenti storici ha dimostrato la diversità, l'evoluzione.

Flora: io non sono d'accordo quando dice che l'uomo fa una cosa perché è condizionato. E quindi nell'uomo c'è irrazionalità, invece non c'è irrazionalità.

Gaële: Galimberti fa un'analisi in parte accurata, tagliente anche, ma io da giovane la vedo diversamente su alcuni aspetti. Sì, lui ha ragione in parte, però credo che lui pecchi di eccessiva concentrazione sull'Occidente. Ovvero, anche il fatto che lui dica che le radici cristiane permeano l'Occidente, siamo tutti d'accordo benissimo, ma non c'è solo l'Occidente nel mondo. In particolare lui faceva questo ragionamento, se togliamo la parola “Dio” capiamo ancora il nostro mondo, se togliamo la parola “denaro” non lo capiamo più. Ma non è così perché nel nostro mondo ancora ci sono altre dimensioni in base a cui si regalano le cose, in cui il denaro non entra. Se togliamo la parola “uomo” non capiamo più niente perché spariscono i protagonisti della realtà sostanzialmente. Quindi io questo lo trovo discutibile; cioè sicuramente lui parla di una cosa dilagante ma che non è ancora pervasiva, e anzi ci sono controtendenze.

Secondo me questo nichilismo non è una cosa senza fine, può essere un distruggere per ricostruire un qualcosa. Lui diceva: questo è un mondo in cui non c'è responsabilità e non vediamo il fine delle azioni; bene, ma questo può chiamare nuova responsabilità. Non siamo tutti tecnocrati, non è vero che non abbiamo sensibilità verso la natura:

chi più, chi meno ci stiamo accorgendo delle cose.

Quindi io non la vedo in maniera così tetra, sicuramente il suo è un intervento molto interessante, però vedo una prospettiva positiva.

Il lavoro dei ragazzi l'ho trovato bello, soprattutto nella prima parte, e l'ho trovato interessante come accostamento concettuale.

Alfio: È vero che il cervello diviso in due emisferi è la teoria dominante, ma ci sono oggi teorie secondo le quali questa separazione non è netta, ma le due parti si influenzano continuamente.

Galimberti è un grande seminatore di dubbi, ed è un'ottima cosa, perché i dubbi hanno alimentato la ricerca e la ricerca ha portato progressi.

Mi pare che tutto l'impianto del ragionamento di Galimberti potrebbe dare ragione a una teoria, non nuova ma che è stata sempre nella storia della filosofia, che si chiama determinismo che praticamente scarica di responsabilità le persone, e alcuni movimenti vi si sono basati. L'uomo non ha responsabilità nelle ricerche e non si salverà per volontà sua ma per predestinazione. Galimberti dice: noi non possiamo decidere niente, le cose stanno così. Viene messa in crisi anche la coscienza dell'uomo. La verità cambia, non è sempre la stessa.

Chiara: voglio provare a mettere in relazione il lavoro dei ragazzi con la lezione di Galimberti. Premesso che la lezione mi è sembrata abbastanza inquietante, quello che ha detto lui è inquietante più del nichilismo. Mi verrebbe voglia di incontrarlo e chiedergli: tu per cosa vivi? Perché forse la domanda a cui tutti quanti noi siamo chiamati a rispondere è: io per che cosa vivo?

Se tutta l'analisi di Galimberti fosse vera, io, che insegno nella scuola media, dovrei probabilmente licenziarmi domani mattina, perché penso che il lavoro dell'insegnante sarebbe il lavoro più inutile del mondo.

Una sollecitazione che mi veniva dal lavoro che hanno fatto i ragazzi: sono rimasta colpita dal fatto che la realizzazione di un prodotto multimediale porta con sé la collaborazione fra tante persone che invece il prodotto "unimediale" (scrittura, musica, l'arte figurativa) non esige.

Allora forse anche rispetto al quadro tracciato da Galimberti, la collaborazione tra le persone non può mancare.

Due sono le cose che dobbiamo necessariamente conservare per interpretare il mondo: l'uomo e la relazione tra le persone.

Cosimo: parlando del lavoro degli studenti, loro sono miei alunni, quindi l'impatto è diverso: sono parziale. Si va a valutare il lavoro, la fatica, le traversie che sono dietro il lavoro dei ragazzi, gli approfondimenti, si supera la prima impressione superficiale e si va più a fondo. Logicamente questi sono lavori preziosissimi, perché vanno al di là della superficie.

Al di là del lavoro, che mi è piaciuto, però trovo un limite, il fatto che adesso c'è un'esigenza diversa: dobbiamo essere più professionali. Voi ci siete, il lavoro c'è, ci sono tutti i contenuti, allora bisogna fare un salto di qualità, non ci devono essere situazioni in cui qualcosa non funziona.

Galimberti lo conosco, mi interessa e lo seguo, perché le sue analisi sono molto interessanti. Ciò che mi ha colpito di più è il paradosso fra il primato della persona, dell'individuo libero, che può fare tanto, e poi invece lui che dice che noi siamo in un sistema che ci influenza e limita la nostra libertà. Nel futuro forse, potremmo riuscire a vedere il nichilismo e trovare l'energia in positivo, potremmo trovare situazioni in cui queste cose si possono superare.

Flora: durante l'anno abbiamo trattato con i ragazzi la comunicazione. La cosa non è andata avanti perché loro non sono riusciti ad entrare in questo tipo di metodologia, i ragazzi non sono ancora pronti per questo tipo di approccio, alla didattica laboratoriale, come quella che è stata seguita nella preparazione e nello sviluppo del lavoro che abbiamo visto.

Nunzio: Vorrei sapere se Galimberti ha un certo tipo di rapporto con la tecnologia. Una cosa non mi è piaciuta di questo filmato, che è un monologo. A me sarebbe piaciuto un contraddittorio con delle persone di pari livello. Lui ha detto: la tecnologia è il fine della nostra società e non il mezzo. Io qua potrei non essere d'accordo: è un mezzo asservito all'economia, si sviluppa tutto intorno all'economia su un principio che regola il mondo di oggi, il profitto. Secondo me, l'ideologia che domina il mondo in grande parte è l'ideologia del profitto, che fa girare tutta l'economia. Non è un fine la tecnologia se ragioniamo così.

Giorgio: vi faccio una provocazione. Galimberti ad un certo punto, citando Gunther Anders, ha detto che l'uomo è antiquato: l'uomo è inadeguato rispetto alle possibilità tecniche. Noi restiamo scettici perché non osiamo immaginare un mondo in cui non ci sia una innovazione tecnica continua e forzata: tutti crediamo ciecamente in un progresso illimitato. Anzi tutti siamo convinti che le guerre, l'inquinamento, le ingiustizie ci sono solo perché ancora gli scienziati non hanno trovato tutto quello che c'è da trovare, ma quando l'avranno trovato saremo tutti felici. Ora, c'è chi teorizza un'epoca post-umana in cui conosceremo delle creature ibride nelle quali la base biopsichica sarà minima rispetto al gran numero di funzioni sofisticate e potenti che essa potrà svolgere grazie a congegni tecnici incorporati nella base biologica. Ebbene, con questo nostro modo di ragionare, non diamo ragione a Galimberti? Non siamo già vittime dell'ideologia tecnicista? Inoltre: non ha ragione anche sul fatto che l'uomo è antiquato? Dopo aver trasformato l'evento della nascita in un'esperienza d'ospedalizzazione, in una malattia, e la morte in un evento di distacco da qualche macchina, o in un suicidio più o meno assistito da tecnici, non vi pare che il processo della riproduzione sia rimasto una grande barbarie e che potremmo esserne liberati, dato che ormai sarebbe possibile ordinare in Internet il bebè con le caratteristiche desiderate e riceverlo a casa dopo nove mesi, o anche meno? Ma a questo punto, che cosa è la vita?

Pensiamoci, ne riparleremo in un altro incontro. Intanto io vi dico che condivido abbastanza l'analisi presentata da Galimberti. C'è addirittura chi parla di "attacco alla sorgente della vita" da parte di talune potenze che dominano nel mondo. Nella visione di Galimberti manca la variabile "Dio", perché sulla scia di Nietzsche, egli ritiene che "Dio è morto". A proposito del fatto che l'"uomo è antiquato", quanto è antiquato un frate che cammina scalzo e prega un Dio invisibile, crede nelle favole raccontate nel vangelo e spreca la sua vita digiunando e predicando una realtà incomprensibile e scandalosa? Quanto è antiquato se paragonato alle creature del mondo post-umano, al simbiote?

Il Dio che è morto, però, è il Dio dei filosofi, quello che, per dirla con Galimberti, "ha fatto storia" nel Medioevo, un idolo che talvolta è stato capace di far compiere imprese come le crociate, non il Dio vivente di Abramo, Isacco e Giacobbe; di Paolo di Tarso, Francesco d'Assisi, Ignazio di Loyola, Teresa di Calcutta e papa Bergoglio. Il Dio di costoro è vivente ed opera per sanare i disastri che gli uomini (banchieri, tecnici, scienziati, politici, imprenditori, generali) continuamente provocano.

Dio è la variabile mancante del modello zoppo presentato da Galimberti?



Di Galimberti leggi anche:

## **MANCA IL PENSIERO SUL FUTURO. Intervista a U. Galimberti**

di **CARLO CROSATO**

*Come interpretare una condizione d'essere in cui prevalgono le estasi temporali del passato e del presente e manca il pensiero del futuro? Come concepire il lavoro della consulenza filosofica o il sempre più difficile rapporto fra generazioni? Questi sono solo alcuni dei temi percorsi da Umberto Galimberti in questa intervista, in cui vengono anche toccati i temi più tradizionali della sua riflessione.*

**Nel suo *L'ospite inquietante*, lei sostiene che i giovani, «anche se non sempre ne sono consci, stanno male»<sup>[1]</sup>. Leggendo questa sola riga di apertura con uno spirito superficiale, si potrebbe pensare che, se uno non si accorge di star male, è proprio perché non sta male: perché allora convincerlo che sta male?**

***I miti del nostro tempo*<sup>[2]</sup>, dall'altra parte, sembra sostenuto dall'idea che il malessere dell'uomo contemporaneo sia causato da una carenza di riflessione, di pensiero.**

**Si può dunque dire che il dolore dell'uomo d'oggi è causato proprio dal non accorgersi di star male?**

Non direi che non si accorgono di stare male; direi piuttosto che i giovani stanno male, ma non sanno nominare il male di cui soffrono. Questa è una differenza rilevante.

Dico questo, con riferimento a un incontro che ho avuto a Parigi nel 2004, con Miguel Benasayag, l'autore di *L'epoca delle passioni tristi*<sup>[3]</sup>, il quale aveva aperto con uno psichiatra – Ghérard Schmit – uno sportello per il disagio giovanile. E ciò che l'aveva maggiormente impressionato era che i giovani si recassero allo sportello denunciando un male, ma che, se interrogati sul male di cui soffrivano, non sapevano rispondere: «non lo so», dicevano. Questo “non lo so” sta a significare che i giovani non dispongono dei nomi e tanto meno dei decorsi del dolore; e questo perché non sono arrivati a quel livello che permette di riconoscere un sentimento.

Nello sviluppo psicologico, noi abbiamo sostanzialmente tre gradini da percorrere. Il primo è l'*impulso*, che ci è dato per natura; e chi si ferma all'impulso non si esprime con le parole, ma con i gesti: si pensi come esempio al bullismo. Il secondo livello è quello dell'*emozione*, ovvero della risonanza emotiva che i miei gesti e le mie parole producono dentro di me: prendiamo come esempio il noto caso di Erica e Omar, che, dopo aver ucciso la mamma e il fratellino, escono *come ogni giorno* per bere una birra; questo tranquillo ritorno alla quotidianità significa che il gesto compiuto non ha avuto alcuna risonanza emotiva. Il terzo e ultimo livello è quello del *sentimento*, che non è dato per natura, ma per cultura: tutti i popoli, dai più primitivi a quelli contemporanei, hanno raccontato miti, storie dove sono indicati nomi e percorsi sull'ordine sentimentale: per intenderci, nella mitologia greca, noi ritroviamo una fenomenologia dei sentimenti impersonati da Zeus, che è il potere, da Atena che è intelligenza, da Afrodite che è sessualità, da Apollo, la bellezza, da Dioniso, la follia, da Ares, l'aggressività, ... Da questo tipo di racconti si *imparano* i sentimenti.

Noi, oggi, non abbiamo più miti. Però abbiamo quell'immenso patrimonio, che si chiama letteratura. Un patrimonio dal quale potremmo imparare che cosa sia il dolore, che cosa sia la gioia, che cosa l'amore, la noia, il suicidio, lo *spleen*; un patrimonio che, però, ci permettiamo di ridurre ai minimi termini rendendolo sterile. Riduciamo la letteratura a una serie di date, di nomi contenute in un *l-pad* o in un computer: è chiaro che così i giovani non possono imparare i sentimenti. E quando una persona prova un sentimento, ma non sa comprenderlo, non ne sa dare un nome, vive uno stato di angoscia dovuto al non sapere di cosa stia soffrendo e il perché stia male. Il mito, la letteratura, invece, forniscono e potrebbero fornire un lessico, le parole e i paradigmi per orientarsi nello scenario emotivo, ma soprattutto sentimentale.

**Proprio in merito a questo tipo di accesso (mancato) al riconoscimento dell'emozione e del sentimento, vorrei porre la questione della "consulenza filosofica", una pratica non molto conosciuta in Italia. In che cosa consiste? E in che cosa la "consulenza filosofica" differisce dal sostegno di un amico, di un prete, di uno psichiatra?**

L'amico parla in modo generico e in modo, appunto, amicale cerca di confortare chi sta male. Il prete ha un canone morale, in cui si orienta con riferimento a regole – di cui si parla dal pulpito – e a deroghe – di cui ci si occupa nel confessionale. L'ordine psicologico si occupa dell'apparato emotivo, nel senso che le emozioni che richiamano traumi infantili, lutti, disfacimenti di matrimonio, ..., producono dei dissesti emotivi nella mente in formazione.

La consulenza filosofica, invece, si occupa della *cura delle idee*. Se una persona ha delle idee che non sono ordinate rispetto al mondo-ambiente in cui vive, non potendo cambiare il mondo, deve in qualche modo far maturare e ratificare le proprie idee. O, detto altrimenti, se si affollano problemi di cui non si sa vedere soluzione, può giovare disegnare una geografia di questi problemi.

È, a tutti gli effetti, una cura delle idee: attraverso la lettura e il commento di libri, si allarga la propria cultura; e questo significa dare alla sofferenza e alla confusione un luogo circoscritto, cioè *non pervasivo* di tutta la mia persona. Significa allargare il luogo di riflessione, circoscrivendo i problemi e attingendo, da un più ampio armamento culturale, gli strumenti per dar loro una risposta.

**Mi pare che lei stia richiamando la "capacità panoramica" di cui già scriveva Platone<sup>[4]</sup>.**

Mi riferisco proprio a quello.

**Prima faceva riferimento al mito, che oggi è assente e che quindi non fornisce più un orientamento semantico alle emozioni e alle idee. Ne parlava quindi nei termini in cui l'antropologia l'ha sempre descritto, come quell'apparato categoriale di cui le parole sono manifestazione.**

**Lei parla dei miti anche come di bagliori di superficie che si originano dal non pensiero e, a loro volta, esimono dal pensiero. Leopardi parlava delle illusioni come indispensabili per sopravvivere all'assenza di senso<sup>[5]</sup>. I Greci parlavano di «cieche speranze»<sup>[6]</sup>. Il mito di cui lei parla, che cosa condivide e in che cosa differisce da queste due figure?**

Direi che con queste due figure di cui fa menzione non condivide molto. Le illusioni di Leopardi sono necessarie per vivere; e lo ribadisce anche Nietzsche: «dammi, ti prego, una maschera ancora!»<sup>[7]</sup>. Le "cieche speranze" sono quelle di cui parla il Prometeo di Eschilo, il quale aveva osato promettere agli umani che con la tecnica si sarebbe sconfitta la morte.

Con la parola "mito", io invece intendo parlare di quel modo di pensare comune, quei dettati gnotici, gli *slogan* televisivi, che trasmettono un "*pensiero non pensato*". Un pensiero non pensato che però l'uomo comune assume, perché costituisce per lui una direzione semplice del proprio percorso di vita.

Volendo fare alcuni esempi, prendiamo per prima la crescita: oggi, tutti siamo convinti che dobbiamo crescere, e assumiamo come assodato che se non c'è crescita è un disastro. Ma non ci rendiamo conto che un mondo in cui noi occidentali – che vogliamo crescere – siamo solo il 17% dell'umanità, e in cui la nostra crescita consuma 80% delle risorse del mondo, non possiamo ancora crescere! Eppure, ripeto, tutti siamo convinti che dobbiamo rilanciare la crescita.

Un altro mito, che assumiamo senza rifletterci su, è quello dell'intelligenza: solitamente, quando un genitore chiede a un insegnante notizie della condotta scolastica del proprio figlio, l'insegnante risponde che il figlio è "intelligente". Ma l'intelligenza non è un parametro misurabile; e soprattutto non è un valore univoco, le intelligenze sono molteplici: c'è un'intelligenza logico-matematica, c'è un'intelligenza artistica, c'è un'intelligenza musicale, c'è addirittura un'intelligenza corporea che permette agli sportivi di muoversi con agilità e coordinazione. Le intelligenze sono molteplici: è un mito che l'intelligenza possa

essere misurata con un calcolo matematico, e la conferma ce l'abbiamo se pensiamo ai creativi, che secondo i parametri scolastici sono solo distratti, ma che poi dimostrano la straordinarietà delle loro ideazioni.

**Io ricordo che nelle sue lezioni sosteneva che la persona equilibrata vive nel presente con una tensione al futuro. Solo il maniaco vive rinchiuso nel presente; solo il depresso vive rinchiuso nel passato. Le vorrei chiedere: la nostra epoca, demolito il futuro, è depresso o maniaco?**

La nostra epoca vive davvero *le sole estasi temporali del passato e del presente*. La prospettiva diretta verso il passato riguarda soprattutto le persone anziane – e puntualizzo che sono solito considerare anziana una persona che ha più di cinquant'anni, ovvero l'età in cui si inizia a guardare con nostalgia al passato e si iniziano le frasi con l'espressione "ah, ai miei tempi..".

I giovani, invece, vivono nell'assoluto presente, mossi dalla convinzione che la vita è "uno stupido scherzo" e tanto vale vivere in diretta ventiquattro ore al giorno e riderci sopra. Ma vivere nell'assoluto presente è decisamente deresponsabilizzante. La responsabilità è la comprensione degli esiti che la mia azione avrà sul mio passato (personalità e reputazione) e degli effetti che avrà sul futuro: ma se per il giovane – che vive in uno stato di maniacalità – passato e futuro sono assenti, viene meno anche la responsabilità.

**Mentre parlava, mi tornava alla mente il «colpo di genio»<sup>[8]</sup> del Cristianesimo di cui parlava Nietzsche: il dono di un futuro di salvezza ultraterrena. Oggi, pensavo, oltre a non esserci più questa speranza nel futuro ultramondano, è stato annichilito anche il futuro mondano.**

Infatti, è così. E il futuro, in termini umani, non c'è più, non tanto perché non c'è un tempo fisico; ma perché non c'è una *configurazione del futuro*. Quando Nietzsche, nel definire il nichilismo, afferma che «manca il fine», ecco che il futuro è già infranto, è già cieco e buio. «Manca la risposta al "perché?"»<sup>[9]</sup>: ed è chiaro che se manca un progetto e manca uno scopo, manca anche la ragione per cui si è al mondo, il senso dell'esistenza.

**Lei denuncia il fatto che il futuro è destinato ai giovani, ma non è fattualmente in loro possesso, perché le generazioni a loro precedenti lo tengono in ostaggio.**

**Nello scenario politico italiano, è nata da poco una compagine politica che promette di sottrarre il futuro dalle mani dei vecchi – o dei "morti", come li chiamano – per consegnarlo alla gente. E c'è anche chi deve la propria notorietà al motto della rottamazione.**

**La questione è: secondo lei, queste sono novità effettive e genuine nella scena politica?**

Restando sul secondo caso, quello della "rottamazione", direi che nel modo di esprimersi dimostra insieme un po' di ingenuità e un po' di ribellismo. Però non c'è dubbio che la questione del cosiddetto "ricambio generazionale" sia effettiva.

Dal momento che, grazie alla medicina, le generazioni in concorrenza non sono più due – quella dei padri e quella dei figli –, bensì tre – nonni, padri e figli –, e dal momento che il potere lo detiene la generazione più vecchia, quella dei nonni, assistiamo a una scena così organizzata: i nonni hanno il *potere*, i padri *attendono* che i nonni si facciano da parte per acquisire quel potere, mentre i figli sono i *perenni giovani*, considerati tali fino ai quarant'anni, che quindi possono aspettare in disparte. Ma si tratta di una situazione perversa, in cui il potere è sempre più spostato verso la vecchiaia, e che destina la società intera alla *depressione*. Mi spiego.

Il momento creativo e ideativo è – per la psicologia evolutiva – limitato dai 15 ai 30 anni: una fascia d'età in cui il giovane può esprimere il massimo della *forza biologica* – e di questo, il mercato si accorge, dal momento che si fa avanti per comprare la sola biologia dei giovani –; una fascia d'età in cui il giovane può esprimere il massimo della *potenza sessuale* – che però non può essere riproduttiva: si vede quindi che si è formato un *gap* tra natura e cultura, che Maritain denunciava dicendo che la nostra cultura ha creato angeli che Dio non aveva previsto –; una fascia d'età, infine, in cui il giovane può esprimere il massimo

della propria *intelligenza* – un matematico è tale fino ai 34 o 35 anni, dopo di che diventa professore di matematica e i teoremi non li inventa più; i matematici non hanno un “loro” premio Nobel, perché quando toccano il loro apice creativo sono troppo giovani rispetto agli standard di quel premio.

*E allora, una società che si priva del massimo della potenzialità biologica, del massimo della potenza sessuale e del massimo delle capacità creative, si priva del proprio futuro, rischiando di recludersi nella depressione.*

Per questo sostengo che, nonostante un po' di ingenuità, la “rottamazione” abbia un suo fondamento. Non dico che si debbano cacciare i vecchi. Dico, però, che i vecchi dovrebbero riconoscere i propri limiti e lasciare spazio alle nuove energie che avanzano. Le vorrei fare un esempio personale: quando è giunto il momento della mia pensione, mi è stata offerta la possibilità di insegnare per altri due anni; io ho rifiutato, per la consapevolezza dei miei limiti e per lasciare spazio a chi dopo di me aveva qualcosa da dire. Questo grazie allo spirito greco, che ci insegna di riconoscere i nostri limiti: «non oltrepassare il limite!» era il grande messaggio dell'oracolo di Delfi.

**Lei sostiene che le persone non pensano; e che non pensano anche perché non leggono. Non c'è una sorta di contraddizione performativa nel dire in libri che non si leggono libri? Quali canali si possono oggi sfruttare per raggiungere le teste e smettere di colpire la pancia?**

Io penso al libro come a un emblema, come un simbolo: quando leggo un libro, sono costretto ad *attivare un pensiero*; io sono l'autore di ogni libro che leggo. Quando leggo, interpreto; quando leggo, entro in un mondo che è altro rispetto al *mio* mondo. Il libro obbliga alla creazione del libro stesso che si sta leggendo. Oggi la società è inchiodata di fronte a tv e pc, dove si registrano passivamente delle impressioni: si ricevono immagini, spesso anche ad alta velocità, al punto che vengono trattenuti solo dei frammenti. Davanti alla televisione non si deve creare o immaginare; si deve solo vedere. L'immaginazione è un'operazione attiva, mentre la ricezione delle immagini è pura *passività*: quando io vedo uno spettacolo non penso, resto semplicemente impressionato. Il pensiero non si attiva, io non invento niente all'interno di una visione.

In un processo del genere, in cui spariscono i libri – come pare stia accadendo, dato che non vengono più acquistati –, sparisce anche una configurazione importante: quella dell'immaginazione e del pensiero. Il passaggio dall'uomo lettore all'uomo *videns*, come lo chiama Sartori<sup>[10]</sup>, è un passaggio che non può lasciare indifferenti.

L'unico luogo in cui si può riattivare il pensiero è la *scuola*. Ma evidentemente la scuola sta andando nella direzione che non è quella di capire la trasformazione dall'uomo lettore all'uomo passivo e che non è nemmeno quella di comprendere la molteplicità delle intelligenze. Ripeto, l'esempio della sostituzione dei libri con dei *tablet*, per me, è una tragedia: il libro può essere letto, ripassato, sottolineato, piegato, maltrattato. Il libro lo tengo tra le mani, l'*i-pad* chissà dov'è! Si tratta di un discorso simile a quello che si può fare riguardo la differenza tra la sessualità fisica e corporea e la sessualità virtuale.

**La piazza web. Il modello dell'agorà**

**Tratto da “la Repubblica”, 10 dicembre 2009**

In occasione del no-B Day i corpi si sono materializzati nella piazza, ma la loro convocazione è avvenuta attraverso quella realtà dematerializzata che è la Rete, dove lo spazio viene abolito, il tempo reso istantaneo e le persone fanno la loro comparsa con la vicaria complicità di quel loro sosia che è l'alter ego digitale. Certo c'è una bella discontinuità tra l'agorà antica, dove le parole erano accompagnate dai gesti, i gesti dagli sguardi, e gli sguardi, tradendo le intenzioni, potevano smascherare il mai risolto gioco tra menzogna e verità. Ma se guardiamo le cose più da vicino questa discontinuità si riduce, se è vero che il modo occidentale di pensare, nelle sue espressioni matematiche e filosofiche, ha preso avvio proprio dal rifiuto della percezione sensibile, per inaugurare quel pensiero immateriale che trova la sua articolazione nei costrutti della mente, che consentono di approdare a quella realtà considerata perfetta, perché liberata dai limiti della materia. Non a caso, scrive Platone: «Ci avvicineremo tanto più al sapere quanto meno avremo relazioni col corpo». E 2000 anni dopo, Cartesio, inaugurando il metodo scientifico, scriveva: «Dato che i sensi a volte ci ingannano, volli supporre che nessuna cosa fosse tal quale i sensi ce la fanno percepire, perché non conosciamo i corpi per il fatto che li vediamo o li tocchiamo, ma per il fatto che li

concepriamo per mezzo del pensiero». Se questa è la tradizione del pensiero occidentale, che ha preso avvio nell'agorà greca dove si insegnava a prescindere dai limiti della materia, quindi dai corpi e dai sensi, c'è perfetta continuità tra l'iperuranio platonico, l'astrazione matematica, il cogito cartesiano e la realtà virtuale, capace di dare, nella comunicazione dematerializzata, l'effetto della realtà materiale senza i condizionamenti della materia. La diffusione del telelavoro, l'osservazione di realtà altrimenti inosservabili proprie della biologia molecolare e della genetica, fino al sesso virtuale con partner virtuali, o l'ideazione di una second life rispetto a quella insoddisfacente che ci capita di vivere hanno fatto dell'agorà virtuale qualcosa di più potente e di non meno reale dell'antica agorà materiale. Ma ciò che è davvero sorprendente è che l'agorà virtuale trae spunto proprio dal tipo di pensiero che nell'antica agorà greca è stato inaugurato. Protagonisti della società virtuale sono i giovani, che nella società reale nessuno convoca, nessuno chiama per nome. Trascurati dal mondo adulto, essi inaugurano una piazza dove si incontrano, e dove il mondo adulto, che li ha esclusi, con qualche difficoltà ha accesso. Il loro comunicare, chiamarsi e convocarsi per via telematica segnala una modalità di socializzazione e di scambi relazionali non ancora abbastanza considerato dal mondo adulto, che sotto questo profilo appare arcaico. E in questa segnalazione c'è la configurazione del futuro, che solo chi è giovane è in grado di progettare e sognare. Nella proiezione del futuro ci sono i segni del cambiamento. Si tratta di un cambiamento che è radicale perché avviene in un linguaggio, quello virtuale, che un potere troppo vecchio nelle sue abitudini mentali e nei suoi schemi percettivi non solo fatica a capire, ma neppure ne scorge la forza e la potenza. Perché è potenza comunicare senza i limiti dello spazio, senza le attese del tempo, senza la gravità dei corpi, senza l'ingombro della materia. E proprio qui può nascere quello spiraglio di speranza che Pier Luigi Celli giustamente vedeva preclusa ai giovani se attesa dal mondo adulto. Il futuro i giovani non lo attendono più dagli adulti. Con la loro piazza virtuale semplicemente se lo prendono.