CULTURE DIGITALI

n.1

anno 1



Settembre-*Ottobre 2021*

CULTURE DIGITALI

meta-rivista open access per promuovere l'educazione al Patrimonio culturale digitale e le ricerche sul digitale applicato al patrimonio culturale.

www.culture-digitali.eu

SOMMARIO

6 ORGANIZZAZIONE

6 ..... Direzione
6 ..... Comitato Scientifico
7 ..... Comitato dei revisori scientifici
7 ..... Coordinamento editoriale
7 ..... Comitato di Redazione

8 INTRODUZIONE

9 ..... Culture Digitali, anno 1°, numero 1

12 ARTICOLI/INTERVISTE

14 ..... CARTA DI TOKYO - Reconnecting with your culture – educazione, cultura, patrimonio e giovane generazione
D. Paul Schafer (Presidente Onorario RWYC), Olimpia Niglio (Presidente RWYC)
18 ..... Así valoran los niños y niñas de Venezuela su Patrimonio Cultural y Natural
Dra. Maritza Acuña Herrera
24 ..... Reconnecting with your culture: Drawing the heritage of the Kariri – Reconectando-se com sua cultura: Desenhando o patrimônio do Cariri
Sandra Schmitt Soster, Mariana Kimie Nito, Fabiana Barbosa
30 ..... Modelli virtuosi del passato per azioni pedagogiche contemporanee: il lavoro cooperativo di 'raccontare una storia' nella Sfida #HackCultura2021 n. 7 "Mille mani per una storia"
Pamela Giorgi
32 ..... Gender mainstreaming, culture digitali, sostenibilità: da STEM a Digital SHTEAM
Laura Moschini
38 ..... Performing Media, agire i media per non subirli
Carlo Infante, Urban Experience
42 ..... Dai performing media alle hacking libraries
Viviana Vitari
44 ..... Didattica Digitale al Liceo Artistico Musicale "Foiso Fois" di Cagliari – Architettura e Ambiente: 3D Realtà Virtuale e Realtà Aumentata
Maria Beatrice Artizzu
50 ..... Vita reale e virtuale si contaminano a vicenda, occorre educare i giovani in entrambi i mondi
Giuseppe Lanese
52 ..... Visualizing Data. Apprendere dalle immagini
Silvia Cacciatore
56 ..... Il discorso interculturale fra educazione e società: una questione di forma mentis
Laura Isgrò
60 ..... I giovani, la scuola, il futuro
Piero Chiabra
66 ..... Le fonti che non ti aspetti
Fabiana Spinelli
68 ..... HACKATHON...? Direi Artigianato Digitale
Stefano Ravizza
70 ..... "Ecoltura. Per un'ecologia della cultura" Un progetto di diffusione culturale.
Lucia Rodler

74 RUBRICHE

76 ..... **Donne che stanno cambiando l'Italia**
76 ..... Intervista a Piera Rossi, regista, autrice, scrittrice, donna di cultura
80 ..... Intervista alla regista, autrice, scrittrice, donna di cultura Isabel Russinova
82 ..... **Le parole allo schermo**
82 ..... Le parole allo schermo: Riflessioni a latere su una rubrica (im)possibile
84 ..... Il lucernaio magico e sospeso negli anni venti del 2000. Il cinema a scuola come linguaggio inclusivo
88 ..... Il tentativo filmico di una narrazione distopica. Ananke: storia di una pandemia in tempo di quieteNext Generation Culture. Tecnologie digitali e linguaggi immersivi per nuovi pubblici della cultura
96 ..... **Invito alla lettura**
96 ..... Qualcosa che sfiora l'utopia. Pensare un futuro più giusto
98 ..... ARTE on demand
96 ..... **Dalle comunità patrimoniali**
100 ..... Il valore dei territori

102 EVENTI

104 .....
106 ..... European Summer University in Digital Humanities "Culture and Technology" – Leipzig University, 2nd- 13th August 2021
108 ..... Master "Territori Digitali". Una grande opportunità offerta da Unimol ai giovani laureati
About the Future – uno sguardo intorno al futuro

110 POLITICHE EDITORIALI

SOMMARIO

ORGANIZZAZIONE

Direzione

Direttore Responsabile
Carmine MARINUCCI (DiCultHer)

Vicedirettore
Giovanni Piscolla (DiCultHer)

Direttore editoriale
Pamela GIORGI (INDIRE)

Direttore editoriale internazionale
Olimpia NIGLIO (RWYC)

Direttore editoriale per l'Europa
Bernard Hugonnier (ECP)

Responsabile dei rapporti con MiC
Maria Teresa NATALE (ICCU)

Grafiche

Gaia Sitzia
Responsabile impaginato, grafiche e illustrazioni

Comitato Scientifico

Alfredo Adamo, CEO,
Alan Advantage, Gianmaria Federico Ajani, Università di Torino, Comitato Scientifico DiCultHer
Solá Akintundé, Presidente West Africa Shared Cultural Heritage, ICOMOS Nigeria
Francesco Antinucci, Consiglio Nazionale delle Ricerche
Angelo Argento, Presidente Associazione Culture Italiae
Gianfranco Bandini, Università di Firenze e AIPH.
Laura Baratin, Università degli Studi di Urbino Carlo BO
Leonardo Barci Castriota, Presidente ICOMOS Brasile, vicepresidente ICOMOS International
Fausto Benedetti, Indire-IUL
Marco Berni, Museo Galileo FI
Letizia Bindi, Università degli Studi del Molise
Elisa Bonacini, Presidente DiCultHer Faro Sicilia
Giordano Bruno, Vicepresidente DiCultHer
Simonetta Buttò, Direttore Istituto Centrale Catalogo Unico (ICCU)
Dino Buzzetti, Consiglio Scientifico DiCultHer,
Fondazione per le Scienze Religiose Giovanni XXIII
Silvia Cacciatore, Università degli Studi di Venezia Ca' Foscari
Stella Cannizzaro, Presidente Associazione DiGenova
René Capovin, Direttore Museo dell'Industria e del lavoro di Brescia
Maurizio Carta, Università degli Studi di Palermo.
Laura Deitinger, Presidente Assoknowledge
Viviana Di Capua, Università degli Studi di Napoli, Federico II
Francesco Di Costanzo, Presidente Associazione PA Social
Maurizio di Robilant, Presidente Fondazione "Italia Patria della Bellezza"
Piero Dominici, Fellow of World Academy of Art and Science, Università degli Studi di Perugia
Fabio Donato, Università degli Studi di Ferrara
Elisabetta Falchetti, ECCOM
Francesco Ficicchia, DS Istituto comprensivo Vittorino da Feltre (CT).
Domenico Fiormonte, Università degli Studi di Roma
Alessandro Fusacchia, Commissione Cultura, Camera dei Deputati
Casimira Grandi, Università degli Studi di Trento
Patrizia Guarnieri, Università degli Studi di Firenze.
Bernard Hugonnier, AEDE France
Vittorio Iervese, Università degli Studi Modena e Reggio Emilia
Carlo Infante, Urban Experience
Paola Italia, Università degli Studi di Bologna.
Livio Karrer, Museo M9 Venezia Mestre,
Anastasia Kavada, School of Media and Communication at the University of Westminster.
Antonio Lampis, Direttore di dipartimento Cultura italiana,
Sara Pagliai, Coordinatore Erasmus Indire
Germano Paini, Presidente Comitato Scientifico DiCultHer
Vincenza Pellegrino, I.I.S. Pertini-Santoni – Crotone
Dunia Pepe, Ricercatore senior INAPP
Flavia Piccoli Nardelli, Settima Commissione Cultura Camera dei Deputati
Riccardo Pozzo, Università degli Studi di Roma, Tor Vergata
Alessandra Ragusa, Università di Catania
Michele Rak, già EHL – European Panel for the European Heritage Label
Antonella Recchia, già Segretario Generale del MiC
Ramon Reig, Università di Siviglia, Dipartimento di Comunicaciòn y Periodismo
Viviana Rizzuto, Presidente Museo dei 5 sensi, di Sciacca
Lucia Rodler, Università degli studi di Trento
Gino Roncaglia, Università degli Studi di Roma
Federico Ruggieri, Direttore GARR
Pierluigi Sacco, Università IULM e Senior Advisor presso OECD
Fatima-Zahra Salih, Université Sultan Moulay Slimane, Beni-Mellal, Maroc
Ernesto Santini, Vicepresidente Smart Buildings Alliance Italia
Paul Schafer, Founder and Director World Culture Project, Canada
Emilio Casalini, Giornalista
Giovanna Castelli, Direttore Associazione CIVITA
Luigi Catalani, Università della Basilicata / Wikimedia Italia
Maria Maddalena Chimisso, Dirigente Scolastico IIS G. Boccardi-U. Tiberio,Termoli (CB)
Antonio Ciaschi, Università Giustino Fortunato
Annalisa Cicerchia, Economista della cultura, Prima Ricercatrice Istat
Fabio Ciotti, Università degli Studi di Roma Tor Vergata
Anna Cipparone, Direttore Museo Conscientia (Cosenza)
Paolo Clini, Università Politecnica delle Marche
Flavio Corradini, Università degli Studi di Camerino
Laura D'Ambrosio, DS IC Sant'Omero Nereto Torano
Andrea De Pasquale, Dirigente della Biblioteca Nazionale Centrale di Roma
Eva Degl'Innocenti, Direttore Museo Archeologico Nazionale di Taranto – MArTA
Ambiente e Energia della Provincia autonoma di Bolzano
Licia Landi, Università degli Studi di Verona
Luca Andrea Ludovico, Università degli Studi di Milano
Alessandro Luigini, Libera Università di Bolzano
Isa Maggi, Coordinatrice nazionale Stati Generali delle Donne
Rosalba Manchinez, Università di Siviglia, Dipartimento di Comunicaciòn y Periodismo
Roberto Maragliano, già Università Roma Tre
Luisa Marquardt, Università degli Studi di Roma3
Marianna Marcucci, Invasioni Digitali
Flavia Marzano, Università degli Studi di Pisa
Laura Moschini, Osservatorio Interuniversitario Studi di Genere (GIO)
David Murolo, Digital Strategies, Cultural Heritage Management
Olimpia Niglio, Hokkaido University
Stefano Oliviero, Università degli Studi di Firenze e AIPH
Claudio Senigagliesi, Vicepresidente DiCultHer
Silvia Soto, Scuola Italiana Dante ***Alighieri***, Cordoba, Argentina
Francesco Taccetti, INFN
Antonio Tarasco, Direttore del Servizio II "Istituti culturali" Direzione generale Educazione, ricerca e istituti cul
Luigi Tomassini, Università degli Studi di Bologna e Società Italiana di Studi Fotografici
Luca Toschi, Università degli Studi di Firenze.
Antonio Uricchio, Università di Bari, Membro del CS DiCultHer
Maurizio Vanni, Direttore Luccamuseum
Franca Verdone, Istituto Omnicomprensivo di Marsicovetere (PZ)
Fabio Viola, Videogame Designer and Producer
Massimiliano Zane, Esperto per la Gestione e la Valorizzazione delle Risorse Culturali
Stefania Zardini Lacedelli, University of Leicester

Comitato dei revisori scientifici

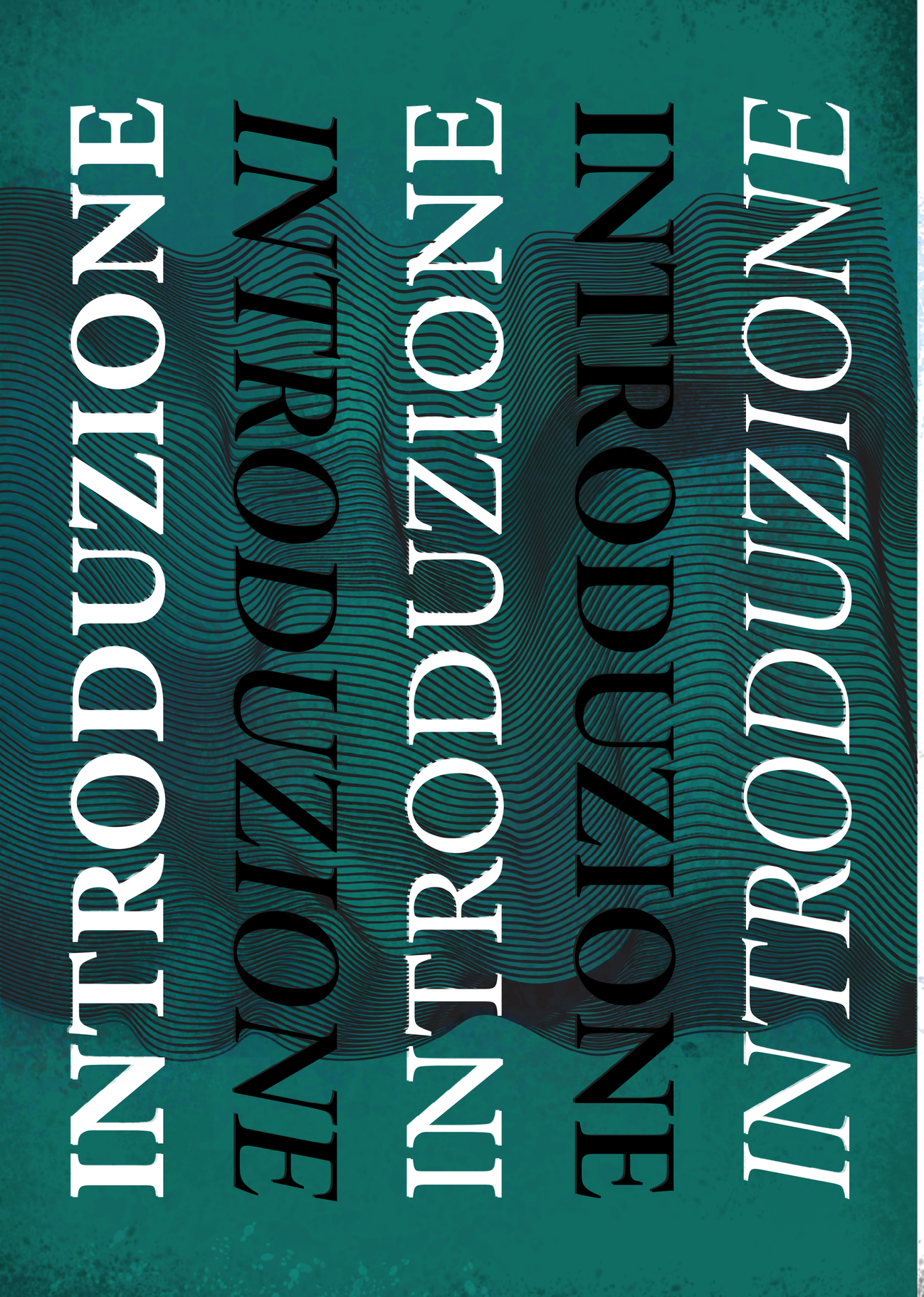
Alessandra Anichini, INDIRE
Marco di Paolo, USR Molise, DiCultHer Molise
Giuseppina Rita Jose Mangione, INDIRE
Alessia Rosa, INDIRE

Coordinamento editoriale

Antonio Di Lorenzo, DiCultHer, Segreteria tecnico scientifica
Elisabetta L'Innocente, Docente, Sceneggiatrice, Social media manager, Social media strategist
Francesca Pizzuti, DiCultHer, Revisione sistematica dei testi, correzione di bozze e editing.
Irene Zoppi, INDIRE, Coordinamento editoriale

Comitato di Redazione

Lucia Abiuso, USR della Calabria
Lucia Ballesteros Aguayo, Università di Cadiz
Luisa Aiello, INDIRE
Renato Angeloni, Università Politecnica della Marche
Michela Antino, DiCultHer
Maria Beatrice Artizzu, Liceo Artistico e Musicale "Foiso Fois" – Cagliari
Kevin Alexander Echeverry Bucuru, Universidad de Bogotà Jorge Tadeo Lozano, Colombia
Raffaella Calgaro, Docente e Laboratorio di Storia (INDIRE)
Francesca Caprino, INDIRE
Daniela Cotimbo, Storico dell'Arte presso Alan Advantage
Rosy Cupo, Università degli Studi di Ferrara
Sara Di Giorgio, Ricercatrice GARR
Annalisa Di Zanni, Liceo Classico, Linguistico, Scienze umane "F. De Sanctis", Trani
Maurizio Guerra, I.I.S. Pertini-Santoni – Crotone
Giuseppe Lanese, Musicista, Giornalista, Esperto di Media Education, USR Molise
Beatrice Nava, Università degli Studi di Bologna
Sara Obbiso, Università degli Studi di Bologna
Viviana Paga, Open Art Image
Cecilia Pallotta, DiCultHer
Gabriella Paolini Ricercatrice GARR
Marco Penso, Associazione DiGenova
Francesca Davida Pizzigoni, INDIRE
Giacomo Pompanin, Dolom.it
Grazia Salamone, Dracma Circulating Culture
Fabiana Spinelli, Archivio storico di Santa Maria di Sopra della Minerva
Federica Tanlongo, Ricercatrice GARR
Viviana Vitari, Bibliotecaria e formatrice.



Culture Digitali, anno 1°, numero 1

(settembre-ottobre 2021)

Archiviato il n. 0 della nostra rivista "Culture Digitali", che ha abbracciato l'ambito temporale dei mesi di luglio e agosto 2021, anche questo n. 1 della rivista, relativo all'arco temporale settembre-ottobre 2021, presenta rilevanti proposte valoriali sul tema della Cultura digitale, orientate a connettere patrimoni materiali, immateriali, digitali e paesaggistici in quanto risorse inestimabili e strategiche per lo sviluppo.

Questo grazie, infatti, alla grande generosità dei tanti autori e specialisti che hanno voluto dare continuità a questo nuovo strumento editoriale per connettere realtà diverse, in una azione di alta divulgazione scientifica nelle problematiche e nelle sfide sottese alla dimensione educativa al e con il Patrimonio culturale nei diversi contesti teorici e applicati della Cultura digitale. Generosità dei tanti autori che come per il n. 0, testimoniano il fermento culturale sul tema della Cultura Digitale e la sua rilevanza nei processi educativi, facendoci percepire nuovi spazi di ricerca e di collaborazione attraverso un'attenzione costante all'innovazione, all'interdisciplinarietà, ai temi dell'inclusione sociale, dell'interculturalità, della sostenibilità.

Un numero della rivista particolarmente ricco di suggestioni, variamente articolate che partono dalla importante "Carta di Tokio" promossa dal Centro Internazionale di Ricerca EdA Esempi di Architettura in collaborazione con UNESCO University and Heritage, articolata in nove sezioni, tutti protesi alla valorizzazione dei concetti delle culture e dei patrimoni locali, coerenti con l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite, punto 4 – Istruzione di qualità. Una Carta, ispiratrice di attività e buone pratiche rappresentate in questo numero della rivista con gli approfondimenti e le esperienze in Venezuela (Así valoran los niños y niñas de Venezuela su Patrimonio Cultural y Natural) e in Brasile (Reconnecting with your culture: Drawing the heritage of the Kariri – Reconectandose com sua cultura: Desenhando o patrimônio do Cariri).

Viene presentato inoltre un rilevante approfondimento a cura di Laura Moschini, referente DiCultHer sui temi della parità di genere, con un saggio sulle Digital SHTEAM dal titolo "Gender mainstreaming, culture digitali, sostenibilità: da STEM a Digital SHTEAM" . Approfondimento, anch'esso in sinergia con l'Agenda 2030, per un nuovo Umanesimo per la salvaguardia dell'Ecosistema globale. Saggio che insiste su obiettivi etici, raggiungibili attraverso un radicale cambio di prospettiva a partire dall'attuazione del Gender Mainstreaming e dall'abbattimento delle barriere tra discipline scientifico-tecnologiche e umanistiche e artistiche (da STEM a SHTEAM) affinché, attraverso il pensiero critico, emerga la ricerca del "senso" in ogni ambito di studio,

ricerca, politica o azione. Un approccio integrato, cuore delle azioni introdotte da DiCultHer, partendo da un approccio valoriale delle digital SHTEAM, attraverso la Titolarità culturale e le Culture digitali, per consentire sia la promozione di una cittadinanza attiva, consapevole, responsabile e aperta al cosmopolitismo (nello spirito e della Convenzione di Faro) che nuove, o rinnovate, professionalità nell'ambito dell'"economia della conoscenza".

Senza voler entrare nel merito dei numerosi approfondimenti di questo numero della rivista, è appena il caso di sottolineare l'articolo "Didattica Digitale al Liceo Artistico Musicale "Foiso Fois" di Cagliari – Architettura e Ambiente: 3D Realtà Virtuale e Realtà Aumentata" che mette in evidenza una buona prassi didattica ormai sperimentata da anni per sviluppare una visione del patrimonio culturale e artistico come sistema di nuove professioni correlate e tecnologie digitali quali importanti supporti alla didattica tradizionale. Ma anche l'approfondimento presentato da Pamela Giorgi, di INDIRE dal titolo "Modelli virtuosi del passato per azioni pedagogiche contemporanee: il lavoro cooperativo di 'raccontare una storia' nella Sfida #HackCultura2021 n. 7 "Mille mani per una storia ", particolarmente significativo che mette in risalto il potere educativo del lavoro di gruppo attraverso una analisi di una delle attività di DiCultHer. Iniziativa questa, parte integrante della filosofia e degli obiettivi di #HackCultura, l'Hackathon delle studentesse e degli studenti per la titolarità culturale, " nata per sostenere studentesse e studenti a partecipare da remoto alla stesura di "romanzi collettivi" che ha prodotto risultati tangibili (ancorché digitali) che il lettore potrà apprezzare in allegato a questo numero della rivista.

Con "Ecoltura. Per un'ecologia della cultura", una buona pratica promossa nel 2018, che diventa progetto all'Ateneo di Trento per valorizzare il patrimonio documentale e la biografia di alcune figure del territorio. Un progetto per una "ecologia della cultura" ispirato dal Manifesto Ventotene digitale 2021.
Manifesto Ventotene digitale 2021, che come annunciato nel numero 0 della rivista, rappresenta la revisione del Manifesto "Ventotene Digitale", presentato nel 2017 [1] quale contributo DiCultHer all'anno europeo del patrimonio culturale (2018). Un documento promosso ed ideato per "garantire ai giovani le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarsi al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro".
Già l'elaborazione del "Manifesto Ventotene Digitale, redatto nel 2017, conseguente ad una ampia consultazione che coinvolse comunità scientifiche ed educative in Italia, segnò un momento rilevante di riflessione sui temi del Digital Cultural Heritage, sintetizzati in sfide e azioni che posero e pongono la Cultura al centro di quel "Progetto d'Europa" da molti invocato, nel suo essere "bene comune" e dispositivo fondamentale di coesione sociale, legate alla Ricerca, all'Alta formazione e all'Educazione scolastica nel dominio del nuovo Patrimonio culturale digitale. Riflessione per co-creare un sistema di conoscenze e competenze digitali consapevoli, abilitate ad assicurare conservazione, fruizione ampia, interattiva, partecipata e consapevole, sostenibilità, valorizzazione, promozione e presentazione del nuovo Patrimonio culturale digitale.

La revisione del Manifesto (ed. 2021), parte da queste riflessioni, nell'anniversario degli ottanta anni dal Progetto di Manifesto "Per un'Europa libera e unita" di Spinelli-Rossi, è stata una rilevante occasione per riprendere in mano il testo del 2017 del Manifesto, perché, ancorché quel testo fosse fortemente orientato a contribuire all'anno europeo del 2018, conteneva in nuce tutta una serie di orientamenti, resi poi palesi da un lato con la ratifica della Convenzione di Faro, dall'altro dalle rilevanti riflessioni in atto innescate in ambito europeo dalla presidente della Commissione europea per un nuovo Bauhaus europeo, e dalla Commissione dell'UE con la Conferenza sul Futuro dell'Europa. In particolare, proprio per assicurare il coinvolgimento attivo e consapevole delle nostre studentesse e dei nostri studenti sui temi del "Manifesto Ventotene Digitale. L'occasione digitale per la Cultura e l'Europa" sono state incluse in #HackCultura2022 ben due nuove SFIDE.

La prima SFIDA – la n. 7- " La Grande scrittura. Mille mani per una storia", nata come sopra ricordato per sostenere l'educazione alla lettura e alla scrittura, e nel caso specifico per stimolare la creatività dei giovani per una saggistica "a più mani", "collettiva" sull'Europa", per una "appropriazione culturale" nei confronti della "formazione alla cittadinanza europea".

La seconda SFIDA – la n. 8- "L'Europa. La nuova città del sole", Per un'Europa splendente, ospitale e pulita, dove il sole costituisce la primaria fonte di energia. Il sole che dona forza alle piante e agli animali e fa crescere bambini e giovani. Il sole dell'intelligenza, capace di dirimere l'oscurità dell'ignoranza e della violenza, può darci felicità e saggezza".

Ambedue le SFIDE saranno accompagnate da una serie di webinar di approfondimento tenuti da esperti sui temi dell'Europa, della cultura e sul ruolo del digitale in questi contesti. Serie di webinar che inizieranno il prossimo 5 novembre come da programma in progress consultabile all'indirizzo https://www.diculther.it/webinar-settimanali-sulla-convenzione-di-faro-ottobre-2021-maggio-2022/, che saranno resi disponibile tramite il nostro canale YouTube DiCultHer.

Al termine delle SFIDE le ragazze e i ragazzi avranno la possibilità di presentare le loro realizzazioni durante la settima edizione della Settimana delle culture digitali "Antonio Ruberti" (9-15 maggio 2022) ed in particolare durante la giornata di apertura, il 9 maggio 2022, Festa dell'Europa in un incontro nazionale organizzato da DiCultHer INDIRE, ICCU, Stati generali delle donne, RWYC, PCE, Culture Italiae, le associazioni Civita e DiGenova e la rivista Media2000.

Già nel numero 0 della rivista, furono annunciate una serie di Rubriche per aprire un dialogo con la nostra comunità di riferimento. In questo numero 1, oltre che ampliare i contenuti delle Rubriche Invito alla lettura e quella relativa agli Eventi, hanno preso avvio le nuove Rubriche: Donne che stanno cambiando l'Italia, a cura di Isa Maggi, coordinatrice di Stati Generali delle donne, per ispirare e orientare le giovani donne e raccontare vite piene di coraggio e di grande voglia di dare un nuovo inizio all'Italia che verrà. Le parole allo schermo, curata da Elisabetta Betty L'Innocente, per sottolineare la rilevanza del linguaggio filmico nei processi educativi, nonché Dalle Comunità patrimoniali, a cura del nostro vicepresidente, Giovanni Piscolla.

Un particolare ringraziamento al Comitato Scientifico internazionale e ai membri del Comitato di redazione che anche per questo numero della rivista ci sono stati/e vicini e ci hanno fatto pervenire speciali indicazioni ed in alcuni casi anche note di approfondimento che è possibile leggere in questo numero.

L'auspicio è quello di proseguire questo dialogo, per facilitare e permettere di connettere realtà e contesti diversi, per trarne beneficio dal confronto sia a livello disciplinare che di approccio per lo sviluppo dei necessari approfondimenti teorico e pratici.

Appuntamento al numero 2, relativo all'arco temporale novembre-dicembre 2021, la cui programmazione editoriale tenderà a consolidare e promuovere collaborazioni creative orientate dall'ideale di un nuovo Bauhaus, dalla Convenzione di Faro e dal Manifesto Ventotene digitale, per condividere esperienze e buone prassi e per costruire un'offerta educativa/formativa integrata e innovativa di proposte valoriali sul tema della Cultura digitale

Questo numero 2 della rivista attraversa la giornata mondiale dei diritti umani dell'ONU, prevista il 10 dicembre. Come avevamo già annunciato con l'articolo del prof. Alberto Blanco-Uribe Quintero (https://www.diculther.it/rivista/cultura-y-derechos-humanos/) vorremo garantire in questo numero 2 della rivista una serie di approfondimenti sul diritto all'istruzione, all'accesso ai saperi, diritto alla cultura, il diritto all'innovazione, il diritto ad Internet, nel ricordo del compianto Prof. Stefano Rodotà.



ARTICOLI

INTERVISTE

ARTICOLI

INTERVISTE

ARTICOLI

INTERVISTE

Culture Digitali,
anno 1, n. 1,
settembre-ottobre 2021

CARTA DI TOKYO

Reconnecting with your culture – educazione, cultura, patrimonio e giovane generazione

A cura di:
D. Paul Schafer
(Presidente Onorario RWYC),
Olimpia Niglio
(Presidente RWYC)

Preambolo

Le complessità della vita contemporanea, la pandemia COVID-19, le disuguaglianze razziali, le gravi disparità economiche e molti altri fattori confermano che è tempo di mettere la PERSONA, le COMUNITÀ e la CREATIVITÀ al centro delle nostre vite e del mondo in generale. Inoltre, la fragilità della situazione attuale, che tutti i Paesi si sta manifestando soprattutto nei settori culturale ed educativo, rivela che occorre dare una "nuova centralità" al ruolo che la CULTURA può e deve svolgere nello sviluppo sostenibile e nel mondo presente e futuro. Senza Cultura, infatti, è difficile immaginare come si possano creare politiche e pratiche condivise e partecipate di cruciale importanza per la nostra stessa esistenza.

Analizzando queste realtà ed esigenze nelle diverse aree del mondo, dall'estremo Oriente all'estremo Occidente, è emerso che un nuovo UMANESIMO è necessario anche per far sì che la Cultura entri in tutti i piani, nelle procedure e nelle politiche innovative necessarie per gli anni e i decenni a venire.

Per raggiungere e garantire esigenze così imprescindibili è necessario cominciare dai bambini e pertanto dalle giovani generazioni. Ciò garantirà che vengano piantati i semi giusti e che si facciano investimenti per produrre ottimi frutti e ottimi raccolti negli anni a venire. Garantirà inoltre che i corsi, i programmi, i curricula e le politiche educative siano creati e messi in atto per produrre un mondo migliore per tutte le persone e tutti i paesi.

Il 20 luglio 2020 è stato istituito e avviato nel mondo il programma e metodo pedagogico internazionale RECONNECTING WITH YOUR CULTURE (RWYC), promosso dal Centro Internazionale di Ricerca EdA Esempi di Architettura (Italia) in collaborazione con UNESCO University and Heritage con sede in Spagna.

Questo metodo pedagogico è stato progettato per le scuole primarie e secondarie di tutto il mondo ed è dedicato a bambini e giovani nella fascia di età dai 5 ai 17 anni. Con l'assistenza di insegnanti e genitori, i bambini di questa fascia di età sono invitati a intraprendere viaggi esplorativi nelle culture e nei patrimoni delle proprie località e comunità, nonché a disegnare immagini e documentare le loro esperienze in una varietà di metodologie artistiche manuali in grado di supportare la loro creatività ed immaginazione. Questo metodo pedagogico è stato progettato per migliorare la trasversalità disciplinare e creare discussioni e conversazioni tra insegnanti, studenti e autorità educative nelle molte diverse discipline in cui è coinvolta la scuola, a tutti i suoi livelli.

Anche la creazione, l'analisi e la valutazione di diversi approcci e tecniche nelle diverse località e comunità del mondo è una componente fondamentale di questo processo, così come la costruzione di canali e reti di comunicazione che facilitino lo scambio e la condivisione di informazioni, idee, esperienze e risultati.

Coerente con l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite, punto 4 – Istruzione di qualità – il programma e il metodo RWYC implementa queste attività educative in stretta collaborazione con scuole, consigli scolastici, musei, archivi, associazioni del patrimonio e organizzazioni culturali. Inoltre, i governi locali sono chiamati ad agire e ad istituire iniziative che pongano la cultura e le culture in generale – e il patrimonio e i patrimoni in particolare – al centro di tutti i piani delle politiche future.

La Carta di Tokyo consiste in nove (9) articoli fondamentali che sintetizzano i principali obiettivi e le priorità del programma RWYC e che a loro volta si convertono in attività e buone pratiche applicative. Questi articoli riguardano e si impegnano a:

1. Sottolineare e Valorizzare i Concetti Locali di Cultura e Patrimonio

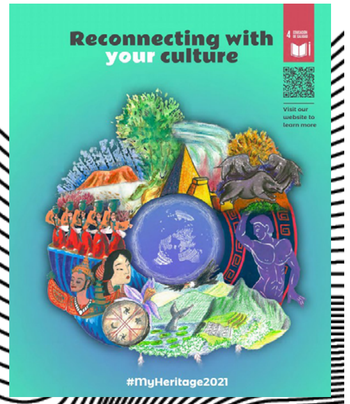
I bambini e i giovani incontrano le loro culture e i loro patrimoni prima di tutto a livello locale. I sentimenti e le esperienze condivise che ne derivano li aiutano a rendersi conto di quanto siano diverse le loro località e comunità, così come del fatto che ogni persona, località e comunità contribuisce molto a plasmare la propria cultura, il proprio patrimonio, i propri valori e il proprio stile di vita. Poiché le culture e i patrimoni sono entità dinamiche e complesse, bisogna fare attenzione a sviluppare molte competenze, abilità, strumenti e tecniche diverse per affrontare questa situazione. Attraverso il miglioramento delle definizioni e delle comprensioni da parte delle persone dei concetti locali di cultura, patrimoni e comunità, è possibile creare il giusto percorso e stabilire programmi educativi e di formazione praticabili ed efficaci in questo settore.

2. Promuovere il Rispetto per la Diversità della Cultura e del Patrimonio

Ogni località e comunità nel mondo ha la sua cultura e il suo patrimonio che deve essere conservato, protetto, condiviso e curato. Questo dà origine alla ricca diversità di culture e patrimoni che esistono in tutto il mondo e in ogni regione geografica del mondo. Creare e coltivare gli approcci metodologici e le tecniche adeguate a conoscere e comprendere queste culture e questi patrimoni non è solo la chiave per rispettarli e apprezzarli così come le loro differenze culturali e storiche, ma anche la soluzione per raggiungere "l'unità nella diversità" e il rispetto per la varietà delle espressioni culturali e patrimoniali in tutto il mondo.

3. Creare Cittadini Responsabili attraverso la Cultura e il Patrimonio

L'educazione alle culture e ai patrimoni richiede di andare ben oltre la raccolta di informazioni sulle realizzazioni passate e presenti e sulle realtà storiche e contemporanee. L'obiettivo più importante è quello di incoraggiare i bambini e i giovani ad apprezzare con gioia e creatività le proprie culture e i propri patrimoni e quelli degli altri, e non solo le loro manifestazioni materiali, fisiche e tecnologiche. Questo obiettivo, che emana dalla conoscenza volta a rafforzare le responsabilità, i valori e gli ideali personali, richiede un impegno pedagogico per valorizzare e arricchire l'educazione culturale e del patrimonio in modo consapevole, deliberato e sistematico. Questo è imperativo per acquisire le conoscenze, le informazioni, la comprensione e le intuizioni necessarie per diventare cittadini consapevoli, umani, responsabili e affidabili a livello locale, regionale, nazionale e internazionale.



4. Valorizzare i Contesti Culturali Locali

La conoscenza e la consapevolezza del "contesto" è di cruciale importanza in tutti i processi e le pratiche di apprendimento della cultura e del patrimonio perché i contesti spesso determinano i contenuti. Un programma pedagogico efficace in questo settore deve quindi permettere agli studenti e alle giovani generazioni di conoscere, comprendere e apprezzare il significato dei contesti culturali e storici, iniziando dalla propria realtà familiare ed espandendosi da questa per includere il contesto dei loro immediati dintorni e delle loro località, dei loro paesi, e infine il patrimonio naturale, culturale e digitale dell'umanità e dell'ambiente ecologico nel suo complesso. Le culture e i patrimoni in questo senso non vengono identificati solo per la loro bellezza e la loro storia, ma, cosa più fondamentale e importante, per la conoscenza, è il significato e la comprensione che forniscono questi patrimoni agli studenti e alle persone che li osservano, li identificano e vivono, e di conseguenza gli stimoli che sono in grado di fornire in tutte le situazioni di apprendimento cognitivo e affettivo.

5. Dialogare nella Conoscenza e Consapevolezza Culturale

Un approccio interdisciplinare è necessario in questa materia perché la conoscenza e la comprensione delle culture, dei patrimoni e dei loro contesti richiedono un dialogo costante e una comunicazione continua tra molti partecipanti, discipline e soggetti diversi. Un buon programma pedagogico valorizza molto questi dialoghi e connessioni perché è attraverso punti di contatto tangenziali e interdisciplinari tra le diverse discipline e materie che si creano le innovazioni che permettono di costruire un futuro migliore, così come di creare le attitudini e le capacità che sono necessarie per una cittadinanza responsabile.

queste culture e questi patrimoni non è solo la chiave per rispettarli e apprezzarli così come le loro differenze culturali e storiche, ma anche la soluzione per raggiungere "l'unità nella diversità" e il rispetto per la varietà delle espressioni culturali e patrimoniali in tutto il mondo.

6. Sviluppare Competenze Inclusive e Olistiche

L'educazione nelle culture e nei patrimoni locali è molto utile per attivare procedure inclusive e competenze olistiche che sono molto utili in tutte le fasi del processo della vita. Le scuole che introducono l'insegnamento e l'apprendimento alle culture e ai patrimoni locali contribuiscono molto allo sviluppo, alla realizzazione, alla motivazione e alla creatività degli studenti e delle persone. Queste procedure e competenze migliorano anche la conoscenza, espandono la sensibilità artistica, stabiliscono nuovi valori, favoriscono la equità e la giustizia legale e sociale, e migliorano le capacità del pensiero critico. Tutto questo è possibile mobilizzando ed impegnano tutte le capacità umane: dalla mente e all'intelletto, ai sensi, al cuore, all'anima e allo spirito. Questo contribuisce a rafforzare i sentimenti di inclusione e unione piuttosto che di esclusione e separazione.

7. Preparare le Generazioni Future

L'educazione nel metodo pedagogico e nel programma RWYC è intesa nel suo senso più ampio per significare la creazione di opportunità che permettono agli studenti di sviluppare competenze, abilità e mentalità che migliorano la consapevolezza, la coscienza, l'ingegnosità e l'integrità. Inoltre, prepara gli studenti a diventare cittadini impegnati e partecipanti attivi in un mondo che cambia e si evolve costantemente in molti modi e direzioni diverse e dove ciò che viene appreso e conosciuto oggi potrebbe essere superato, irrilevante o obsoleto domani. Questo permette agli studenti di creare e sviluppare costantemente le nuove possibilità di impiego, gli impegni lavorativi e contrattuali e i percorsi di carriera che sono necessari per il futuro.

8. Promuovere le Politiche Culturali Locali

Il metodo pedagogico e il programma del RWYC sono anche progettati per permettere alle istituzioni e alle autorità educative di integrare gli sviluppi e le questioni culturali e del patrimonio nei programmi di formazione locali, regionali, nazionali e internazionali, così come nelle politiche e nei programmi culturali del governo. Ciò significa che bisogna fare attenzione a formare e/o riqualificare gli insegnanti e gli educatori in una varietà di questioni culturali e sul patrimonio, così come a facilitare le fondamentali sinergie e collaborazioni istituzionali tra il settore pubblico e quello privato. Questi aspetti pedagogici della cultura e del patrimonio sono requisiti importanti per assicurare la pace, la tolleranza, la giustizia civica e sociale, e la sostenibilità nel mondo futuro.

9. Creare Dialoghi e Scambi tra Culture e Patrimoni

L'insegnamento e l'apprendimento delle culture e dei patrimoni aiuta gli studenti e le giovani generazioni a prendere coscienza dei propri valori culturali, identità e realtà, così come a sviluppare gli strumenti e le tecniche necessarie per istituire scambi e dialoghi con persone di altre culture e patrimoni. Solo la conoscenza cosciente della propria cultura ed eredità può favorire dialoghi costruttivi e costruire ponti con persone di altre culture ed eredità senza forme avverse di "neocolonialismo", "globalizzazione" ed "esclusione". Il metodo pedagogico e il programma del RWYC promuovono lo sviluppo di corsi e progetti che coinvolgono la partecipazione, la cooperazione, la condivisione e gli scambi come chiavi per creare un mondo più umano e sostenibile.

Questa Carta è stata creata dopo intense discussioni e consultazioni con molte persone, organizzazioni e paesi di tutto il mondo tra il 2020 e il 2021. Ha lo scopo di unire il lavoro e gli sforzi di studenti, insegnanti, famiglie e autorità accademiche in questo settore, così come di molte istituzioni comunitarie come scuole elementari e secondarie, collegi comunitari, università, musei, associazioni e centri di ricerca.

RECONNECTING WITH YOUR CULTURE crede che solo attraverso la conoscenza consapevole delle culture e dei patrimoni locali sarà possibile aiutare gli studenti, le giovani generazioni e le persone in generale a comprendere e ad apprezzare le proprie culture e i propri patrimoni così come quelli degli altri, attivndo politiche e pratiche per un mondo sostenibile basato sulla giustizia, l'ordine, l'uguaglianza e la partecipazione attiva di tutti i cittadini e paesi.

Raccomandiamo e sosteniamo l'impegno verso gli obiettivi dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite e sottolineiamo specialmente l'importanza dell'insegnamento e dell'apprendimento delle culture e dei patrimoni a livello locale in tutto il mondo per la realizzazione di questi obiettivi.

Markham, Canada | Tokyo, Giappone

31 Luglio 2021

D. Paul Schafer (Presidente Onorario RWYC), Olimpia Niglio (Presidente RWYC)

La Carta è tradotta anche in Inglese, Francese, Portoghese, Spagnolo e Giapponese e le versioni sono disponibili al seguente link http://esempidiarchitettura.it/sito/rwyc-tokyo-charter/

Reconnecting with your culture e la Scuola del Mondo



Firmatari della Carta di Tokyo, 31 luglio 2021



Bibliografia [Convenzioni, Dichiarazioni, Carte]

Convention for the Protection of Cultural Property in the Event of Armed Conflict with Regulations for the Execution of the Convention, signed in the Hague 1954 (hereinafter: 1954 UNESCO Convention)

Convention on the Means of Prohibiting and Preventing the Illicit Import, Export and Transfer of Ownership of Cultural Property 1970 (hereinafter: 1970 UNESCO Convention)

Convention concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage 1972 (hereinafter: 1972 UNESCO Convention)

Mexico Declaration on Cultural Policies (1982)

Convention on the Protection of the Underwater Cultural Heritage 2001 (hereinafter: 2001 UNESCO Convention)

Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 2003 (hereinafter: 2003 UNESCO Convention)

The Agenda 21 for Cultureadopted in 2004

Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions 2005 (hereinafter: 2005 UNESCO Convention)

Convention on the Value of Cultural Heritage for Society, FARO Convention(2005)

Fribourg Declaration on Cultural Rights (2007)

The Hangzhou Declaration (2013)

UN AGENDA 2030 (2015).

People-Centered Approaches to Cultural Heritage, ICOMOS (2020)

Charter European Cultural Heritage Skills Alliance (2020)

Heritage and the Sustainable Development Goals: Policy Guidance for Heritage and Development Actors, ICOMOS (2021)

Así valoran los niños y niñas de Venezuela su Patrimonio Cultural y Natural

a cura di:
Dra. Maritza Acuña Herrera

Keywords:
Heritage, Culture, Boys and Girls

Parole chiave:
Patrimonio, Cultura, Ragazzi e Ragazze, Bambini.

Abstract:

Culture gave us the opportunity, in the midst of the COVID-19 pandemic during the 2020-2021 period, to revalue the cultural and natural heritage of the peoples of the world. "Reconnecting with your Culture. Draw your Heritage", was a project that was born with the aim that the children of the world make known the heritage of their countries. The methodology based on the Montessori method of teaching and learning was used, where the child is the protagonist and the adult helps him to learn from his experience, with suitable materials and in the appropriate environment. A dream that began with a tour of the city, locating the heritages and then choosing one and painting it. From there the children reflect on three questions: what is heritage for you? Do you know your heritage? Why did you draw this heritage? This led to surprising answers for those who dared to develop the project. Venezuelan children participated. In a country devastated by a never-before-seen diaspora and with an overwhelming political and social situation, the children dared to dream and tell us that Venezuela is a country with unparalleled natural and cultural beauty. The analysis of the responses under the grounded methodology of Corbin and Strauus (1967) where social representations are analyzed in terms of their meaning and significance yielded an interesting conclusion that gives us hope for tomorrow. It is evident that children have a sense of belonging and representativeness of the Venezuelan culture and its natural spaces. Representations of ethical, experiential, family and moral values emerged, which highlights the hope that children identify with their culture and heritage.

La cultura nos dio la oportunidad, en medio de la pandemia por COVID-19 durante el periodo 2020-2021, de revalorizar el patrimonio cultural y natural de los pueblos del mundo. "Reconéctate con tu Cultura. Dibuja tú Patrimonio", fue un proyecto que nació con el objetivo de que los niños del mundo dieran a conocer el patrimonio de sus países. Se utilizó la metodología basada en el método Montessori de enseñanza y aprendizaje, donde el niño es el protagonista y el adulto lo ayuda a aprender a partir de su experiencia, con materiales idóneos y en el entorno adecuado. Un sueño que comenzaba con un recorrido hacia la ciudad, ubicar los patrimonios y luego escoger uno y pintarlo. A partir de allí los niños reflexionan sobre tres preguntas: ¿qué es patrimonio para ti? ¿Conoces tú patrimonio? ¿Por qué dibujaste este patrimonio? Esto los llevó a respuestas sorprendentes para los que se atrevieron a desarrollar el proyecto. Los niños venezolanos participaron. En un país abatido por una diáspora nunca vista y con una situación política y social avasallante, los niños se atrevieron a soñar y decirnos que Venezuela es un país con una belleza natural y cultural inigualable. El análisis de las respuestas bajo la metodología fundamentada de Corbin y Strauus (1967) donde se analizan las representaciones sociales en términos de su sentido y significación arrojó una conclusión interesante y que nos da esperanza en el mañana. Se evidencia que los niños tienen sentido de pertenencia y representatividad de la cultura venezolana y de sus espacios naturales. Surgieron representaciones de valores éticos, vivenciales, familiares y morales lo que pone de manifiesto la esperanza en que los niños se identifican con su cultura y su patrimonio.

Riassunto

La cultura ci ha dato l'opportunità, nel mezzo della pandemia di COVID-19 nel periodo 2020-2021, di rivalutare il patrimonio culturale e naturale dei popoli del mondo. "Reconnecting with your Culture, Draw your Heritage" è un progetto nato con l'obiettivo di far conoscere ai bambini del mondo il patrimonio dei loro paesi. La metodologia utilizzata si basa anche sul metodo Montessori di insegnamento e apprendimento, dove il bambino è il protagonista e l'adulto lo aiuta ad imparare dalla sua esperienza, con materiali adatti e nell'ambiente giusto. Un sogno inizia con un tour della città, individuando i siti del patrimonio e poi scegliendone uno e dipingendolo. Da qui, i bambini possono riflettere su tre domande: cos'è per te il patrimonio? Conosci il tuo patrimonio? Perché hai disegnato questo patrimonio? Questo metodo ha condotto a risposte sorprendenti per coloro che hanno osato sviluppare il progetto. Hanno partecipato bambini venezuelani. In un paese martoriato da una diaspora senza precedenti e da una situazione politica e sociale opprimente, i bambini hanno osato sognare e raccontare che il Venezuela è un paese con una bellezza naturale e culturale ineguagliabile. L'analisi delle risposte utilizzando la metodologia di Corbin e Strauss (1967), che analizza le rappresentazioni sociali in termini di significato e significante, ha prodotto una conclusione interessante che ci dà speranza per il futuro. È evidente che i bambini hanno un senso di appartenenza e rappresentatività della cultura venezuelana e dei suoi spazi naturali. Sono emerse rappresentazioni di valori etici, esperienziali, familiari e morali, il che dimostra la speranza che i bambini si identifichino con la loro cultura ed eredità.

INTRODUCCIÓN

Luego de haber concluido el concurso "Reconéctate con tu Cultura. Dibuja tu patrimonio" y dados los resultados arrojados en los escritos elaborados por los niños se consideró importante analizar, más allá de lo evidente, las respuestas que daban los niños y niñas a preguntas que orientaban el concurso: ¿Qué es patrimonio para ti? ¿Conoces tu patrimonio? ¿Por qué has seleccionado ese patrimonio?

La participación por Venezuela la integraron 48 niños y niñas del Distrito Metropolitano y de diferentes estados: Apure, Aragua, Carabobo, Lara, Mérida, pertenecientes a instituciones educativas y culturales (Colegio Las Cumbres, CEAPUCV, Colegio Josefa Gómez de Delfino, ETA. Padre José Pastor Villalonga, Fe y Alegría, UE Monseñor José Alí Lebrún, Fe y Alegría, UTP Virgen del Rosario, Fe y Alegría, Niños Decimistas de Caracas, Así Canta Lara, La Pedregoza Mérida, Fundación Gavidanza) quienes a través de sus dibujos plasmaron su sentir por el Patrimonio Cultural y Natural.

El objetivo de esta investigación es develar los valores y creencias que tienen los participantes acerca del patrimonio cultural y natural venezolano y, a partir de ese análisis, generar teoría sobre la importancia de la cultura para la formación de valores e idiosincrasia de los niños y niñas.



METODOLOGÍA

La Teoría Fundamentada desarrollada por Glaser y Strauss (1967) se apoya en el llamado Método de Comparación Continua (MCC). Posteriormente, Strauss y Corbin (1990) argumentan que la Teoría Fundamentada puede ser usada para construir teoría a partir de los datos encontrados o elaborados desde el contexto del área problemática y permite comprender los puntos de vista de los actores o participantes en el proceso.

Actualmente el MCC, trabaja con la inducción cualitativa y la abducción cualitativa (Kelle, 1997). Al usar la inducción, la deducción y la abducción se potencia el Método Comparativo Continuo y se le da mayor validez cualitativa a la investigación (Picón, 2006).

En el presente trabajo se usa la teoría fundamentada según Glaser y Strauss (ob. cit.). Sin embargo, se hace referencia a Miles y Huberman (1994), quienes sostienen que "codificar es analizar" y esto lleva a realizar una disección del dato, lo cual permite limpiar y acomodar las categorías más relevantes, las relaciones y procesos; además ayudan en el análisis y presentación de los datos.

El análisis en la Teoría Fundamentada implica el descubrir y definir las categorías importantes y más significativas de los actores del contexto. El uso del verbo de las y los participantes es fundamental en la construcción de las categorías, a partir de su opinión. Por tal razón, conviene mantener el significado original en la medida que sea posible, para que las categorías siempre emerjan enraizadas en la narrativa de los hechos.

Etapas y Procesos Iterativos del Modelo de Glaser y Strauss (1967)

La secuencia de los procesos fue la siguiente:

- Comparación de incidentes (y elaboración) de datos aplicables a cada categoría (que se construyen): los incidentes (verbalización, ocurrencias, eventos) se organizan a criterio del investigador o de los investigadores. Al principio, a las categorías no se les asigna nombre. Luego, se determinan los atributos que permiten decidir los nombres de las diversas categorías. Las tácitas se transforman en explícitas y al final se definen las categorías provisionales y las reglas que las organizan.

- Integración de categorías y sus propiedades: los incidentes se colocan en las categorías provisionales de acuerdo a reglas establecidas. Luego, se elaboran las categorías, y éstas sufren continuas reestructuraciones, lo cual permite afinar la construcción de la categoría. Por último, éstas llegan a ser menos numerosas, más inclusivas y sus propiedades más precisas y explícitas.

- Delimitación de la Teoría: se revisan nuevamente las reglas que permiten armar las categorías iniciales, como también la ubicación de los incidentes. Se disminuyen las categorías, lo cual las hace cada vez más inclusivas integrando las categorías superpuestas. Se formulan las reglas finales para cada concepto, categoría, proposición e hipótesis o formulación teórica de los datos.

- Construcción y Redacción de la Teoría: se comparan todos los documentos para cada categoría con el cuidado de revisar los datos codificados, para poder validar las hipótesis o encontrar los vacíos que se encuentren en la teoría.

Como parte del muestreo teórico se recolectó, codificó y analizó y se decidieron los datos que sirvieron de base a la elaboración teórica a partir de la selección de las meta cogniciones a ser comparadas, las cuales fueron siete, al principio, luego diez y finalmente quince. Se comparó el nivel conceptual, las aplicaciones de lo que aprendían, y simultáneamente, la maximización o la minimización, tanto de las diferencias como de las similitudes y de los datos relacionados con las categorías que en este estudio se elaboró.

La saturación teórica es el punto o momento en la construcción de la categoría, en el cual ya no emergen más propiedades, dimensiones o relaciones nuevas durante el análisis o codificación (Strauss y Corbin, 1998), para responder a las preguntas de investigación.

RESULTADOS

El proceso de categorización propuesto por la Teoría Fundamentada para el análisis de datos consta de tres pasos, a saber:

• Una primera categorización libre o codificación abierta, partir de la lectura detenida de las fuentes de datos mediante códigos in vivo y códigos construidos.

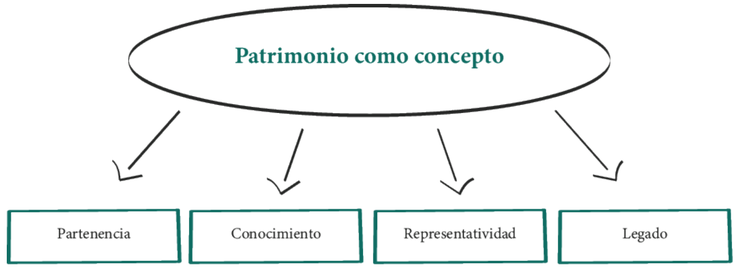
• En un segundo momento y a partir de ellos, se crea un esquema de códigos más generales, que expresaba las similitudes y/o relaciones entre las distintas categorías: los códigos axiales. Estos suponen un primer paso de generalización y conclusiones preliminares.

• Finalmente, del conjunto de códigos axiales se extrajeron conceptos abstractos analítica y teóricamente fundamentados, que daban explicación general a algunas de las preguntas de investigación.
Estos códigos se denominan códigos selectivos, categorías nucleares o categorías centrales; estas constituyen la etapa final del análisis de los datos. Las dos primeras codificaciones, abiertas y axiales, fueron desarrolladas a partir del análisis de las metacogniciones. La codificación selectiva permitió obtener cuatro categorías centrales que fueron

Categoría central: El dibujo como elemento de reconexión con la cultura

Primera categoría: Patrimonio como concepto: Esta categoría está referida a revisar qué concepto manejan los niños acerca del patrimonio cultural y natural.

Al analizar las respuestas de los niños en relación a estas categorías emergieron otras categorías secundarias que le dan una fuerza importante a sus escritos.



Pertenencia: La categoría del sentido de pertenencia surge del análisis de las respuestas donde prevalecieron comentarios como "el patrimonio es un bien heredado", "de generación en generación, recibido del pasado para transmitirlo en el futuro". "Es algo que nos pertenece. Importante para el país". "Propio de una comunidad". "Lo que nos identifica como país". "Las cosas que tengo y valoro". "Las cosas naturales y culturales más bonitas de Venezuela".

Conocimiento: la categoría de conocimiento surge de comentarios como: "es nuestra música, baile, gastronomía, arte, cultura del país"; "del latín patrimonium"; "conjunto de bienes que pertenecen a una persona, natural o jurídica". "Un patrimonio histórico son los lugares donde han pasado hechos históricos, Un patrimonio natural son los lugares naturales más visitados o bonitos del país". "Es un conjunto de elementos, culturales, estructurales y naturales que caracterizan un país". "Es el conjunto de bienes de una persona o país, que pueden ser Tangibles como los bienes muebles, bienes inmuebles y los Intangibles o inmaterial que son las creaciones intelectuales y artísticas del ser humano".
Representatividad: La categoría de representatividad surge de expresiones como: "muestra a los demás países las bellezas de nuestra nación". "son nuestros paisajes naturales heredamos paisajes, los cambios de clima, los monumentos". "el conocimiento del pasado de una sociedad, país o de la humanidad, porque nos permite saber de dónde venimos, quiénes éramos antes y qué pasó con ellos". "lo que le han dejado y la responsabilidad de cuidarlo, como algo que le dan a alguien cuando se lo merece o también puede ser algo que le regalan a una persona". "Venezuela tiene costumbres muy bellas e interesantes, además de bailes, canciones, gastronomía".

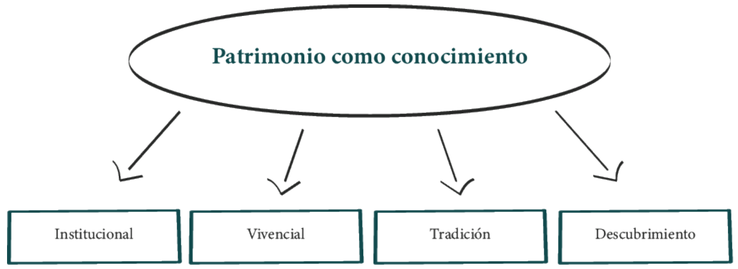
Legado: esta categoría se evidencia en comentarios arrojados por los niños como: "un regalo importante"; "algo que representa mi país", "nuestras fiestas tradicionales, nuestra familia, nuestra gastronomía, nuestras historias patrias", "las bellezas de la flora y fauna que representa nuestro estado Apure", "nuestro bailo típico el (Joropo)", "el llanero en lomo de su caballo"

Institucional. Esta sub categoría surge de comentarios que evidencian que las instituciones tanto educativas como culturales tienen un gran impacto en que los niños sepan del patrimonio. Algunas vivenciadas a través de la escolaridad y otras en actividades complementarias que brindan grupos culturales, religiosos, entre otros. Comentarios como, "la Fundación Gavidanzas nos enseña a valorar nuestra cultura" "El padre en casa pastoral no enseña de nuestras tradiciones como San Benito, San Miguel Arcángel" "Mi papá nos enseñó a recitar décimas a la Cruz con los niños decimistas de Caracas" "los diablos es manifestación que aprendimos a valorar en los talleres de la Fundación Gavidanzas"

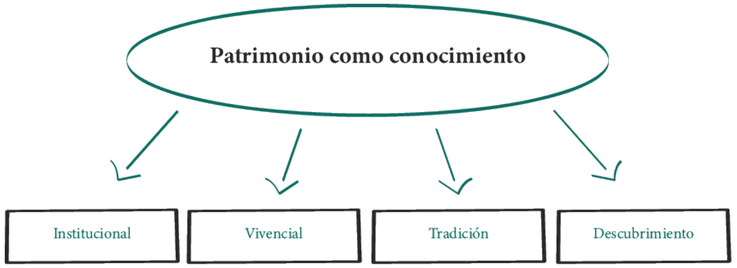
Vivencial: está categoría emerge también de comentarios como "los conozco desde pequeño" "estoy aprendiendo y conociendo el patrimonio de mi ciudad Caracas". "desde pequeños nos enseñan sobre las cosas que nos identifican como país". "conozco la Universidad Central de Venezuela y algunas de sus obras entre ellas "El Atleta", a veces cuando paso por los estadios lo veo." "Algún día me gustaría aprender más de la Ciudad Universitaria de Caracas y estudiar en la Universidad Central de Venezuela porque siento que ahí puedo aprender mucho de las carreras que me llaman la atención."

Tradición: este es otra de las categorías emergentes que surgieron dentro de las respuestas dada por los niños "En Mérida el patrimonio tangible, la Catedral, Los Chorros de Milla, El Parque Bethoven, el Pico Bolívar, la casa de Juan Félix Sánchez, la Gobernación, el rectorado". "Intangible, los diablos de yare, las paraduras, la devoción a los santos". "gran diversidad del patrimonio larense, referencia a la cultura a través de un bailarín tocuyano". "conozco algunas de nuestras fiestas tradicionales como nuestro Carnaval, los diablos danzantes, el joropo, los velorios de cruz de mayo". "el padre nos ha enseñado algunos patrimonios como San Isidro Labrador, San Benito de Bobure". "llevar a través de la pantalla virtual mis conocimientos mi talento y sobre todo dar a conocer mi lindo estado Apure. Además quiero llevar al mundo nuestras riquezas que poseemos de esta manera doy a conocer ante ustedes lo esplendoroso de mi región y así cruzar las fronteras con mi patrimonio y llevar lo desconocido al mundo."

Descubrimiento: una categoría interesante que emergió es esta ya que algunos niños no sabían del tema. "No conozco muy bien, pero si he visitado algunos lugares como el Aula Magna de la Ciudad Universitaria de Caracas, la Tierra de Nadie, la Biblioteca Central y la Sala de Conciertos". "No tenía conocimiento acerca del patrimonio de mi país ni del mundo, no conocía su importancia ni preservación; sin embargo, a través de la elaboración de mi dibujo, he podido investigar y estudiarlo"" Estoy empezando a conocer el patrimonio de mi país, mi patrimonio, como lo es El Joropo, La Gaita" "Si, conozco algunos y me faltan aún muchos por conocer". "Me gusta mucho conocer cada región de mi país"" No todo. Venezuela posee una gran variedad de patrimonios culturales, históricos, naturales, artístico y nacionales difícil de conocer en tan poco tiempo que tengo de vida"



Tercera categoría: Identidad con su patrimonio: Esta categoría se refiere a la identificación que tiene el niño con elementos patrimoniales.



Sentimientos: Esta es una de las categorías que se evidenció en los trabajos presentados a la categoría central de por qué se seleccionó un patrimonio en particular. Expresiones como: "Elegí la Burriquita como patrimonio cultural porque me gusta mucho"." El retrato de la mujer hace referencia a Venezuela como mujer hermosa fuerte y luchadora"."Mi querido San Miguel Arcángel es el santo que más confianza le tengo". "me gusta que tiene salas de conciertos, sirve para recrearse, estudiar en su biblioteca espectacular y hacer deporte en sus estadios enormes"."Me gusta el Parque Nacional Canaima por su belleza inigualable, sus años de historia y su abundante flora y fauna, también por su gente, Los Pemones y su cultura"."Escogí la Cruz de Mayo, pues en mayo cumplo años y también porque siempre voy con mi papá a los Velorios de Cruz, a tocar y a recitar décimas"."Porque me gusta mucho el Ávila y pensé que era una buena idea dibujarlo." "La Flor de Lara, porque es una estructura muy bella que se encuentra en el Estado Lara. El Cardenal, animal en peligro de extinción, que representa la sangre derramada de nuestro señor Jesucristo. La Catedral de Barquisimeto por su estructura tan bella. El Obelisco por sus estructuras y sus bellas vistas. La Tinaja Patrimonio cultural artístico que resalta el talento de los artesanos. La Guacamaya porque representa la Libertad". "Es linda y divertida y tengo mi propia burriquita" "Porque lo vi muy majestuoso para la cultura venezolana". "lo que más me gusta es el túnel de conexión entre el Mausoleo y el Panteón". "Me gusta el colorido de los trajes y de las máscaras que usan los Diablos Danzantes de Naiguatá, también me llama la atención las distintas figuras y pasos del baile que realizan que he visto por videos". "me gusta mucho los colores que usan, su vestimenta, sus coloridas máscaras y porque es una representación del bien contra el mal en la que busca ahuyentar los malos espíritus". "Porque es un patrimonio nacional que me gusta mucho y mi papá lo valora porque allí se graduó y también me gustaría hacer lo mismo". "una tradición alegre dibujé lo de los diablos danzantes de Yare". "Me gusta mucho también el Parque Warairarepano. He disfrutado subirlo en teleférico varias veces con mis padres y mis primos. Me encanta ese paseo y el clima frio de la montaña. Soy un turista y me encanta pasear y conocer lugares". "Porque creo que son los más bonitos y también importantes en Venezuela".

Conocimientos: esta categoría también se evidenció en los escritos de los niños. Aquí lo notamos en estas expresiones. "Porque es una cultura que conozco muy bien" "Seleccione el Salto Ángel porque es un símbolo natural conocido en todo el mundo y también la caída de agua más alta del planeta. Pues mide 960 metros. Ha sido fuente de inspiración para hacer grandes pinturas y películas como "Más allá de los sueños", "Up Una aventura increíble", "Aracnofobia", "Jungle 2 Jungle", "Punto de Quiebre" entre otras, además de ser uno de los monumentos naturales más emblemáticos del mundo." "Porque es unos de los más famosos de la Universidad Central de Venezuela y mi colegio pertenece a la UCV." "He seleccionado este patrimonio porque me parece un lugar histórico con grandes paisajes, es amplio, tiene muchas esculturas, murales y obras de artistas importantes" "Escogí todos esos porque los conozco y me gustaría que perduren en nuestra vida, ya que tristemente se ve que lo estamos dejando abandonar." "Porque desarrollo el arte visual mediante la ilustración y doy a conocer el patrimonio del estado Lara en diferentes facetas." "Escogí los diablos danzantes de Altagracia de Orituco, Estado Guárico, pues me parece que sus máscaras son muy coloridas y son distintas a las otras diabladas que se dan en nuestro país." "He seleccionado estos elementos a dibujar porque todos representan a Venezuela y yo soy venezolana" "

Devoción: la categoría devoción emergió lo evidencia estas afirmaciones: "es importante, ayuda a muchas personas para que no se mueran. Es nuestra fe, el amor por el pueblo. Era un buen doctor que ayudaba a la gente." "Porque es un doctor que ayuda a las personas. Yo lo quiero mucho porque ayuda a los enfermos" "Seleccioné Los Diablos de Yare, una festividad religiosa que se celebra en Miranda en Corpus Christi. Me parece interesante la representación del triunfo del bien sobre el mal (Jesús y el demonio)." "porque mi papá es de Trujillo y la Virgen de la Paz es su patrona" "

CONCLUSIONES

Como conclusiones de esta investigación podemos decir que:

- El concurso "Reconéctate con la Cultura", permitió a los niños y niñas venezolanos revalorar, reconoce, descubrir e identificarse con el patrimonio cultural y natural del país.
- Las categorías emergentes develan que el trabajo con las tradiciones culturales permite afianzar el sentido de pertenencia.
- Igualmente se devela la importancia de las instituciones educativas y culturales, además de la familia, en la formación de niños y niñas. Estas, cada una con sus estrategias particulares, han logrado estimular en ellos la valoración de sus raíces.
- Finalmente el patrimonio cultural y natural son parte de nuestra historia de vida. Debemos hacer énfasis que a través de ellos podemos fundamentar las bases de una sociedad para estos tiempos de cambios.



Patrimonio Cultural Tangible:

Génesis Alvarenga. Ciudad Universitaria de Caracas. Concurso Reconéctate con la Cultura. Mayo 2021.



Patrimonio Cultural Intangible:

Isaac García Diablos. Danzantes de Orituco. Concurso Reconéctate con la Cultura. Mayo 2021.



Patrimonio Natural:

Gabriel Rodríguez. Parque Nacional Canaima. Concurso Reconéctate con la Cultura. Mayo 2021.

Referencia bibliográfica

Dibulos de los niños Concurso Reconéctate con la cultura (2021) http://esempidiarchitettura.it/sito/edakids-reconnecting-with-your-culture/

Glaser, B. y Strauss, A. (1967/1970). Discovery grounded strategies for qualitative reasearch. Chicago, Aldine Pub. Co.

Habermas, J. (2002). El futuro de la naturaleza humana. Editorial Paidos.

Huizinga, J. (1938) Homus ludens Disponible en: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/huizinga.html Consulta: 2009, Julio 10.

Método Montessori: sus 8 Principios educativos. En https://psicologiaymente.com/desarrollo/metodo-montessori

Reconéctate con la cultura. (2020) Material de difusión del concurso.

Reconéctate con la cultura, (2021) Trabajos de niños y niñas venezolanos.

Dra. Maritza Acuña Herrera. Licenciada en Educación. Magister en Educación Ambiental. PHD en Educación Ambiental. Vicepresidenta de RWYCVZLA (2021) Coordinadora General de la ACE "Pequeños Científicos". Líder Internacional de Educación Ambiental Vitalis (2019-2021) Directora General Museo de Ciencias de Caracas (2014-2015) Profesora de Didácticas de las Ciencias Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela (2003-2014)*

Reconnecting with your culture: Drawing the heritage of the Kariri

a cura di:
Sandra Schmitt Soster

Mariana Kimie Nito

Fabiana Barbosa

Abstract

The project "Reconnecting with your culture: Draw your Heritage" is an international pedagogical method promoted by Esempi di Architettura (EdA) – a Research Center from Italy – in association with UNESCO and other international organizations. In Brazil, the activities of the Reconnecting Project were held by the Scientific Committee on Interpretations, Education and Heritage Narratives (ICOMOS Brazil) in a partnership with Casa Grande Foundation – Memorial Human Kariri (city of Nova Olinda – State of Ceará). The activities were based on the Participatory Inventories method by Iphan and were developed with a group of children from 5 to 17 years old, using the experience of drawing as a creativity tool to explore memories and heritage meanings. This paper aims to highlight the importance of local communities as protagonists of cultural heritage, especially children's voice, and south perspective to question cultural heritage and official memories.



Resumo

O projeto "Reconnecting with your culture: Draw your Heritage" é um método pedagógico internacional promovido pela Esempi di Architettura (EdA) – um centro de pesquisa da Itália – em colaboração com a UNESCO e outras organizações internacionais. No Brasil, as atividades do projeto Reconnecting foram realizadas pelo Comitê Científico de Interpretações, Educação e Narrativas Patrimoniais (ICOMOS Brasil) em parceria com a Fundação Casa Grande – Memorial Homem do Kariri (Nova Olinda – Ceará). As atividades foram baseadas no método de Inventários Participativos do Iphan e foram desenvolvidas com um grupo de crianças de 5 a 17 anos, utilizando a experiência do desenho como ferramenta criativa para explorar memórias e os significados de patrimônio. Este artigo tem como objetivo destacar a importância das comunidades locais como protagonistas do patrimônio cultural, especialmente a voz das crianças, e a perspectiva do sul para questionar o patrimônio cultural e as memórias oficiais.

Reconectando-se com sua cultura: Desenhando o patrimônio do Cariri

Reconnecting with your culture

On the 20th of July, 2020 the project "Reconnecting with your culture: Draw your Heritage" began as an international pedagogical method promoted by Esempi di Architettura (EdA) – a Research Center from Italy – in association with UNESCO and other international organizations. Its first call closed on May 30, 2021. The pedagogical approach is focused on exploring and drawing heritage, which is aimed for the young generation, children from 5 to 17 years old. According to the international coordinators, the method and public target were decided upon to bring attention to the centrality of Culture in a democratic future by stimulating creativity and heritage based on social groups:

In a complex historical phase in which capitalist priorities have strongly questioned ethical values and human relations, there is a need to put the person and his creativity back at the center. The fragility, which all countries have manifested within the cultural and educational sector, has allowed developing fundamental reflections to give a "new centrality" to the role of Culture for the sustainable development of humanity. In fact, without Culture it becomes difficult to develop future perspectives capable of developing shared and participatory policies that are no longer entrusted to the growing individualization. (EdA, s.d., s.p.).

The main purposes of the project are 1. to promote heritage activities with children to (re)connect them with local culture, and 2. to create an international database with drawings of cultural assets – not necessarily listed – from all around the world. Several countries applied to the project (Fig. 1) and the international exhibition of the Reconnecting Project, is already available at https://www.drawingsfromtheworld.com/.

The prevalence of the appliance of countries of the Global South is noticeable, since their identity references, cultural diversity, knowledge and ancestral know-how were often made invisible by capitalist oppression and North domination. Some South national heritage policies may even reinforce it. The majority of Brazilian heritage list, for instance, represents aesthetic patterns from its colonial past: most listed assets are catholic, patriarchal, from white people and landowners, and located in the cities of the States of Rio de Janeiro, Minas Gerais and Bahia (Soster and Pratschke, 2017). The problem is compounded by the fact that those listed heritages are not contested in their recognition and hardly in further actions (Rampim et.al, in press). This historical, institutional and politically dominant conception of heritage is characterized as "Authorized Heritage Discourse" (AHD) by Laurajane Smith (2006) and it has hard consequences on the maintenance of the social and cultural diversity of a nation.

On the other hand, some Brazilian professionals (as ICOMOS and REPEP) work with a heritage education approach aligned to the Article 216 of the Brazilian Constitution (Brazil, 1988, p. 168, our italics): "The Brazilian cultural heritage consists of the assets of a material and immaterial nature, taken individually or as a whole, which bear reference to the identity, action and memory of the various groups that form the Brazilian society [..]". The Heritage Education approach has Participatory Inventories (IPHAN, 2016) as the main method to promote social engagement, mobilization and participation regarding the cultural heritage field. This approach aims to reinforce the community as protagonists of the process to describe, define and interpret their memories and identities. It recognizes the necessity to question cultural heritage and official memories.



Fig. 1.

Attending countries. Source: EdA, s.d.



Fig.1.

Países participantes. Fonte: EdA, s.d.

Reconectando-se com sua cultura

On the 20th of July, 2020 the project "Reconnecting with your culture: Draw your Heritage" began as an international pedagogical method promoted by Esempi di Architettura (EdA) – a Research Center from Italy – in association with UNESCO and other international organizations. Its first call closed on May 30, 2021. The pedagogical approach is focused on exploring and drawing heritage, which is aimed for the young generation, children from 5 to 17 years old. According to the international coordinators, the method and public target were decided upon to bring attention to the centrality of Culture in a democratic future by stimulating creativity and heritage based on social groups:

In a complex historical phase in which capitalist priorities have strongly questioned ethical values and human relations, there is a need to put the person and his creativity back at the center. The fragility, which all countries have manifested within the cultural and educational sector, has allowed developing fundamental reflections to give a "new centrality" to the role of Culture for the sustainable development of humanity. In fact, without Culture it becomes difficult to develop future perspectives capable of developing shared and participatory policies that are no longer entrusted to the growing individualization. (EdA, s.d., s.p.).
The main purposes of the project are 1. to promote heritage activities with children to (re)connect them with local culture, and 2. to create an international database with drawings of cultural assets – not necessarily listed – from all around the world. Several countries applied to the project (Fig. 1) and the international exhibition of the Reconnecting Project, is already available at https://www.drawingsfromtheworld.com/.

É perceptível o predomínio da participação de países do Sul Global já que suas referências identitárias, diversidade cultural, conhecimento e saberes ancestrais são frequentemente invisibilizados pela opressão capitalista e pela dominação do Norte. E algumas políticas nacionais de patrimônio do Sul podem reforçar isso. A lista do patrimônio brasileiro, por exemplo, representa padrões estéticos de Portugal: a maioria dos bens oficializados são edificações (quase 90%), especialmente igrejas católicas localizadas nos estados do Rio de Janeiro, Minas Gerais e Bahia (SOSTER; PRATSCHKE, 2017). O problema é agravado pelo fato de que o patrimônio tombado não é contestado em seu reconhecimento e dificilmente em outras ações (Rampim et. al., no prelo). Essa concepção histórica, institutional and politicamente dominante de patrimônio é chamada de "Discurso Autorizado do Patrimônio" (Authorized Heritage Discourse – AHD) por Laurajane Smith (2006) e tem árduas consequências sobre a manutenção da diversidade social e cultural de uma nação.

Por outro lado, alguns profissionais brasileiros (como o ICOMOS e a REPEP) trabalham com uma abordagem de educação patrimonial alinhada ao Artigo 216 da Constituição Brasileira (Brasil, 1988, s.p., grifos nossos): "Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira [..]". A abordagem de Educação patrimonial tem Inventários Participativos (IPHAN, 2016) como método principal para promover engajamento social, mobilização e participação no campo do patrimônio cultural. Essa abordagem busca reforçar a comunidade como protagonistas do processo de descrever, definir e interpretar suas memórias e identidades. Reconhece a necessidade de questionar o patrimônio cultural e as memórias oficiais.

Casa Grande Foundation – Memorial Human Kariri

In Brazil, the activities of the Reconnecting Project were held by the Scientific Committee on Interpretations, Education and Heritage Narratives (ICOMOS Brazil) in a partnership with Casa Grande Foundation – Memorial Human Kariri (city of Nova Olinda – State of Ceará). Casa Grande Foundation was chosen because of its history and relevance to the region as an educational and heritage institution.

The foundation began from a 10-years-long ethno-musical research by Alemberg Quindins and Rosiane Limaverde. As musicians they studied the mythology from Chapada do Araripe for inspiration to the show "A lenda" (The legend). The inhabitants of the region recognized Alemberg and Rosiane as culture guardians and donated archeological assets to them. In order to preserve and to make this heritage accessible to other researchers and to the local community, they decided to create a place where this heritage could be shown. Quindins restored the former house of his grandfather Neco Trajano (Fig. 2) to base the Fundação Casa Grande – Memorial do Homem Kariri, opened on December 19, 1992.

Unexpectedly, the children were interested in the house, in the archeological collection, in taking care of the space and in hosting the visitors. So Quindins and Limaverde created an activity program specially for them with storytelling and music (Fig. 2) inspired by the legends from the Kariris – first inhabitants of the Chapada do Araripe. They also began educational programs to provide professional training and to expand the cultural repertoire of the younger inhabitants because there was a lack of educational opportunities in this region. So since childhood, city inhabitants are encouraged and trained to perform the administrative and management functions of the institution: cleaning, gardening, reception, institutional planning, project formulation etc.

Casa Grande Foundation – Memorial Human Kariri aims to be a space where children and younger generations experience and learn about cultural management through five programs: Institutional Financial Sustainability, Early Childhood Education, Youth Professionalization, Social Entrepreneurship, and Family Income Generation. Nowadays Casa Grande Foundation are composed by:

- Archeology Lab,
- Violeta Arraes Theater,
- Casa Grande TV Station,
- Casa Grande Community Radio Station (FM 104.9),
- CD and Vinyl collection,
- Library with books, DVDs and HQs,
- Luiz Gastão Bittencourt Art Gallery,
- Convergence pavilion,
- "Véi Leonso" Playground, and
- Cajueiro Environmental Park.

The Casa Grande Foundation has a strong relationship with its local community recognized locally and nationally. In 2007, the Ministry of Tourism named the city Nova Olinda as one of the 65 cities that induce tourism in Brazil[2]. This happened because of the sustainable community-based tourism model promoted by Casa Grande Foundation. In 2009, the Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) named Casa Grande Foundation as one of its Casas do Patrimônio[3] (Heritage Houses). The foundation is also part of local and regional governance instances (municipal and territorial councils), and national and international networks (Portugal, Italy, Angola and Mozambique). Furthermore, Casa Grande Foundation is a partner of Regional University of Cariri (URCA) in the Specialization Course in Inclusive Social Archeology, supported by GeoPark Araripe, Federal University of Piauí and Center for Studies in Archeology, Arts and Heritage Sciences (CEAACP) of University of Coimbra (Portugal).

Fig. 2.

Neco Trajano's house before (left) and after (right) restoration. Source: Casa Grande Foundation – Memorial Human Kariri.



Drawing the heritage of the Kariri

The international pedagogical method invited children to go out in a treasure-hunt around their own cities. They should use a drawing tool to register the path and the heritage on paper. The map, the notes and the drawings have to be important to share the history and the hidden heritage of their cities. However, due to the worldwide Coronavirus-19 pandemic, the method had to be readjusted for the virtual environment.

In Brazil, we proposed to a group of children from Casa Grande Foundation an approach to drawing based on the Participatory Inventories method. The method of drawing was used as an instrument to stimulate memory and knowledge of their heritage, so it was not about the result itself (Nito, 2021). In four meetings[4], three online and one remote activity, we proposed different approaches to explore heritage meanings by the experience of drawing. The first activities intended to heighten perception and to initiate the debate about drawing and daily life. The next activities gradually deepened the cultural heritage debate while directing it to discuss Kariris heritage. The drawing activities developed were:



1. Where are you sitting? (Fig. 3), focus exercise- first meeting;

2. Self-investigation (Fig. 3), selecting important things- first meeting;

3. My heritage (Fig. 3), connecting daily life and Kariri's territory- second meeting, remote activity;

4. Weaving territories (Fig. 4), cultural references in the territory- third meeting;

5. Our heritage (Fig. 4), choose and prepare the drawings to submit to the international project- fourth meeting; and

6. Inherited meanings (Fig. 4), final touch up and talking about the drawings- fourth meeting.

The Casa Grande Foundation has a strong relationship with its local community recognized locally and nationally. In 2007, the Ministry of Tourism named the city Nova Olinda as one of the 65 cities that induce tourism in Brazil[2]. This happened because of the sustainable community-based tourism model promoted by Casa Grande Foundation. In 2009, the Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) named Casa Grande Foundation as one of its Casas do Patrimônio[3] (Heritage Houses). The foundation is also part of local and regional governance instances (municipal and territorial councils), and national and international networks (Portugal, Italy, Angola and Mozambique). Furthermore, Casa Grande Foundation is a partner of Regional University of Cariri (URCA) in the Specialization Course in Inclusive Social Archeology, supported by GeoPark Araripe, Federal University of Piauí and Center for Studies in Archeology, Arts and Heritage Sciences (CEAACP) of University of Coimbra (Portugal).

Fundação Casa Grande – Memorial Homem do Kariri

No Brasil, as atividades do projeto Reconnecting foram realizadas pelo Comitê Científico de Interpretações, Educação e Narrativas Patrimoniais (ICOMOS Brasil) em parceria com a Fundação Casa Grande – Memorial Homem do Kariri (Nova Olinda – Ceará). A Fundação Casa Grande foi escolhida por sua história e relevância para a região como uma instituição de patrimônio e educação.

A Fundação se originou de uma pesquisa etno-musical de 10 anos realizada por Alemberg Quindins e Rosiane Limaverde. Como músicos, eles estudaram a mitologia da Chapada do Araripe em busca de inspiração para o espetáculo "A lenda". Os habitantes da região reconheceram Alemberg e Rosiane como guardiões culturais e lhes doaram bens arqueológicos. A fim de preservar este patrimônio e torná-lo acessível para outros pesquisadores e para a comunidade local, eles decidiram criar um espaço onde esse patrimônio pudesse ser exibido. Quindins restaurou a antiga casa de seu avô Neco Trajano (Fig. 2) para sediar a Fundação Casa Grande – Memorial do Homem Kariri, inaugurada em 19 de Dezembro de 1992.

Inesperadamente, as crianças se interessaram pela casa, pela coleção arqueológica, pelo cuidado do espaço e pela recepção dos visitantes. Então Quindins e Limaverde criaram um programa de atividades especialmente para elas com contação de histórias e música (Fig. 2) inspirados pelas lendas dos Kariris – primeiros habitantes da Chapada do Araripe. Eles também iniciaram programas educacionais para treinamento profissional e expansão do repositório cultural dos jovens, porque faltavam oportunidades educacionais nesta região. Assim, desde a infância, os residentes da cidade são encorajados e ensinados a realizar as funções administrativas e de gestão da instituição: limpeza, jardinagem, recepção, planejamento institucional, formulação de projetos etc.

A Fundação Casa Grande – Memorial Homem do Kariri busca ser um espaço onde as crianças e jovens experienciem e aprendam sobre gestão cultural por meio de cinco programas: Sustentabilidade Financeira Institucional, Educação Infantil, Profissionalização Juvenil, Empreendedorismo Social e Geração de Renda Familiar. Atualmente a Fundação Casa Grande é composta por:

- Laboratório de Arqueologia,
- Teatro Violeta Arraes,
- TV Casa Grande,
- Rádio Comunitária Casa Grande (FM 104.9),
- Acervo de CDs e Vinis,
- Biblioteca, DVDteca e Gibiteca,
- Galeria de Arte Luiz Gastão Bittencourt,
- Pavilion de Convergência,
- Parquinho "Véi Leonso" e
- Parque Ambiental Cajueiro.

A Fundação Casa Grande tem uma forte relação com a comunidade local que é reconhecida local e nacionalmente. Em 2007, o Ministério do Turismo nomeou Nova Olinda como uma das 65 cidades que induzem o turismo no Brasil [6] por causa do modelo de turismo sustentável com base na comunidade que é promovido pela Fundação Casa Grande. Em 2009, O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) nomeou a Fundação Casa Grande como uma de suas Casas do Patrimônio [7]. A Fundação também é parte de instâncias governamentais locais e regionais (conselhos municipais e territoriais), e redes nacionais e internacionais (Portugal, Itália, Angola e Moçambique). Além disso, a Fundação Casa Grande é parceira da Universidade Regional do Cariri (URCA) no curso de especialização em Arqueologia Social Inclusiva com apoio do GeoPark Araripe, da Universidade Federal do Piauí (UFPI), e do Centro de Estudos em Arqueologia, Artes e Ciências do Património (CEAACP) da Universidade de Coimbra (Portugal).

Fig. 2.

Casa de Neco Trajano antes da restauração (à esquerda) e depois (à direita). Fonte: Casa Grande Foundation – Memorial Human Kariri.



Drawing the heritage of the Kariri

O método pedagógico internacional convidou as crianças a saírem por suas cidades para uma caça-ao-tesouro. Elas deveriam utilizar alguma ferramenta de desenho para registrar em papel o caminho e o patrimônio. O mapa, as anotações e os desenhos seriam importantes para compartilhar a história de suas cidades e o patrimônio escondido. Contudo, devido à pandemia mundial de Coronavírus-19, o método teve que ser adaptado ao ambiente virtual.

No Brasil, propomos a um grupo de crianças da Fundação Casa Grande uma abordagem de desenho a partir do método de Inventários Participativos. O método de desenho foi utilizado como instrumento de estímulo à memória e ao conhecimento do patrimônio delas, portanto não se tratava dos resultados em si (Nito,2021). Durante os quatro encontros [8] três atividades online e uma remota, propusemos diferentes abordagens de exploração dos significados do patrimônio através do desenho. As primeiras atividades buscaram aumentar a percepção e iniciar o debate sobre desenho e vida cotidiana. As atividades seguintes aprofundaram, gradualmente, o debate de patrimônio cultural enquanto o direcionaram para discutir o patrimônio do Kariri. As atividades de desenho foram:



1. Onde você está sentado? (Fig. 3), exercício de foco- primeiro encontro;

2. Auto-investigação (Fig. 3), selecionando coisas importantes – primeiro encontro;

3. Meu patrimônio (Fig. 3), conectando cotidiano e território do Kariri – segundo encontro, reatividade remota;

4. Tecendo territórios (Fig. 4), referências culturais no território- terceiro encontro;

5. Nosso patrimônio (Fig. 4), escolher e preparar os desenhos a serem submetidos ao projeto internacional – quarto encontro; e

6. Significados herdados(Fig. 4), retoque final e conversa sobre os desenhos – quarto encontro.

O último encontro online foi sobre algumas técnicas de desenho que poderiam auxiliar as crianças a finalizar os desenhos. No final, as crianças mostraram seus últimos desenhos do patrimônio cultural e nós lhes fizemos três perguntas propostas pelo projeto Reconnecting (Fig.4). Para incluir as crianças que ainda não eram alfabetizadas, as respostas foram gravadas e transcritas pelos coordenadores do projeto no Brasil.

As respostas e desenhos das crianças estão reunidos em uma exposição virtual nacional disponível em ccbrint.wordpress.com e apresentados ao final deste artigo. Elas expressam importantes referências culturais e a relevância da Fundação Casa Grande na vida das crianças, a relação da família com a cultura local e dos valores do Kariri em pinturas rupestres, mitos e lendas de histórias e experiências de indígenas e negros. Todas essas atividades também fazem parte do dossiê em andamento para a nomeação da Chapada do Araripe como Patrimônio Mundial: "Chapada do Araripe – Patrimônio dá Humanidade". As crianças já exerciam um papel de liderança nas suas atividades na Fundação Casa Grande, o que os resultados do projeto nos mostram é uma imagem explícita da compreensão forte e ampliada da cultura e de sua importância. É o que esperamos espalhar pelo mundo.

REFERENCES

BRASIL, 1988. Constitution of the Federative Republic of Brazil. Available at: <www.stf.jus.br/arquivo/cms/legislacaoConstituicao/anexo/brazil_federal_constitution.pdf> [Accessed: 23 July 2021].

EdA – Esempi di Architettura, s.d. Reconnecting with your culture: The school of the world. Available at: <http://esempidiarchitettura.it/sito/edakids-reconnecting-with-your-culture/> [Accessed: 23 July 2021].

ICOMOS Brazil – Scientific Committee on Interpretations, Education and Heritage Narratives, s.d. Princípios / Principles. Available at: <www.icomos.org.br/sobre-2> [Accessed: 23 July 2021].

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, s.d. Casas do Patrimônio. Available at: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/502> [Accessed: 24 July 2021].

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 2016. Educação Patrimonial: Inventários Participativos: Manual de Aplicação. Brasília-DF: IPHAN. Available at: <https://bit.ly/ep_iphan> [Accessed: 24 July 2021].

Observatório do Turismo de Minas Gerais, s.d. Destinos indutores. Available at: <www.observatorioturismo.mg.gov.br/?p=4739> [Accessed: 24 July 2021].

NITO, M. K. da S., (2021). Drawing heritage: an heuristic approach to ambiances through an urban sketching experience. In: Piga, B., Siret, D., & Thibaud, J.-P. (Eds.). (2021). Experiential Walks For Urban Design. Revealing, Representing, and Activating the Sensory Environment. Springer International Publishing.

RAMPIM, Sonia et. al (in press). Descolonizar o patrimônio: educação patrimonial, inventário participativo e múltiplas narrativas. In: ICOMOS. Patrimonio y Crisis / Patrimônio e Crise. ICOMOS/LAC.

REPEP – Rede Paulista de Educação Patrimonial, s.d. Princípios da Educação Patrimonial. São Paulo: REPEP. Available at: <https://bit.ly/principiosREPEP> [Accessed: July 2021].

Smith, L., 2006. Uses of Heritage. Nova York: Routledge.

Soster, S. S. and Pratschke, A., 2017. Weaving the city: to whom the decision to preserve? V!RUS, 14. [online] Available at: <www.nomads.usp.br/virus/virus14/?sec=6&item=1&lang=en. [Accessed: 23 July 2021].

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 23 Jul. 2021.

EDA – Esempi di Architettura. Reconnecting with your culture: The school of the world. s.d. [online] Disponível em: http://esempidiarchitettura.it/sito/edakids-reconnecting-with-your-culture. Acesso em: 23 Jul. 2021.

ICOMOS Brazil – Scientific Committee on Interpretations, Education and Heritage Narratives. Princípios / Principles. s.d. [online] Disponível em: www.icomos.org.br/sobre-2. Acesso em: 23 Jul. 2021.

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Educação Patrimonial: Inventários Participativos: Manual de Aplicação. Brasília-DF: IPHAN, 2016. Disponível em:https://bit.ly/ep_iphan. Acesso em: 23 Jul. 2021.

IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Casas do Patrimônio. s.d. [online] Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/502. Acesso em: 23 Jul. 2021.

Observatório do Turismo de Minas Gerais.Destinos indutores. s.d. [online] Disponível em: www.observatorioturismo.mg.gov.br/?p=4739. Acesso em: 23 Jul. 2021.

RAMPIM, Sonia et. al. Descolonizar o patrimônio: educação patrimonial, inventário participativo e múltiplas narrativas. In: ICOMOS. Patrimonio y Crisis / Patrimônio e Crise. ICOMOS/LAC, no prelo.

REPEP – Rede Paulista de Educação Patrimonial. Princípios da Educação Patrimonial. São Paulo: REPEP, s.d. Disponível em: https://bit.ly/principiosREPEP. Acesso em: 23 Jul. 2021.

Smith, L. Uses of Heritage. Nova York: Routledge, 2006.

SOSTER, S. S.; PRATSCHKE, A.Tecendo a cidade: a quem cabe a decisão de preservar? V!RUS, São Carlos, n. 14, 2017. Disponível em: www.nomads.usp.br/virus/virus14/?sec=6&item=1&lang=pt. Acesso em: 23 Jul. 2021.

Curriculum abstract

Sandra Schmitt Soster

Advertiser, Architect and Urbanist, Master and PhD Student in Architecture and Urbanism at USP. Member of the Committee ICOMOS-Brazil of Heritage Interpretations, Education and Narratives. Member of the São Paulo Network of Heritage Education (REPEP). Member of the Committee America of the project RWYC. Member of the project www.ipatrimonio.org. She develops researches and education activities about citizens' participation, digital media and right to memory.

soster.heritage@gmail.com

http://lattes.cnpq.br/9177354683297726

Mariana Kimie Nito

Architect and Urbanist, Educator, Master in Preservation of the Cultural Heritage by IPHAN. PhD Student in Architecture and Urbanism at USP. Member of the Committee ICOMOS-Brazil of Heritage Interpretations, Education and Narratives. Member of the São Paulo Network of Heritage Education (REPEP). She develops researches and education activities about participative inventories, urbane ambiances and right to memory.

mknito@usp.br

http://lattes.cnpq.br/0272226776373857

Fabiana Pereira Barbosa

Specialist in Contemporary Cultural Management by Instituto Itaú Cultural and in Inclusive Social Archeology by Regional University of Cariri – URCA. Member of Casa Grande Foundation. Researcher on Technology Innovation in the Project "Elaboration of the dossier for the nomination of Chapada do Araripe for World Heritage: 'Chapada do Araripe – Heritage of/brings Humanity' Unesco: Nature, Tradition and Formation of an Enchanted Territory" supported by Funcap / CE. Member of the Committee ICOMOS-Brazil CCBrInt. She acts in the areas of social development, cultural mediation, education, cultural heritage of the Cariri.

fabiana.barbosa@urca.br

http://lattes.cnpq.br/6733294644057701

Resumos curriculares

Sandra Schmitt Soster

Publicitária, Arquiteta e Urbanista, Mestre e Doutoranda em Arquitetura e Urbanismo na USP. Membro do Comitê ICOMOS-Brasil Interpretações, Educação e Narrativas Patrimoniais. Membro da Rede Paulista de Educação Patrimonial (REPEP). Membro do Comitê América do projeto RWYC. Membro do projeto www.ipatrimonio.org. Desenvolve pesquisas e atividades educativas em inventários participativos, participação cidadã, mídias digitais e direito à memória.

soster.heritage@gmail.com

http://lattes.cnpq.br/9177354683297726

Mariana Kimie Nito

Arquiteta e Urbanista, Educadora, Mestre em Preservação do Patrimônio Cultural pelo IPHAN. Doutoranda em Arquitetura e Urbanismo na USP. Membro do Comitê ICOMOS-Brasil Interpretações, Educação e Narrativas Patrimoniais. Membro da Rede Paulista de Educação Patrimonial (REPEP). Desenvolve pesquisas e atividades educativas em inventários participativos, ambiências urbanas e direito à memória.

mknito@usp.br

http://lattes.cnpq.br/0272226776373857

Fabiana Pereira Barbosa

Especialista em Gestão Cultural Contemporânea pelo Instituto Itaú Cultural e em Arqueologia Social Inclusiva pela Universidade Regional do Cariri – URCA. Membro da Fundação Casa Grande. Pesquisadora de Inovação Tecnológica no Projeto de "Elaboração do Dossiê para Candidatura da Chapada do Araripe como Patrimônio dá Humanidade Unesco: Natureza, Tradição e Formação de um Território Encantado" apoiado pela Funcap / CE. Membro do Comitê ICOMOS-Brasil CCBrInt. Atua nas áreas de desenvolvimento social, mediação cultural, educação, patrimônio cultural do Cariri.

fabiana.barbosa@urca.br

http://lattes.cnpq.br/6733294644057701

References

1. *Tradução livre de: In a complex historical phase in which capitalist priorities have strongly questioned ethical values and human relations, there is a need to put the person and his creativity back at the center. The fragility, which all countries have manifested within the cultural and educational sector, has allowed developing fundamental reflections to give a "new centrality" to the role of Culture for the sustainable development of humanity. In fact, without Culture it becomes difficult to develop future perspectives capable of developing shared and participatory policies that are no longer entrusted to the growing individualization.*
2. *"The destinations that induce regional tourist development are considered those that have basic and tourist infrastructure and qualified attractions, which are characterized as a receiving and/or distributing center of tourist flows" (Observatório, s.d., s.p., our translation).*
3. *"Heritage Houses are part of a pedagogical project with heritage education and training actions to promote and favor the construction of knowledge and social participation for the improvement of management, protection, safeguarding, valuing and usufruct of cultural heritage. They are also based on the need to establish new forms of relationship between IPHAN, society and local public authorities" (IPHAN, s.d., s.p., our translation).*
4. *One week before the first online meeting, the children and the organizers shared a self-presentation video on Whatsapp.*
5. *T.N.: The original title of the dossier is "Chapada do Araripe – Patrimônio dá Humanidade". In Portuguese this sentence has double meaning: da is the preposition of, and dá means brings.*
6. *"Os destinos indutores do desenvolvimento turístico regional são considerados aqueles que possuem infraestrutura básica e turística e atrativos qualificados, que se caracterizam como núcleo receptor e/ou distribuidor de fluxos turísticos" (Observatório, s.d., s.p.).*
7. *"As Casas do Patrimônio constituem-se de um projeto pedagógico, com ações de educação patrimonial e de capacitação que visam fomentar e favorecer a construção do conhecimento e a participação social para o aperfeiçoamento da gestão, proteção, salvaguarda, valorização e usufruto do patrimônio cultural. Fundamentam-se, ainda, na necessidade de estabelecer novas formas de relacionamento entre o Iphan, a sociedade e os poderes públicos locais" (IPHAN, s.d., s.p.).*
8. *Uma semana antes do primeiro encontro online, as crianças e os organizadores compartilharam um vídeo de auto apresentação no Whatsapp.*

Modelli virtuosi del passato per azioni pedagogiche contemporanee: il lavoro cooperativo di ‘raccontare una storia’ nella Sfida #HackCultura2021 n. 7 “Mille mani per una storia”

a cura di:
Pamela Giorgi

Dopo che s’è fatta tutta questa fatica, seguendo regole che valgono per tutti, si trova sempre l’intellettuale cretino che sentenzia: questa lettera ha uno stile ‘personalissimo’

da Lettera a una professoressa

.
.
.

“La grande scrittura. Mille mani per una storia” è il titolo della recentemente premiata Sfida #HackCultura2021 n. 7, un Hackathon degli studenti per la “titolarità culturale”, un percorso didattico che si è svolto sotto la presidenza dello scrittore Paolo Vanacore.

La Sfida in questione affronta un tema educativamente cruciale: quello della scrittura collaborativa, in linea con le pratiche di produzione open source e wiki che, in svariati ambiti, stanno segnando le nuove frontiere della conoscenza e dell’innovazione, le quali però è d’uopo ricollocare nel solco della lunga tradizione pedagogica di marca attivistica.

Questa prospettiva storica ci racconta di ribaltamenti prospettici di forte marca ‘politica’, in cui si sottoposero a critica i modelli di apprendimento-insegnamento tradizionali tentando di rendere la scuola autenticamente palestra democratica, in cui le figure ‘gerarchiche’ assumevano un ruolo di accompagnamento, che, permettesse di superare la logica della didattica trasmissiva per fare degli studenti, in prima battuta, dei protagonisti responsabili e attivi del processo educativo e, in seconda, dei cittadini altrettanto responsabili e attivi.

La premiazione dei vincitori, avvenuta al Salone del libro di Torino lo scorso 18 ottobre 2021 ripone lo sguardo su questa storia, mettendo in risalto il potere educativo del lavoro di gruppo, che, sebbene guidato dall’esperienza dei docenti e dello scrittore professionista, favorisce il prendere la parola su di sé e per sé da parte degli studenti. Così, come accennavo, parlare di un progetto di narrazione condivisa in classe, conduce necessariamente a ripensare a cosa, in un percorso storico che conduce fino all’oggi, abbia connotato le visioni educative, le motivazioni e il senso di portare in classe un metodo capace, non solo di accogliere la naturale propensione narrativa di ogni ragazzo, ma anche di enfatizzare il ruolo della dimensione di gruppo.

Mettere i ragazzi nella condizione di scrivere presuppone, certo, primariamente il valorizzare la loro capacità di scrittura, insegnando a contestualizzarla in alcune strutture (esempio condividendo una serie di regole di scrittura definite con il gruppo degli studenti/co-autori), dando, quindi, libertà ma al contempo chiedendo di riflettere, di fare delle scelte espressive il più possibile consapevoli. C’è poi un secondo aspetto che assume peso centrale: ovvero come, alla base di un percorso di scrittura cooperativa, sia fondamentale un’esperienza forte di reciproco ascolto tra chi scrive, perché solo così potrà prendere davvero forma il racconto. Si inizia dalla ricerca dialogata delle idee, ci si confronta su queste, si passa a pianificare la struttura della storia, le caratteristiche dei protagonisti, i valori in gioco, infine si rilette assieme sullo stile. L’ultima parte del lavoro sarà quella più propriamente tecnico-editoriale, di correzione delle bozze, e anch’essa avverrà di concerto.

Organizzare un testo condiviso significa dunque attuare una didattica disciplinare in un vero e proprio attivo laboratorio di scrittura e, al contempo, una didattica fortemente orientata verso competenze ulteriori di socialità e di dialogo, o meglio competenze di cittadinanza. Si tratta, in estrema sintesi, di utilizzare lo scrivere per crescere anche nelle capacità di ascolto, di dialogo, di relazione, di percezione del gruppo: per implementare il sapere dei singoli in quanto singoli e quello dei singoli in quanto appartenenti ad una comunità che si struttura imparando a cooperare.

In tale contesto, viene naturale richiamare quel celebre incontro sul tema che ebbero Mario Lodi e don Lorenzo Milani. Incontro che determinò per il secondo dei due, dopo il confronto con il primo, lo strutturarsi del metodo della scrittura collettiva proposto ai suoi alunni e che poi ebbe i fortunati esiti della composizione di Lettera a una professoressa. Entrambi, seppur maestri e pedagogisti per alcuni aspetti diversi tra loro, si ritrovarono nella comune consapevolezza del valore del gruppo nell’apprendimento dell’arte della scrittura e del valore della scrittura collettiva nell’apprendimento dell’arte del vivere in gruppo.

Nell’estate del 1963 Mario Lodi si recava a Barbiana a conoscere il priore, si trattò di un incontro breve di due soli giorni, ma foriero di importanti sviluppi, fatti di reciproche sinergie e di una svolta nell’impostazione metodologica di Milani centratasi radicalmente sullo scrivere condiviso.

Non stona, circa il nostro appena premiato Hackathon, il rileggere alcune delle preziose osservazioni sullo scrivere, a firma del priore, contenute in un testo che accompagnava la prima delle svariate missive del carteggio svoltosi tra i ragazzi di Barbiana e gli alunni di Lodi: “Caro Maestro, la ringrazio d’averci proposto quest’idea perché me ne son trovato bene. Non avevo mai avuto in tanti anni di scuola una così completa e profonda occasione per studiare coi ragazzi l’arte dello scrivere …Il lavoro di questi ultimi tre giorni è stato entusiasmante per me e per i ragazzi. Straordinaria la possibilità, in questa fase, dei più piccoli di trovare qualche volta soluzioni migliori dei grandi. Pochissima incertezza: in genere la soluzione migliore s’impone molto evidentemente alla preferenza di tutti …si possono studiare insieme tutti i problemi dell’arte dello scrivere …eliminare le ripetizioni, le cacofonie, gli attributi e le relative, i periodi troppo lunghi”.

Quella scrittura collettiva, divenuta elemento connotativo della didattica milaniana e della quale egli sottolineava le potenzialità: “L’arte dello scrivere consiste nel riuscire a esprimere compiutamente quello che siamo e che pensiamo, non nel mascherarci in migliori di noi stessi”.



Gender mainstreaming, culture digitali, sostenibilità: da STEM a Digital SHTEAM

A cura di:
Laura Moschini

Abstract

In sinergia con l'Agenda 2030, le azioni messe in campo dall'Europa per un'efficace ripresa post pandemia, puntano su un nuovo Umanesimo per la salvaguardia dell'Ecosistema globale. Obiettivi etici raggiungibili solo attraverso un radicale cambio di prospettiva a partire dall'attuazione del Gender Mainstreaming e dall'abbattimento delle barriere tra discipline scientifico-tecnologiche e umanistiche e artistiche (da STEM a SHTEAM) affinché, attraverso il pensiero critico, emerga la ricerca del "senso" in ogni ambito di studio, ricerca, politica o azione. L'approccio integrato consentito dalle digital SHTEAM, attraverso la Titolarità culturale e le Culture digitali, può consentire sia la promozione di una cittadinanza attiva, consapevole, responsabile e aperta al cosmopolitismo (nello spirito e della Convenzione di Faro) che nuove, o rinnovate, professionalità nell'ambito dell'"economia della conoscenza".

In synergy with the Agenda 2030, the actions put in place by Europe for an effective post-pandemic recovery aim at a new Humanism to safeguard the global Ecosystem. These ethical goals are only achievable through a radical change of perspective starting from the implementation of Gender Mainstreaming and the breaking down the barriers between scientific-technological and humanistic and artistic disciplines (from STEM to SHTEAM) so that through critical thinking the search for "sense" in every field of study, research, politics or action can arise. Digital cultures and "cultural ownership" through the integrated approach allowed by digital SHTEAM, allow both the promotion of an active, conscious, responsible and open to cosmopolitanism citizenship (according to Convention of Faro) and, new or renewed professionals in the "knowledge economy".

Nell'attuale periodo storico caratterizzato da una grave e perdurante crisi socio-politica ed economica e da emergenze umanitarie e sociali causate, spesso, da sconvolgimenti climatici a loro volta prodotti o potenziati da una gestione sconsiderata e miope delle risorse che la natura ci offre, si evidenzia la necessità di ripensare le priorità sociali ed economiche indirizzandole verso il rispetto della persona e dell'ambiente in cui vive e nel quale si svolge la sua quotidianità. La pandemia, del resto, e come è ben noto, non ha causato, bensì amplificato le conseguenze di politiche che non valutano o semplicemente non considerano gli effetti e gli impatti sulla natura e sulle persone di scelte effettuate in nome di uno sviluppo economico basato non sulle esigenze delle persone e dell'ambiente in cui vivono e dove dovranno vivere le future generazioni, ma su quelle del "mercato", a partire da una concezione di società composta di individui astratti e sessualmente neutri e, come tali, più facilmente modellizzabili e gestibili attraverso big data e algoritmi. Un modello di sviluppo attento, dunque, alla ricerca del profitto più che al progresso sociale e alla salvaguardia dell'ambiente, come dimostrano i fenomeni ai quali stiamo assistendo, definiti "emergenze", quali l'incremento sempre più incontrollato di flussi migratori e i disastri prodotti da sconvolgimenti climatici, solo per citare i più gravi e difficili da fronteggiare.

Non si tratta affatto, però, di emergenze: autorevoli studi e ricerche hanno da tempo già lanciato allarmi circostanziati sui danni e le conseguenze sociali ed economiche, oltre che ambientali, che uno sviluppo nel senso descritto comporta [1]. Tuttavia, come del resto avviene nei periodi di crisi, è stata la drammaticità degli effetti diretti ed indiretti della pandemia [2] a produrre una nuova consapevolezza che consente finalmente di "vedere" la via da percorrere per riportare la vita sulla Terra e della Terra al centro dell'attenzione politica sia a livello nazionale che sovranazionale.

Il Next Generation EU, piano europeo per la ripresa post-Covid-19, si legge sul sito dell'Unione, è un'occasione unica non solo per uscire più forti dalla pandemia, ma anche per «trasformare le nostre economie, creare opportunità e posti di lavoro per l'Europa in cui vogliamo vivere. Abbiamo tutto ciò che serve per riuscirci (...) È giunto il momento di metterci al lavoro, di rendere l'Europa più verde, più digitale e più resiliente e adeguata alle sfide presenti e future» [3].

Finalmente, viene da dire, ma come fare? Quali sono le criticità sulle quali intervenire, e come?

Innanzitutto, come più volte sottolineato dalla Presidente della Commissione Europea Ursula Von Der Leyen [4], per agire nella direzione individuata è fondamentale non solo un cambio di passo, ma anche un radicale cambio di prospettiva che conduca l'umanità verso una nuova era: un nuovo Umanesimo [5] nel quale, in un'ottica veramente inclusiva, venga restituito valore ai punti di vista e alle priorità dalla maggioranza della popolazione: le donne. Il punto di vista femminile su tutte le questioni, e non solo su quelle attinenti alla sfera del privato, insieme al raggiungimento della parità tra i sessi (Gender Equality) sembrano essere la soluzione e al tempo stesso l'obiettivo da raggiungere.

Ma perché dare rilievo a punti di vista e priorità, come quelle femminili, considerati secondari dalla politica "alta" perché non ritenuti di interesse generale in quanto riguardanti l'ordinarietà della vita quotidiana e quindi "solo" le politiche cosiddette, "sociali"? Scuola, sanità, trasporti pubblici locali, cultura, casa, lavoro stabile e sicuro, sana alimentazione, contrasto alla violenza di genere, assistenza e rispetto per persone anziane, disabili, minori, o anche promozione di energie rinnovabili e cura e valorizzazione di luoghi, territori, ambienti in cui si vive, sono gli ambiti che riguardano le "politiche sociali", alle quali sono destinate risorse residuali e comunque sempre le prime ad essere tagliate essendo considerate "costi" e non investimenti. La risposta viene proprio dalla pandemia che ha reso innegabilmente evidente il contributo che le donne hanno fornito nella gestione di un evento tanto repentino quanto inatteso -e per questo così difficile da gestire- non solo a livello di competenze scientifiche e professionali, ma anche di supporto organizzativo o, per meglio dire, logistico, sia in ambito familiare che sociale. Contributo che ha dimostrato in tutto il suo valore, da un lato l'ampiezza delle qualità umane, capacità e competenze femminili e, dall'altro, lo spreco di tali qualità, competenze e capacità sottostimate in quanto considerate "troppo" vicine alla vita quotidiana e ai problemi legati ad una dimensione umana e sessuata dell'individuo e della società.

Del resto, non è un mistero che "altre" priorità o "difficoltà" nel reperire risorse o interessi più "generali" impediscano attenzione e investimenti seri sulla realizzazione della parità tra i sessi con tutti i vantaggi che produrrebbero in termini di compiutezza della democrazia e di progresso sociale ed economico. A tale proposito, va ricordato che lo strumento fondamentale per il raggiungimento della parità di diritti e opportunità tra uomini e donne è il Gender Mainstreaming [6], che consiste "nella (ri)organizzazione, nel miglioramento, nello sviluppo e nella valutazione dei processi politici per fare sì che gli attori abitualmente coinvolti nelle attività di formulazione delle politiche includano la prospettiva della parità di genere in tutte le politiche, a tutti i livelli ed in ogni fase". Tale principio, reso operativo nella Piattaforma d'azione, sottoscritta in sede ONU a seguito della Conferenza di Pechino del '95[7] e ancora vigente, è presente nell'Agenda globale 2030 come obiettivo trasversale a tutti i 17 obiettivi ONU di sostenibilità[8], oltre che in ogni atto o determinazione che riguardi lo sviluppo sostenibile nei suoi tre ambiti: sociale, economico, ambientale e climatico.

Non si può dimenticare, infine, che le capacità femminili sono fornite alle donne dalla natura non solo per dare la vita, ma anche per assicurare la sopravvivenza e il progresso della specie umana. A tale proposito, numerosi studi a partire dai c.d. Women's studies, dagli anni '60 dimostrano come fin dalla preistoria le donne si siano ingegnate, affinando col tempo le loro capacità, per rendere più vivibile, confortevole e sicuro l'habitat non solo per sé stesse e la loro prole, ma per l'intera comunità[9]. Impegno che si è protratto nel corso della storia, nonostante tutte le limitazioni imposte all'istruzione femminile[10].

Non appare dunque un caso che tra le capacità femminili riscoperte durante la pandemia sia emersa la resilienza, capacità oggi particolarmente apprezzata tanto da essere considerata una delle competenze (skill) più utili. Per reagire positivamente alla pandemia e ai suoi esiti, infatti, la resilienza, grazie a risposte dettate anche da pensiero critico e da creatività, oltre che da adattamento intelligente – comune, seppure con modalità diverse, ad ogni essere vivente[11]-, è ripresa nei piani nazionali richiesti dalla UE (PNRR- Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza).

Pur se riproposti con particolare enfasi, tuttavia tali obiettivi a livello europeo non sono nuovi: le strategie sulle quali l'Unione Europea ha fondato la Società della Conoscenza (Strategia di Lisbona 2000) per il superamento della globalizzazione attraverso il rilancio dell'Europa per mezzo di una crescita sociale ed economica intelligente, inclusiva, sostenibile (economia della conoscenza), si fondano su qualità umane come la creatività e l'innovatività assicurate dalla partecipazione attiva di categorie di persone solitamente escluse, prime fra tutte le donne presenti anche in ogni altra. A riprova di ciò, il Gender Mainstreaming viene considerato lo strumento per restituire alle necessità e alle priorità femminili il dovuto riconoscimento come premessa di democrazia e benessere generale.

Partendo da tali presupposti l'Europa ha quindi pienamente e con determinazione accolto le priorità dell'Agenda globale 2030 per lo sviluppo sostenibile: «un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità» da realizzarsi attraverso il raggiungimento dei 17 Obiettivi (goal) di Sostenibilità nei quali la sostenibilità è considerata a 360 gradi, vale a dire dove la salvaguardia dell'ambiente e il contrasto ai cambiamenti climatici indotti dall'azione umana, si accompagnano al progresso sociale ed economico[12]. Il programma d'azione, sottoscritto all'unanimità nel settembre 2015 dai 193 Paesi membri dell'ONU, punta, per la sua attuazione, su due assi trasversali: oltre al gender mainstreaming e alla parità tra i sessi (goal 5: Gender Equality ed Empowerment di tutte le bambine e le donne), la stretta interrelazione e collaborazione tra tutti gli attori per il raggiungimento degli obiettivi (goal 17 Partnership for the goals) è considerata irrinunciabile. Tuttavia, la partecipazione attiva e responsabile di ognuno, oggetto del goal 17, a partire dalle azioni che si compiono nel quotidiano per arrivare agli interventi strutturali integrati a livello istituzionale, e il raggiungimento della parità tra i sessi, necessitano di un'educazione di qualità e permanente rivolta a persone di tutte le età, a tutti i livelli e in ogni ambito, compresi i livelli apicali, e quindi decisionali. L'educazione di qualità, oggetto del goal 4 (Quality Education),

è dunque considerata strategica per assicurare il cambiamento culturale necessario verso lo sviluppo sostenibile.

In tutto questo il ruolo delle tecnologie, ed in particolare delle tecnologie digitali per la cittadinanza europea e del mondo e per sostenere processi di titolarità culturale, si rivelano cruciali.

La Convenzione di Faro[13] sulla valorizzazione dei capitali immateriali e sulla titolarità culturale e, per quanto riguarda l'Italia, il Manifesto di Ventotene digitale e la Carta di Pietralcina per l'educazione all'eredità culturale e la salvaguardia e valorizzazione dei patrimoni di cui si dispone, spesso senza esserne consapevoli, costituiscono gli strumenti, o meglio la "cassetta degli attrezzi", per la attuazione di tali obiettivi verso un nuovo Umanesimo[14].

Il "Manifesto Ventotene Digitale", redatto nel 2017 in vista dell'Anno europeo della cultura (2018), e oggi aggiornato per far fronte alle nuove sfide post pandemia[15], sintetizza le sfide e le azioni per riaffermare la Cultura come "bene comune" e strumento fondamentale di coesione sociale. Si tratta di azioni legate alla ricerca, all'Alta formazione e all'educazione scolastica nell'area delle Digital Humanities (DH) (culture digitali) e nel dominio del Digital Cultural Heritage (DCH) definito dal Consiglio d'Europa risorsa strategica per un'Europa sostenibile[16]. Obiettivo primario del Manifesto "Ventotene Digitale", è «una formazione volta a co-creare un sistema di conoscenze e competenze digitali consapevoli, abilitate ad assicurare conservazione, fruizione ampia, interattiva, partecipata e consapevole, sostenibilità, valorizzazione, promozione e presentazione del nuovo Patrimonio culturale digitale (…) che parte mostrando la concretezza e la fruibilità dei beni culturali, facilita una considerazione più moderna e più consapevole dell'intero sistema, collocando la sfera umanistica in una dimensione reale, miniera di idee innovative tanto quanto ambiti come l'ecologia e la scienza»[17].

Nel 2019, la Scuola a Rete in Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities (DiCultHer) [18] è stata tra i promotori della Carta di Pietralcina sull'Educazione all'Eredità Culturale Digitale [19]per promuovere la Titolarità culturale. A partire dalla Carta, DiCultHer ha inteso dare voce in particolare al mondo della scuola, a studenti e docenti per favorire un "rinascimento culturale digitale", e promuovere, attraverso la creatività delle giovani generazioni e il coinvolgimento delle «comunità di eredità culturale», la straordinaria eredità culturale e storica del Mezzogiorno d'Italia e d'Europa nello spirito della Convenzione di Faro.

La Convenzione di Faro – "Convenzione quadro del Consiglio di Europa sul valore dell'eredità culturale per la società" è stata adottata dal Consiglio d'Europa il 13 ottobre 2005 e aperta alla firma degli Stati membri il 27 ottobre 2005 a Faro (Portogallo). La Convenzione, nata dal confronto fra quaranta Stati europei sui danni al patrimonio culturale causati dai conflitti che si erano verificati in Europa, non ha avuto vita però vita facile: entrata in vigore il 1 giugno 2011, in Italia è stata firmata nel 2013 e ratificata solo ad ottobre 2020 (Legge 1 ottobre 2020, n. 133) [20]. Ratifica che costituisce un passo importante perché la Convenzione rappresenta un prezioso strumento «per le comunità scientifiche, educative e le comunità patrimoniali, per stimolare ed avviare i processi di partecipazione e presa in carico dei patrimoni, per il rafforzamento della dimensione collettiva e delle pratiche di salvaguardia e valorizzazione dei patrimoni culturali condivisi dalle comunità, dall'associazionismo, dai gruppi informali dalla Scuola» [21].

La Convenzione, inoltre, «sottolinea gli aspetti importanti del patrimonio culturale in relazione ai diritti umani e alla democrazia. Promuove una comprensione più ampia del patrimonio culturale e della sua relazione con le comunità e la società. La Convenzione ci incoraggia a riconoscere che gli oggetti e i luoghi non sono, di per sé, ciò che è importante del patrimonio culturale. Essi sono importanti per i significati e gli usi che le persone attribuiscono loro e per i valori che rappresentano» [22].

La Convenzione di Faro, il Manifesto di Ventotene digitale, la Carta di Pietralcina e le indicazioni nazionali e sovranazionali tra le quali in particolare i 17 obiettivi ONU di sviluppo sostenibile e, a livello europeo, il Next Generation E.U., consentono di salvaguardare e comunicare cultura in una molteplicità di modalità, sollecitando riflessioni, e azioni, sulla necessità della parità tra i sessi per il raggiungimento della compiutezza della democrazia, per la salvaguardia dell'ecosistema e, in sintesi, per una vita migliore per tutti, senza esclusioni.

La "cassetta degli attrezzi" [23] offre dunque molti vantaggi tra i quali la possibilità che la conoscenza, la diffusione e lo scambio senza confini dei patrimoni culturali di cui disponiamo, valorizzati grazie alle tecnologie, consentano al mondo e i suoi tesori di entrare nelle singole case, oltre che nelle scuole e nelle università, e raggiungere chiunque, anche chi non può muoversi per diversi motivi (infermità, carceri, povertà economica e culturale, luoghi remoti ecc), e a qualsiasi età. Tutto ciò può creare non solo opportunità di studio, ricerca, svago e crescita culturale, ma anche occasioni di lavoro in molti e diversi ambiti -anche da scoprire-, grazie alle tecnologie e ad una Titolarità culturale nata dall'esperienza della conoscenza, dalla condivisione, dalla sperimentazione in autonomia di modalità nuove sia nell'apprendimento che nella realizzazione di attività, prodotti, modelli di sviluppo.

In base a quanto detto, la sinergia e l'alleanza tra il gender mainstreaming, le culture digitali e la sostenibilità si incontrano pienamente con l'impegno europeo per un'Europa «più verde, più digitale e più resiliente e adeguata alle sfide presenti e future». Si tratta dunque di una importante e complessa sfida dove, la presa in carico da parte di ognuno delle questioni sulle quali si fonda la cittadinanza attiva, anche attraverso la presa in carico e la cura dei patrimoni dei quali dispone l'umanità.

Parlare di sostenibilità e dei temi relativi alla cittadinanza, tuttavia, significa parlare di etica e, in particolare, di etica sociale e dunque di cittadinanza attiva, responsabile e inclusiva che non può prescindere, come ricordato, dal raggiungimento della parità e delle pari opportunità tra i sessi e dalla realizzazione del gender mainstreaming da ottenersi attraverso un deciso contrasto agli stereotipi di genere. Il genere, infatti, (traduzione dall'inglese gender), inteso, secondo la Convenzione di Istanbul, come l'insieme di "ruoli, comportamenti, attività e attributi socialmente costruiti che una determinata società considera appropriati per uomini e donne" [24] è, in sostanza, un "kit" che la società fornisce fin dalla nascita in base al sesso per indirizzare comportamenti e scelte di vita, professionali, relazionali individuate come utili da un punto di vista sociale ed economico.

Tuttavia, nonostante la conquista della parità formale di diritti e opportunità, gli stereotipi di genere, stentano ad essere combattuti efficacemente e continuano a tenere spesso legati uomini e donne a ruoli, attività, studi e professioni tradizionali. Un esempio in tal senso è l'impegno profuso dalle istituzioni per convincere le giovani a superare i pregiudizi che le vogliono più adatte a discipline umanistiche, per intraprendere studi e professioni in ambito STEM,acronimo di Science, Technologies, Engineering, Mathematics, considerando, da un lato, tale ambito strategico per lo sviluppo economico e dall'altro un danno il disinteresse delle ragazze.

L'ottica di genere, metodologia di indagine e analisi che consente di scoprire in che modo e per quali ragioni le organizzazioni sociali, nei diversi periodi storici e nei diversi contesti, abbiano dato origine a ruoli e gerarchie sessuali e all'attribuzione delle attività più adatte agli uomini e alle donne in base al sesso[25], fin dagli anni'80 è considerata, insieme a gender mainstreaming ed empowerment [26], strumento fondamentale lper il raggiungimento della parità di diritti e delle opportunità tra i sessi. L'ottica di genere è dunque una lente importante, attraverso la quale vanno riguardati gli studi e le politiche in ogni ambito, perché consente di scoprire, o riconoscere, il ruolo degli stereotipi di genere nella sottovalutazione delle qualità, delle competenze, dei punti di vista e delle priorità femminili. Sottovalutazione dannosa per la società, perché riguarda il benessere e la qualità della vita di tutta la popolazione e non solo della parte femminile di essa, come la pandemia ha reso evidente: sanità, scuola, trasporto pubblico locale, condivisione dei lavori di cura, condizioni di lavoro sostenibili e salvaguardia dell'ambiente, vale a dire le priorità femminili sono, come è noto, le criticità esplose con il Covid-19 e verso le quali il Piano europeo e il Piano nazionale di ripresa e resilienza stanno cercando di porre rimedio. Senza contare che il punto di vista delle donne sulle questioni è importante perché le loro priorità riguardano anche le necessità di chi non ha voce: i minori, le persone anziane o non autosufficienti delle quali si occupano in modo prevalente rispetto agli uomini, come ampiamente confermato da studi e ricerche.

Si tratta quindi di punti di vista e priorità che riguardano il quotidiano e una vita buona, degna di essere vissuta in un ambiente sano e bello. *f*elice. Il fine dell'etica.

L'etica sociale, filosofia pratica, nasce infatti dalla domanda: «Come vivere bene, felici, in una società, ordinata, giusta?». La risposta per il pensiero stoico è nella conoscenza, considerata la prima tra le virtù, concezione ripresa, come abbiamo visto, nella Strategia di Lisbona e oggi nel goal 4 degli Obiettivi ONU di Sostenibilità. La conoscenza, tuttavia, ha bisogno di una buona educazione: un'educazione liberale in grado di liberare la mente dalle catene del pregiudizio e del conformismo. Un'educazione centrata sul dialogo, sul confronto, sullo scambio di idee ed esperienze e, di conseguenza, sull'interrelazione dei saperi e delle discipline, ma anche del partire da sé per meglio comprendere, attraverso l'empatia, le esigenze altrui e la necessità del reciproco rispetto. L'educazione liberale, definita da Seneca "coltivare l'umanità" perché facilita non solo lo sviluppo del pensiero critico, creativo e quindi innovativo, e delle abilità (skill) collegate (come ad esempio la resilienza), ma anche di riconoscere, e poter contrastare, il pregiudizio che alberga dentro di noi e che noi stesse/i subiamo, è un'educazione in grado di aprire la mente, di sviluppare atteggiamenti empatici attraverso l'immaginazione narrativa favorendo la cittadinanza del mondo[27].

L'etica, inoltre, in stretta interrelazione con l'economia e la politica, attraverso la conoscenza stimolata dall'educazione liberale, dovrebbe indurre chi governa a produrre le condizioni per una vita felice per la popolazione nella consapevolezza che solo un individuo felice può essere un buon cittadino e partecipare attivamente e responsabilmente alla vita della Polis. Questo significa, ieri come oggi, assicurare che le persone abbiano un buon rapporto con sé stesse e con la società, vivano in un ambiente sano e bello, abbiano un buon lavoro stabile e soddisfacente che consenta la soddisfazione di bisogni e aspettative. Solo attraverso l'interrelazione tra i saperi e le discipline si riesce, dunque, per il pensiero etico, non solo a ben governare, ma anche a formare cittadini e cittadine aperti alla cittadinanza del mondo e consapevoli di vivere in un unico grande organismo, una grande famiglia, dove ognuno deve fare la sua parte e dove niente e nessuno può essere lasciato indietro senza compromettere il benessere e il destino dell'altro: in sintesi un Ecosistema.

L'Ecosistema globale in cui viviamo, spesso purtroppo senza rendercene conto, richiede dunque l'interazione costante tra tutti gli attori coinvolti che, come in un unico grande organismo inclusivo, a partire dal rispetto delle peculiarità di ognuno, collaborano per il bene comune e del pianeta. Un ecosistema globale, tuttavia, può funzionare solo se è caratterizzato da pace, benessere e sostenibilità: in sintesi da un nuovo Umanesimo, come viene definito già nelle Indicazioni nazionali per il curriculo del MIUR (2012) riprese nelle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari (2018) [28].

Anche Papa Francesco richiama un Nuovo Umanesimo affermando che "Serve un patto educativo globale che ci educhi alla solidarietà universale, a un nuovo umanesimo" [29] invitando tutti coloro che, a vario titolo e a tutti i livelli disciplinari e della ricerca, operano nel campo dell'educazione e in particolare i giovani, ad approfondire temi quali i diritti umani, le scienze della pace, il dialogo tra le religioni, l'ambiente, la democrazia, l'economia, la cooperazione internazionale. Citando il proverbio africano «per educare un bambino serve un intero villaggio», Francesco ricorda che «questo villaggio va costruito. Tutti insieme, per educare i bambini, per educare il futuro» al fine «di trovare soluzioni, avviare processi di trasformazione, senza paura». «Invito ciascuno di voi ad essere protagonista di questa alleanza» è infine l'esortazione del Papa in piena sintonia con l'ONU e gli obiettivi di sostenibilità. I richiami di Francesco contenuti nell'enciclica Laudato Si' anche rispetto alla necessità di progettare a lungo termine come vera sfida nella questione ambientale, sono stati oggetto di grande e continua attenzione da parte delle istituzioni europee nella predisposizione, in particolare, del piano Green New Deal [30].

Il riferimento al Nuovo Umanesimo da parte di istituzioni laiche e religiose, dimostra la validità dell'approccio etico nella conoscenza: ogni disciplina, ogni sapere, ogni studio o ricerca deve avere per unico obiettivo il benessere e la migliore qualità della vita possibile sia per gli abitanti della Terra che per la madre Terra stessa. Terra che ci ospita, ma della quale dobbiamo avere cura.

Si tratta, come detto, di temi non nuovi, ma allo stesso tempo sistematicamente accantonati, propri e fondanti del pensiero femminista e che, riaffermati nella IV Conferenza ONU di Pechino nel 1995, sono stati definiti "ecofemministi" e riconosciuti di valore universale perché riguardanti l'intera popolazione mondiale e non solo la parte femminile di essa[31].

Le questioni etiche riprese in ottica di genere costituiscono quindi la vera innovazione sociale e i presupposti per un progresso sociale ed economico sostenibile.

Entrando nel merito del discorso, come abbiamo visto, il gender mainstreaming, è un concetto rivoluzionario che richiede un radicale cambio di prospettiva in quanto sta ad indicare il valore generale (e non relativo solo ad una parte della popolazione) del punto di vista delle donne e la necessità del suo l'inserimento in ogni azione, politica o decisione ad ogni livello, ma soprattutto a livello decisionale, per realizzare la parità tra i sessi e migliori condizioni di vita per tutti. In un sistema realmente democratico, infatti, chi ha il compito di decidere da un lato deve considerare anche il punto di vista femminile quando prende le decisioni o definisce i capitoli di spesa, dall'altro deve poter conoscere quale impatto avranno le sue decisioni su tutte le persone che compongono la società, comprese quindi le donne e tutte le persone che esse rappresentano.

Attuare il gender mainstreaming richiede, di conseguenza, una convinta presa in carico con fondi adeguati, per la sua realizzazione. Purtroppo, in Italia ciò non accade e le risorse, quando disponibili, sono residuali e non riguardano interventi strutturali come quelli richiesti dall'ONU e dalla UE.

Tuttavia, i Piani europei per la ripresa post pandemia, costituiscono oggi un forte stimolo, oltre a fornire risorse economiche verso priorità quali: parità tra i sessi, svolta green e digitalizzazione.

A questo proposito la normativa italiana è chiara: la Costituzione della Repubblica, che nell'art.3 riconosce esplicitamente la parità tra i sessi e il ripudio di ogni forma di discriminazione, attraverso gli articoli 9, 33 e 42, specifica il compito dello Stato nel rendere fruibili i patrimoni presenti sul territorio affinché possano assolvere a quelle che vengono definite come finalità costituzionali primarie, vale a dire lo sviluppo culturale della comunità sociale, anche attraverso l'affinamento della ricerca scientifica, e la promozione della personalità umana e della solidarietà sociale.

In sintesi esistono tutti gli strumenti normativi necessari, è il momento di metterli in pratica, tutti insieme. Proprio come richiede il goal 17 dei 17 Obiettivi ONU, che punta sulla Partnership for the goals, vale a dire dialogo e collaborazione tra tutti gli attori coinvolti ed in tutti gli ambiti di intervento.

Per lavorare insieme, è però necessario abbattere barriere: barriere tra discipline cosiddette Scientifico-Tecnologiche e quelle Umanistiche, comprese le Arti, perché, per far funzionare un Ecosistema, tutte le discipline devono agire insieme verso il fine comune del raggiungimento del benessere e della qualità della vita nel rispetto dell'ambiente che ci ospita e per la sua salvaguardia. Devono, però, essere abbattute anche le barriere costituite da pregiudizi e stereotipi di genere, affinché finalmente sia realizzata la parità di genere (goal 5) sia negli studi che nei luoghi dove "si decide", attraverso una presenza paritaria di uomini e donne, affinché sia attuato il Gender Mainstreaming.

Per un nuovo Umanesimo, è necessario, in sintesi, favorire il passaggio da STEM a SHTEAM aggiungendo – nell'acronimo e nella sostanza – alle scienze cosiddette "dure" (hard Sciences) le scienze cosiddette "umane" (Humanities) e le arti (A), ovvero riconsiderare gli obiettivi di studio e ricerca sulla base della loro utilità in termini di sostenibilità, benessere e qualità della vita a partire dalla concezione di una società composta di persone e non di individui astratti e sessualmente neutri. Ciò vuol dire considerare l'esistenza di persone non indistinte, ma al contrario uniche ed irripetibili, dotate di corpo, sentimenti, emozioni che vivono in un sistema sociale che stabilisce regole e che influisce su scelte di vita, relazionali e professionali. Persone che vivono esperienze

diverse, anche a partire dal proprio sesso, e attraverso le riflessioni su di esse, assumono punti di vista e individuano priorità. Per tale motivo punti di vista e priorità femminili non possono più essere considerate secondarie rispetto a quelle maschili, ritenute ancora oggi universali e riguardanti la generalità della popolazione.

Abbattere le barriere tra le discipline e di genere, è necessario, dunque, non solo per una questione di democrazia o perché le donne costituiscono almeno la metà della popolazione e sono di gran lunga più povere, ma anche perché il loro contributo contribuisce a rendere più eque perché più vicine alle necessità della vita quotidiana le decisioni politiche e di spesa.

Attraverso il Gender Budgeting, per esempio, le politiche economiche e le priorità di spesa pubblica vengono stabilite a partire dai bisogni e dalle necessità delle persone tutte, nessuna esclusa, che compongono la società e non invece da esigenze "del mercato" o di altro tipo[32]. Il Gender Budgeting, coniugando le scienze economiche con le scienze umanistiche, rende evidente la falsità dell'affermazione che esista un'unica legge economica che detta le regole e che il modo in cui vengono stabiliti i capitoli di spesa siano neutri. Dall'analisi degli impatti delle politiche di spesa, procedura tanto necessaria quanto poco effettuata, risulta infatti che lo stanziamento di fondi su determinati capitoli, piuttosto che su altri, rafforza e talvolta amplifica le diseguaglianze esistenti a partire da quelle tra i sessi. Solo per fare un esempio, assegnare risorse alle grandi infrastrutture limitando il sostegno al trasporto pubblico locale penalizza le donne, i minori e le persone anziane o meno abbienti o disabili. Allo stesso modo stanziare risorse per l'utilizzo di tecnologie digitali senza un'adeguata preparazione delle persone meno alfabetizzate da un punto di vista digitale, rende la vita assai più complicata e a volte addirittura pericolosa soprattutto per le stesse categorie di persone. Fenomeni come truffe on line, o cyber violenza, stalking o bullismo sono, infatti, sempre più comuni. Un'adeguata formazione scolastica e forme di educazione permanente sull'uso consapevole e responsabile, oltre che pratico, delle tecnologie digitali, insieme alla predisposizione di norme a tutela dell'utenza e sanzionatorie per chi le viola, dovrebbe sempre accompagnare le politiche economiche e di sviluppo tecnologico in particolare.

Il Gender budgeting, tradotto in italiano con Bilancio di genere, è una dimostrazione pratica di quanto l'inserimento del punto di vista e delle priorità delle donne possa favorire processi economici e di spesa pubblica più democratici e attenti alla qualità della vita oltre che alla tutela dell'ambiente. Non a caso nei bilanci di genere molta attenzione è rivolta alla Teoria delle "capacità", elaborata da Amartya Sen e Martha Nussbaum, seppure con alcune differenziazioni, riguardante lo sviluppo delle "capacità" o "capacitazioni" (capabilities) [33] che qualificano come "umana" e "libera" la vita delle persone, attraverso quelli che Amartya Sen definisce "funzionamenti", ovvero gli strumenti messi a punto dall'organizzazione sociale per consentire alle capacità di esistere. Per fare un esempio, il diritto all'educazione di qualità, una delle capacità che per Martha Nussbaum rende umana, libera e dignitosa la vita di ogni persona, deve essere assicurata da una scuola, intesa come istituzione, inserita in un'organizzazione sociale ed economica "capacitante", grazie ad un approccio integrato tra cittadinanza, enti pubblici e privati, istituzioni, imprese e naturalmente studiosi di tutte le discipline. Per una scuola che funzioni bene occorrono, infatti, molte competenze in diversi ambiti: ingegneria e architettura per la costruzione di edifici scolastici sicuri e ben organizzati, scienze della formazione per la preparazione di insegnanti adeguati, personale esperto per laboratori di fisica, botanica, chimica, cittadinanza, arte, comunicazione, sport, educazione stradale, media e social media ecc.

Tuttavia, nonostante i numerosi richiami ad un approccio integrato tra le discipline accompagnato dal contrasto a pregiudizi e stereotipi di genere, approccio necessario per affrontare le questioni nella loro complessità, il problema principale avvertito oggi nell'educazione e nell'istruzione, come anticipato, è quello di attirare studenti e soprattutto studentesse verso le materie STEM, considerate più "utili".

Abbattere le barriere tra i saperi, creare interconnessioni e trasversalità tra discipline e culture non è un tema nuovo, come non è un tema nuovo quello di incentivare i ragazzi e soprattutto le ragazze a studiare e poi a lavorare in ambiti scientifico-tecnologici e come non è un tema nuovo restituire alle donne, alle loro qualità e al loro punto di vista il giusto valore anche nelle scienze "dure" (e riconoscere il vantaggio che ne deriva).

Se ne accorsero nei primi anni '60 al Pentagono e nelle industrie americane, dove a fronte di capacità femminili notevoli non riuscivano a trovare abbastanza scienziate. Dalle ricerche fatte per capire le ragioni delle resistenze delle giovani, anche se dotate, emerse che il problema era dovuto in gran parte all'esistenza di stereotipi di genere sulla distinzione tra materie "maschili" e "femminili" oltre che, ovviamente, sui ruoli e le attività più adatte ad uomini e donne (ad es. lavori di cura totalmente o quasi totalmente a carico delle donne, ruolo del capofamiglia come breadwinner ovvero colui che sostiene la famiglia), ma che esistevano altri problemi che tenevano lontane le donne (e non solo le donne) dai saperi scientifico-tecnologici. Problemi riguardanti il "senso" degli studi e delle ricerche e la loro lontananza dalla vita quotidiana, oltre all'organizzazione gerarchica (e sessista) della comunità scientifica[34]. Le scienze "dure" (Hard Sciences) erano/sono dunque considerate come ambiti basati su razionalità e oggettività e su una concezione astratta e sessualmente neutra della società e dell'individuo che rende più facile la modellizzazione e la raccolta dei dati per ottenere algoritmi. Un concetto di società formata da tanti individui apparentemente indifferenziati, anche se in realtà connotati al maschile[35] (come accade anche per il maschile che include il femminile nel linguaggio privandolo di autonomia e valore)

In sostanza le STEM sono viste come distanti dalle Humanities e dalle Arti che hanno a che fare con la complessità e l'individualità (e soggettività) delle uniche ed irripetibili persone che compongono la società e, di conseguenza, come gerarchicamente superiori proprio perché "distanti" non solo dalle altre scienze, ma anche dalla vita quotidiana e dalle sue necessità.

In sintesi, gli studi umanistici e artistici sono considerati, paradossalmente anche in Italia, belli, ma non utili...

Dunque: in un periodo storico, come quello attuale definito anche "era dell'algoritmo" dove, se da un lato l'innovazione sociale è spesso intesa come soddisfazione di bisogni indotti da esigenze del mercato, ma dall'altro gli Obiettivi di Sostenibilità richiamano l'attenzione verso la persona e la sua consapevolezza e i piani europei puntano su un nuovo Umanesimo, davvero gli studi in ambito umanistico e artistico possono non essere considerati utili?

Martha Nussbaum in Coltivare l'umanità [36] sottolinea che non è così e che scuole e università debbono incrementare, e non ridurre, i corsi di scienze umane e artistiche perché l'innovazione richiede flessibilità e una mente aperta e creativa capace di un pensiero autonomo, critico e non conformista. Un pensiero che consenta di vedere oltre, di saper collegare le informazioni e trarne idee, di discutere sapendo argomentare e di gestire i conflitti attraverso il dialogo, di saper orientarsi nel mondo avvolgente e pervasivo dei media e dei social media senza lasciarsi convincere da notizie false o coinvolgere da climi di odio e soprattutto di considerare la società composta di persone e non di individui astratti e neutri, numeri. Nussbaum ricorda, inoltre, che è necessario educare al pensiero critico e creativo fin dalla scuola primaria, perché le abilità e le competenze apprese nell'infanzia consentono di saper reagire alle condizioni avverse, mettendo in campo i patrimoni culturali assimilati per tutto l'arco della vita.

Occorre quindi incentivare gli studi umanistici per riportare l'attenzione sulla criticità prodotte da un uso non responsabile delle tecnologie come, ad esempio invasione della privacy, estrema modellizzazione, difficoltà nelle relazioni interpersonali e professionali.

Attraverso il pensiero critico, inoltre, per Nussbaum, è possibile apprendere a difendersi da ciò che si considera spiacevole o addirittura un pericolo e a saper valutare i possibili impatti delle nostre azioni sulla vita dei singoli individui, delle comunità e delle forme di vita sulla Terra e della Terra stessa. Per tutte queste ragioni è estremamente importante restituire valore e "utilità" alle scienze "umane" e artistiche impegnandosi verso la riunificazione dei saperi e delle discipline.

Senza dimenticare che la riunificazione dei saperi nelle SHTEAM produce un reciproco arricchimento: da un lato riporta le STEM a contatto con le persone in carne ed ossa e con le necessità che emergono dalla loro quotidianità e, dall'altro, consente alle Humanities di utilizzare le tecnologie per una ricerca più efficace, e una maggiore valorizzazione e diffusione della conoscenza dei patrimoni di cui dispone l'umanità.

Il punto di vista di genere, evidenziato in ogni ambito disciplinare attraverso la realizzazione del gender mainstreaming, ha un ruolo importante perché può contribuire ad allargare gli orizzonti e, attraverso creatività ed innovatività femminili fino ad ora non considerate o sottostimate, può consentire l'adozione di metodologie di ricerca e analisi a partire dalla rivalutazione di aspetti "umani" riguardanti sentimenti, emozioni e, ultima ma non ultima, la ricerca del senso degli studi, delle ricerche e di prodotti o modelli.

Le Digital Humanities e le SHTEAM, grazie al progetto "Da STEM a digital SHTEAM" (lanciato da DiCultHer nel 2018), vanno proprio in questa direzione collaborando alla pari per la protezione e la salvaguardia oltre che la valorizzazione e la diffusione della conoscenza e per la fruibilità e la titolarità dei patrimoni culturali, paesaggistici, ambientali di cui disponiamo e dei quali le future generazioni dovranno disporre. Temi da sempre molto vicini alla sensibilità femminile riguardando in gran parte il mondo del quotidiano, la propensione ad una presa in carico caratterizzata da cura e da attenzione alla persona umana del presente e delle generazioni future, coniugata con l'utilizzo sostenibile delle risorse del pianeta.

Con la promozione dell'Eredità culturale digitale e della Titolarità culturale tra le giovani generazioni DiCultHer, lanciando quelle che ad oggi sono le dieci #sfide, intende incentivare la realizzazione e l'organizzazione da parte di studentesse e studenti di nuovi contenuti culturali digitali attraverso la progettazione e la co-creazione di percorsi di apprendimentoinnovativi, affiancati e sostenuti dal personale scolastico[37]. Ciò costituisce una premessa importante per l'individuazione di nuove professioni o per la riconsiderazione di professioni esistenti. Come ad esempio l'insegnamento e la ricerca condivisa tra docenti, studenti, contesto locale, di contenuti e metodi che sappiano coniugare tradizione ed innovatività alla luce del pensiero critico e creativo.

L'innovazione sociale in ottica di genere per un nuovo Umanesimo, può quindi partire proprio dall'acquisizione della titolarità culturale e dall'uso responsabile e consapevole delle tecnologie, ed in particolare dalle tecnologie digitali, fondamentali ed irrinunciabili oggi anche per far sì che l'innovazione nel senso descritto produca nuova occupazione, ma anche una nuova e profonda consapevolezza sulla bellezza e le opportunità che derivano dall'essere cittadini del mondo e di far parte di un ecosistema.

REFERENZE

1. Sull'argomento si veda: Amartya Sen, Etica ed Economia, Laterza, 2003, Maria Mies
2. Vandana Shiva, Ecofeminism, 1993 in ZED books 2014, Il pianeta di tutti, Universale Economica Feltrinelli, 2020; Franca Marcomin, Laura Cima, a cura di, L' ecofemminismo in Italia. Le radici di una rivoluzione necessaria, Il Poligrafo 2017 contiene le voci dell'ecofemminismo italiano di denuncia e in difesa dell'ambiente e della salute.
3. Piano per la ripresa dell'Europa, Introduzione, https://ec.europa.eu/info/strategy/recovery-plan-europe_it#introduzione
4. Discorso apertura W20, 13 luglio 2021, https://www.ansa.it/sito/notizie/politica/2021/07/13/w20-von-der-leyen-parita-di-genere-entro-il-2030-_5f55280d-04ba-44a1-83b1-ebb83084e330.html; discorso 27 aprile 2021: https://www.linkiesta.it/2021/04/discorso-ursula-von-der-leyen/
5. Il Green Deal, Cfr., https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/dalla-pandemia-a-un-nuovo-modello-di-crescita-green-e-new-deal-per-ripartire/ e
6. https://comunitadiconnessioni.org/articoli/il-green-deal-per-un-nuovo-umanesimo-integrale-europeo/
7. Piattaforma ONU di Pechino '95, dirittiumani.donne.aidos.it/bibl_2_testi/d_impegni_pol_internaz/a_conf_mondiali_onu/b_conf_pechino/home_pechino.html e https://www.europarl.europa.eu/news/it/headlines/society/20190712STO56961/la-lotta-per-l-uguaglianza-di-genere-cosa-fa-il-parlamento-europeo https://unric.org/it/agenda-2030/
8. Tra i numerosi studi su donne e scienza si veda di Margaret Alic, L'eredità di Ipazia, Editori Riuniti, 1989.
9. Per un approfondimento si veda Donne nella scienza, interviste possibili e impossibili, a cura dell'associazione Donne e Tecnologie, progetto finanziato dal MIUR nel 2012 e dal 2019 aggiornato https://www.donnenellascienza.it, Sulla Storia delle donne dalla preistoria al'900 si veda di Georges Duby, Michelle Perrot, a cura di, Storia delle donne in Occidente, Laterza, 2011, e di Margharete Durst, Educazione di genere tra storia e storie, Franco Angeli 2006.
10. https://treccani.it/vocabolario/intelligenza/. Per un approfondimento si veda di Stefano Mancuso e Alessandra Viola, Verde brillante. Sensibilità e intelligenza del mondo vegetale, Giunti Editore, 2015 e https://rivistanatura.com/le-piante-sono-piu-intelligenti-degli-animali/.
11. ASviS. https://asvis.it/l-agenda-2030-dell-onu-per-lo-sviluppo-sostenibile/
12. https://www.coe.int/it/web/venice/faro-convention
13. Mario Alì, a cura di, Conoscenza, competenza, creatività, crescita. Il capitale immateriale per l'Italia di domani, Laterza, 2021.
14. Il Manifesto Ventotene Digitale aggiornato è referenziato sul sito della Commissione Europea nell'ambito dell'iniziativa EPALE – Electronic Platform for Adult Learning in Europe https://epale.ec.europa.eu/en/node/78949, sul Manifesto di Ventotene aggiornato, https://www.civita.it/Associazione-Civita/Il-Giornale-di-Civita/L-OCCHIO-DI-CIVITA/Ventotene-digitale.-L-occasione-digitale-per-la-cultura-e-l-Europa
15. Art. 2 delle Conclusioni del Consiglio d'Europa del 21 maggio 2014 relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile (2014/C 183/08)
16. G. Mangione, F. De Santis, (2021) La pedagogia del patrimonio per ripensare il curricolo della piccola scuola. Il museo come terzo spazio educativo, Culture Digitali, anno 1, n. 0, p. 68, https://www.diculther.it/rivista/le-fonti-che-non-ti-aspetti/
17. https://www.eunews.it/2021/05/05/loccasione-digitale-per-la-cultura-in-europa/149252
18. https://www.diculther.it/blog/2020/01/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/
19. https://www.coe.int/it/web/venice/faro-convention
20. https://www.diculther.it/webinar-settimanali-sulla-convenzione-di-faro-ottobre-2020-aprile-2021/
21.
22. Laura Moschini, Digital Shteam: una "via italiana", coerente e anticipatrice della discussione in Europa per l'istruzione, la formazione, la parità di genere e le pari opportunità, in, a cura di, Mario Alì, cit.
23. Art.3 Definizioni, Convenzione del Consiglio d'Europa sulla prevenzione e la lotta contro la violenza nei confronti delle donne e la violenza domestica, ovvero la cosiddetta Convenzione di Istanbul, aperta alla firma l'11 maggio del 2011, ratificata dall'Italia nel 2013, entrata in vigore in Europa nel 2014, https://documenti.camera.it/leg17/dossier/testi/ac0173.html
24. Joan W.Scott, Il Genere un'utile categoria di analisi storica, (Gender: A Useful Category of Historical Analysis, in "American Historical Review" 5/91, 1986 pagg. 1053-75) in "Rivista di storia contemporanea", n. 4, 1987
25. Empowerment: Capacità delle donne di autodeterminare la propria vita e di compiere scelte autonome in ogni ambito. Processo in base al quale le donne conquistano potere e controllo sulla propria vita e la capacità di compiere scelte strategiche, in EIGE Glossary and Thesaurus, https://eige.europa.eu/thesaurus/terms/1102?lang=it
26. Martha Nussbaum, Coltivare l'umanità. I classici, il multiculturalismo, l'educazione contemporanea, Carocci, 2001
27. MIUR, http://www.indicazioninazionali.it/2018/08/26/indicazioni-2012/ e http://www.indicazioninazionali.it/2018/02/18/documento-indicazioni-nazionali-e-nuovi-scenari/
28. preannunciando l'evento mondiale del 14 maggio 2020 sul tema "Ricostruire il patto educativo globale" https://www.agensir.it/multimedia/2019/9/12/papa-francesco-serve-un-patto-educativo-per-un-nuovo-umanesimo/
29. https://www.vaticannews.va/it/chiesa/news/2021-05/laudato-si-unione-europea-comece-politica-ambiente-clima.html
30. Ecofemminismo: (eco-femminismo) s. m. Corrente del femminismo che si ripropone di coniugare la difesa dei valori e dei diritti delle donne e la salvaguardia dei territori, della comunità, della biosfera, della salute. https://www.treccani.it/vocabolario/ecofemminismo_%28Neologismi%29/Cfr. Per l'ecofemminismo italiano si veda di Franca Marcomin, Laura Cima, a cura di, L' ecofemminismo in Italia. Le radici di una rivoluzione necessaria, cit.
31. Il Bilancio di genere, attuato fin dagli anni '80 in diverse parti del mondo soprattutto in ambito Commonwhealth (Australia, 1984) con ottimi risultati su benessere e qualità della vita e raccomandato dalla UE, in Italia è sperimentato soprattutto a livello locale dal 2002 (Sestri Levante) e dal 2017 è nel bilancio dello Stato con un numero limitato di indicatori ripresi dal BES-Benessere Equo e Sostenibile, sistema di indicatori elaborato da CNEL e dall'ISTAT. Per un approfondimento si veda https://www.rgs.mef.gov.it/VERSIONE-I/in_vetrina/dettaglio.html?resourceType=/VERSIONE-I/_documenti/in_vetrina/elem_0306.html e IAFFE International Association for Feminist Economics, associazione che raggruppa a livello mondiale economiste ed economisti e studiose/i di altre discipline sul tema dell'economia sostenibile in ottica di genere, cfr., http://feministeconomicsposts.iaffe.org/2017/07/11/global-gender-budgeting-experiments-as-public-policy-innovation/
32. Per un approfondimento, Laura Moschini, Gender mainstreaming e Capabilities approach nella formazione alla cittadinanza, in Giuditta Alessandrini, a cura di, La pedagogia di Martha Nussbaum, approccio alle capacità e sfide educative, Franco Angeli, 2014, pp.170-195.
33. Martha Nussbaum, op.cit,
34. Evelyn Fox Keller, The Gendered Language of Science, 6 maggio, 1990, https://billmoyers.com/content/evelyn-fox-keller/
35. Nussbaum, op. cit.
36. https://www.diculther.it/webinar-3-del-30-ottobre-2020-presentazione-delle-sfide-di-hackcultura-2021/

Performing Media, agire i media per non subirli

a cura di:
Carlo Infante,
(*Urban Experience*)

Abstract

Performing media è un concetto evolutivo, comporta una nuova sensibilità che permette d'interpretare l'innovazione digitale come un'espansione delle possibilità di comunicazione, per agirle e non subirle. Si tratta di tutto un mondo di pratiche creative che trova origine nell'ambito delle culture digitali e ancora prima del teatro di ricerca affinato ai media, sia radiofonici sia video, in particolare con il videoteatro, una peculiarità italiana sviluppata nei primi anni Ottanta, con la Postavanguardia. Un fenomeno che si è poi esteso alle più diverse articolazioni, tra performance e multimedialità, che si misurano con le trasformazioni dei linguaggi e dei comportamenti. Oggi il performing media riguarda sempre più lo sviluppo delle tecnologie dei nuovi media interattivi, mobili e geolocalizzati.

I media possono diventare così performanti in via direttamente proporzionale alle nostre azioni innestate a progettazioni culturali ed educative. deve avere maggiori conoscenze delle possibili applicazioni delle differenti strumentazioni

Nel 2011 fui invitato a scrivere da Edoardo Fleischner per l'Enciclopedia Italiana Treccani (Scienza e Tecnica- doppio volume "Dizionario dell'Informatica, ICT e Media Digitali") una serie di lemmi nell'ambito delle Culture Digitali.

Quello che considero più emblematico, tra i tanti, è quello di Performing Media [1] perché vi è inscritto il mio percorso di ricerca, dall'Avanguardia all'Innovazione.

Questo che segue è il testo del lemma Treccani.

Performing media



Performing media è una nuova definizione per un campo di ricerca che trova origine nell'ambito delle culture digitali, dell'arte interattiva, della cyberperformance [2] e ancora prima del teatro di ricerca affinato ai media, ma riguarda sempre più la condizione antropologica data dallo sviluppo delle tecnologie abilitanti, di per sé performanti.

I nuovi media interattivi, mobili e personalizzati, determinano un nuovo rapporto uomo-macchina, sempre più simbiotico, reso fluido dalla semplicità d'uso e dalla sollecitazione percettiva e sensoriale delle soluzioni evolute dell'interaction design dove l'interfaccia aptica con un gesto, esplicita un'estensione del corpo.

Le tecnologie interattive diventano così performanti in via direttamente proporzionale alla performance delle nostre azioni.

Questo sta creando un nuovo paradigma per ciò che definiamo cultura: il rapporto tra uomo e mondo non è solo mediato da tecnologie ma comporta un'integrazione sensibile.

Secondo il principio delle psico-tecnologie, ne stiamo incorporando alcune qualità, di cui indichiamo le tre principali: l'ipertestualità sta riqualificando i processi cognitivi, emancipati dalla meccanicità lineare e logico-conseguenziale; l'interattività sta reinventando le condizioni della prossemica; la connettività sta potenziando la natura delle relazioni sociali.

Ciò che viene definito performing media (termine che prese piede nel 2001 con l'istituzione di una serie di cattedre universitarie a contratto) riguarda la nuova progettazione culturale attraverso le proprietà dei nuovi media interattivi, ipertestuali e connettivi.

Per quanto questo sia inscritto in un percorso che trova le proprie radici nelle diverse culture dell'Avanguardia, non è più ancorato alla sperimentazione dei nuovi linguaggi, come quella che è stata espressa dai movimenti creativi del Novecento, dall'happening del Fluxus [3] alla psicogeografia del Situazionismo[4], e in particolare dall'interazione tra scena e nuovi media, come il videoteatro [5], il primo happening con sistemi radionomadi di Koinè nel 1988 al festival Scenari dell'Immateriale a Narni [6] e le cyberperformance.

Questa progettazione possibile rilancia il potenziale delle culture digitali, nella scommessa antropologica in corso, per cui si fa urgente l'invenzione di nuove forme di relazione sociale e di modelli di sviluppo sostenibili ed evoluti al contempo.

Esprimere la performatività dei media interattivi comporta una nuova attenzione alla performance sul campo dell'innovazione territoriale, nella progettazione di eventi e piattaforme cross-media per l'interazione tra reti e territorio.

Gli ambiti, in cui trova luogo la progettazione di questi format innovativi, sono quelli che si orientano verso l'innovazione sociale e l'urban experience con azioni basate sui walkabout (esplorazioni radionomadi), lo streaming webradio, il geopodcasting e il geoblog.

Performing media è anche un progetto triennale (fino al 2022) promosso da Roma Culture del Dipartimento Attività Culturali di Roma Capitale.

Questo che segue è l'implementazione dell'incipit al progetto.

Performing media è un concetto evolutivo, comporta una nuova sensibilità che permette d'interpretare l'innovazione digitale come un'espansione delle possibilità di comunicazione, per agirle e non subirle. Si tratta di tutto un mondo di pratiche creative che ha disseminato, per decenni, soluzioni inedite, anticipando il mondo delle culture digitali, operando nell'ambito delle arti elettroniche, come nella sperimentazione teatrale coinvolta in campo radiofonico (emblematici furono i cicli "Teatri d'Ascolto" e "La Scena Invisibile" per Audiobox-RAIRadio1 nel 1987-1989) e fondamentalmente video, creando un fenomeno d'impatto mondiale come il videoteatro. Un insieme di singolarità italiane che dai primi anni Ottanta, aveva interpretato al miglior grado, con la Postavanguardia [7], i segnali emergenti del Postmoderno.

Erano quegli anni Ottanta in cui l'Olivetti rappresentava il punto di riferimento europeo per l'innovazione digitale, predisponendo una rete telematica che nel 1984 un giovane critico militante come me utilizzava con un modem ad accoppiatore acustico interfacciato all'M10 Olivetti, un piccolissimo computer portatile attraverso cui trasferivo via telefono le corrispondenze giornalistiche per Reporter, mentre tutti gli altri dovevano dettare parola per parola i propri articoli ai "dimafonisti".

In quegli anni l'Avanguardia flirtò con l'Innovazione, producendo fermenti inediti: un fenomeno che si è poi esteso nelle più diverse articolazioni, dal design alla comunicazione pubblica, in un'alchimia tra performance e multimedialità, che si misurò con la trasformazione dei linguaggi e dei comportamenti, rilasciando un'impronta netta alla contemporaneità postmoderna.

Oggi, decenni dopo, il performing media riguarda sempre più lo sviluppo delle tecnologie dei nuovi media interattivi, mobili e geolocalizzati (su cui Urban Experience con le sue "mappe parlanti" basate su geo-podcast sta facendo scuola).

I media possono diventare così performanti in via direttamente proporzionale alle nostre azioni innestate a progettazioni culturali ed educative.

Ciò sta creando un nuovo paradigma per ciò che definiamo cultura: il rapporto tra uomo e mondo non è solo mediato da tecnologie meramente intese come strumenti ma comporta un'ibridazione tra naturale e artificiale, creando nuove opportunità di evoluzione antropologica e culturale.

Il progetto si svilupperà in una ricognizione teorica ed esperienziale, ludica e partecipativa, basata sull'apprendimento dappertutto, nel coinvolgere la Comunità Educante Diffusa del VII Municipio con le esplorazioni dei walkabout radionomadi per mappare il territorio, utilizzando anche videoproiezioni nomadi e foot footage, ovvero l'uso di repertori di memoria audiovisiva pertinente le peculiarità territoriali attraversate in cammino (come nell'azione prevista con la Scuola Nazionale di Cinema).

Un momento conclusivo sarà l'Experience Lab che si svolgerà all'Accademia nazionale di Danza in cui fare un bilancio dell'iniziativa nella proiezione verso la terza edizione nel 2022 che concluderà il progetto triennale, valutando le diverse partnership, tra cui quella del Teatro di Roma e le strategie in transizione del New Bauhaus Europeo.

Tra le performance si rilevano: The Walk di Cuocolo-Bosetti, in cui la soluzione radiofonica di performing media trova un'evoluzione drammaturgica che investe la dimensione più intima, scuote la coscienza in un processo perturbante capace di far scaturire teatro dall'inquietudine.

I silent play di Carlo Presotto, un format di performing media capace di rendere protagonisti gli spettatori in happening che si rivelano come una palestra ludico-partecipativa di cittadinanza educativa.

Decentramenti di Simona Verrusio-Vj Janus, un percorso di performing media lungo le tracce dell'avanguardia teatrale di Quartucci-Tatò nelle prime azioni di decentramento culturale dei primi anni Settanta e l'archeologia industriale dell'innovazione tecnologica per le telecomunicazioni di Italo Radio che divenne poi Italcable, esperienze apripista ai confini della città: in Romanina.

Nuvola Project in questo contesto progettuale triennale di Performing Media [8] sta scandendo un salto di qualità con l'installazione di intelligenza artificiale IA Emotion Analysis elaborando il flusso delle conversazioni che saranno condotte dal vivo e trasmesse in streaming su radiowalkabout [9].

NuvolaProject

NuvolaProject [10] lavora sul rapporto tra intelligenza artificiale e intelligenza naturale, in modalità performativo, utilizzando la sentiment analysis e giocando l'interazione con sistemi connessi, dotati di AI, ssecondo il principio dell'Internet of Things. L'oggetto Nuvola come dispositivo si predispone quindi come installazione, con un cuore di metallo, sensori e una intelligenza diffusa, che evoca l'aura archetipica dei "fulgurales" etruschi proiettandosi nel cloud.

Adottando una particolare "emotion analysis", in tempo reale sul parlato (processato da algoritmi di intelligenza artificiale) si aggiungono anche ulteriori chiavi di interpretazione sul "sentimento" del flusso testuale, usando anche l'assistente vocale per ibridare il rapporto tra umano e digitale. Ciò rende più performanti le informazioni, come negli Experience Lab, dinamizzati dal design thinking, in cui le parole chiave vengono visualizzate, facendole danzare graficamente, creando una mappatura concettuale in tempo reale.

Il sistema di AI che anima la Nuvola, esegue anche una "sentiment analysis" nella sua accezione comunemente diffusa, ovvero il monitoraggio delle parole chiave sui social, rilevate attraverso hashtag che permettono di estrarre dal rumore dei social, le più rivelanti. Si ottiene così una analisi delle conversazioni on line con un approccio "on life" che permette di cogliere a colpo d'occhio, opportunità e criticità.

L'obiettivo di fondo (oltre a quello di alimentare il design thinking con l'apporto di I.A.) è quello di misurarci con un'innovazione adattiva – con Nuvola Project stiamo collaborando anche in una ricognizione teorica sulla Digital Transformation che trova luogo in un corso all'Università Mercatorum [11] – attraverso cui svolgere una doppia funzione. Quella di far adattare l'innovazione ai nostri comportamenti creativi e allo stesso tempo innalzare il nostro livello di performance, con soluzioni che "aumentino" il nostro potenziale cognitivo (come il discernimento dei tanti dati che produciamo), secondo i principi generativi del performing media.

Uno dei nodi strategici da affrontare per i sistemi culturali è come misurarsi con l'intelligenza artificiale visto che permette la programmazione di sistemi digitali capaci di interpretare l'intelligenza nella sua articolazione più complessa, a partire da quella umana. Non si tratta solo di intelligenza come capacità di calcolo o di conoscenza di dati astratti e simbolici ma elaborazione di percezioni, cognizioni e atti decisionali per ottimizzare i processi di organizzazione sociale. Un sistema d'intelligenza artificiale si misura con le differenti forme di intelligenza espresse dalla condizione umana, per arrivare a ricreare particolari comportamenti che i sistemi digitali possono elaborare con processi di autoapprendimento come quelli del machine learning. Il punto su cui investire le migliori attenzioni culturali è nel creare ulteriori processi di reciprocità, cercando di orientare queste elaborazioni di dati, attraverso il processo "bottom up" (dal basso verso l'alto), perché siano il più possibile funzionali all'evoluzione umana, secondo il principio dell'innovazione adattiva.

In questo processo emerge un'etica che flirta con un'estetica capace di dare forma alle informazioni, giocandole in set di design thinking che tendono a diventare happening. Non è un caso che tutto questo sia stato generato da un ambito come il performing media che ha avuto origine nel contesto della ricerca teatrale affinata alle arti elettroniche nei primi anni Ottanta, sull'onda del postmoderno (emblematico in tal senso Prologo di Corsetti-Studio Azzurro) [12] e che ha trovato ulteriori sviluppi con la poetica ecosistemica di Koinè nelle azioni radionomadi di teatro sostenibile [13].





Prologo

E' una connotazione importante da considerare nella prospettiva di una via italiana al futuro digitale, grazie all'imprinting di un'Avanguardia (va ricordato che questo concetto ha trovato luogo grazie al Futurismo italiano all'avvento del XX secolo) che ha saputo anticipare l'Innovazione, interpretandone oggi l'evoluzione verso i piani territoriali per la transizione sostenibile, come suggerisce il New Bauhaus Europeo.

Parole chiave:

performing media
culture digitali
arte interattiva
cyberperformance
videoteatro
interaction design
psico-tecnologie
psicogeografia
Situazionismo
happening
Fluxus
Futurismo
Postmoderno
urban experience
walkabout
webradio
geopodcast
geoblog
innovazione adattiva
intelligenza artificiale
machine learning

REFERENZE

1. https://www.performingmedia.org/performing-media-su-la-treccani.html
2. https://www.treccani.it/enciclopedia/cyberperformance_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/
3. https://it.wikipedia.org/wiki/Fluxus
4. https://it.wikipedia.org/wiki/Situazionismo
5. https://it.wikipedia.org/wiki/Videoteatro
6. https://it.wikipedia.org/wiki/Avanguardie_teatrali_in_Italia_negli_anni_%2760_e_%2770#La_Postavanguardia_Teatrale
7. https://www.urbanexperience.it/silvio-panini-non-ce-piu-con-la-koine-ha-aperto-le-strade-del-performing-media/
8. https://www.urbanexperience.it/eventi/performing-media-estateromana2021
9. http://www.radiowalkabout.it
10. https://www.nuvolaproject.cloud
11. https://www.urbanexperience.it/eventi/digital-transformation-tecnologie-digitali-e-processi-cognitivi-a-universita-mercatorum/
12. Prologo (1985) di Corsetti-Studio Azzurro, esempio emblematico di performing media, nel passaggio dal videoteatro alla nuova performance multimediale https://vimeo.com/channels/1677301/34827743
13. Parco incarnato (2009) di Koinè, azione radionomade al Parco archeologico di Sutri per il progetto Memoria di pietra curato da Urban Experience sulla Via Francigena https://youtu.be/HFWTnw0J5AY

Dai performing media alle hacking libraries

a cura di:
Viviana Vitari

Abstract

Il contributo vuole essere un'introduzione alle motivazioni che hanno portato a sperimentare un nuovo progetto di piattaforma web per riunioni, colloqui one-to-one o policy courseware che punti all'usabilità, alla semplificazione, alla scalabilità e alla personalizzazione, aderendo all'open source, all'interoperabilità dei database e alle necessità di raccolta dei dati statistici in ambito bibliotecario. Il processo ha portato a pianificare una piattaforma che il gruppo di lavoro ha definito come "ecologica": una scelta che non è semplicemente qualcosa che "accade" all'individuo, ma fa rientrare la persona nel processo di trasformazione. Tiene conto delle variabili socio-culturali del lavoratore, ne riconosce pensieri ed emozioni, affronta la dimensione dell'esperienza facendola diventare un parametro di riferimento per la personalizzazione e l'adattamento alle nuove tensioni.

The issue aims to explain why we are experimenting a new web platform for meetings, one-to-one interviews and policy courseware which is usable, friendly, simple, scalable, customizable, open source, interoperable, suitable for collecting statistical data in the library field.

The working group is calling this platform "ecological". Ecological is also a choice that is not simply something that "happens" to individuals, but brings them inside the process of transformation. It also takes into account the socio-cultural variables of the practitioner. It admits their thoughts and emotions. It tackles the dimension of experience by making it a benchmark for personalization and adaptation. The article is an introduction to some of the reasons why the team group is working on this project.

Performing media: dopo la lettura dell'interessante commento sui performing media di Carlo Infante, mi addentro in quella che è la mia zona franca, le biblioteche. Dall'accentuazione più di carattere produttivo del cosiddetto prosumer, pur sempre da indicizzare nel nostro vocabolario, media performer è un'espressione in cui vedo sdaziare l'artigianalità di un prodotto che rispetti competenze incrementali. Mi interessa qui cogliere il versante migliore che esce dalla vecchia bottega di arti e mestieri e dalle corporazioni per entrare nei neo collettivi del phygital. Il lavoro di ricerca e di pianificazione dei prodotti mediali può passare di mano in mano, in una staffetta coordinata e in un sistema di leadership diffusa. L'affaccio di questa bottega rimane sulla pubblica via: l'esposizione è propria dell'ambiente digitale; tutto o quasi può passare davanti agli occhi, anche indiscreti, di ognuno.

Della bottega colgo la vivacità insita nell'apprendere mentre si produce. Prendo l'idea di un atelier fatto di legami non tanto vincolati alla "familiarità", ma a una "contrattualità sociale". Ci si muove dentro in un continuo stop and go dovuto all'accomodamento di sempre nuove abilità dentro le pratiche del quotidiano. Pratiche che oggi faticano ad esprimersi nel ricorso che molti enti fanno di quello che intendo chiamare "risparmio formativo". Nella volontà di muoversi anche solo alternativamente dal mondo dei distillatati a quello di un bataclan creativo, "osare" diventa il motto più adatto. Porta alla rigenerazione e rigenerarsi vale anche per le biblioteche. Un passaggio che è utile che avvenga in modalità graduale e progressiva, quindi "eco-". Un "informediario" [neologismo che è stato usato in alcuni convegni per indicare non propriamente il bibliotecario, ma in maniera più ampia un esperto di informazioni non solo bibliografiche] non si sostituisce ad altre professionalità più tecniche del digitale, ma neanche è utile che si ponga nel permanente atteggiamento di subirne le condizioni: i "tempi moderni" della spersonalizzazione trattengono la cultura dentro l'industria informativa di massa. Accanto ad essa, occorre recuperare e valorizzare la fatica della progettazione e della sperimentazione su misura, che può diventare di volta in volta ricerca-azione, autodidassi, motore di pratiche sfidanti, creatrice di nuove specialità professionali che fanno delle digital humanities un innesto "colturale" per più ambiti.

Accostare l'open source al ready-made digitale cui siamo abituati può fare del digitale, che entra a pieno titolo anche nelle biblioteche, una nuova forma di artigianato di alto livello. E' a queste auspicabili "hacking libraries" cui mi riferisco, un'espressione scelta per una relazione all'edizione meneghina delle Stelline 2021. Fra istituzione e educazione aperta, la bottega di sperimentazione segnalata è quella che nasce dall'open source per entrare nel live conferencing. Si parla di "piattaforme ecologiche" dove l'investimento nell'agency dei suoi membri è sostanziale. Da queste premesse e altre ancora ne è emerso un progetto-pilota in cui l'idea di biblioteca come piattaforma, quindi anche di piattaforma digitale, apre orizzonti inesplorati di sviluppo, oltre che di accesso. Nella biblioteca delle relazioni, una piattaforma di live conferencing può essere implementata fin dalle origini come spazio abilitante alle funzioni gestionali. Avvia a piccole e diffuse comunità di pratiche. Nella gradualità di approccio e nella scalabilità delle sue estensioni costruisce delle competenze ibride, raccoglie dati misurabili sui pubblici, predispone all'alternanza fra scambi interumani analogici e digitali, phygital per intenderci. Quella che il gruppo di lavoro ha ridenominato per la prima volta, memore di Bronfenbrenner e delle ricerche di Ranieri/Manca, come piattaforma ecologica, mette il bibliotecario dentro il processo di trasformazione. In un'ottica a medio-lungo termine e non più viziata dall'urgenza emergenziale, il modo in cui si pensa e si progetta parte dall'analisi dei taciti bisogni. Ricordo quella scena indimenticabile della Smorfia, in un ante-litteram performing media dello straordinario saraceno che porta il nome di Massimo Troisi: in uno sketch un attore in qualità di esperto descriveva con saccenteria i bisogni di un partenopeo poveraccio e sprovveduto, che viveva davanti al Vesuvio. Non lo ascoltava. Né in realtà ne aveva comprese le aspettative sulla qualità della vita. Oggi può accadere anche nella proposta degli ambienti digitali dentro il clamore dell'arena mediatica. La riflessione spinge verso un'idea di "hacking libraries", che permettano, nella nostra ormai multi-appartenenza a più collettivi, di non essere solo sommersi, ma anche immersi in piattaforme digitali di condivisione, come solo un buon anfibio può fare.

Link ai collegamenti in ordine di citazione (ultimo controllo al 2.10.2021)

1. Performing media: https://www.dicultther.it/rivista/performing-media-agire-i-media-per-non-subirli/
2. Phygital: http://www.bibliotecheoggi.it/rivista/article/view/1129
3. Stelline 2021: https://www.convegnostelline.com/vitari-uggeri
4. Gruppo di lavoro: https://www.convegnostelline.com/vitari-uggeri
5. Digital humanities: https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf
6. Bronfenbrenner: https://www.britannica.com/biography/Urie-Bronfenbrenner
7. Ranieri/Manca: https://www.erickson.it/it/i-social-network-nell-educazione
8. Piattaforma ecologica (video) : https://sho.co/1EVWS Hacking libraries: https://sho.co/1EVWHFacebookTwitterEmailLinkedInTelegramCondividi

Didattica Digitale al Liceo Artistico Musicale “Foiso Fois” di Cagliari

Architettura e Ambiente: *3D Realtà Virtuale e Realtà Aumentata*

a cura di:
Maria Beatrice Artizzu

Abstract:

La didattica digitale vuole offrire un modello alternativo agendo, sin dalla scuola secondaria, per sviluppare una visione del patrimonio culturale e artistico come sistema di nuove professioni correlate e tecnologie digitali quali importanti supporti alla didattica tradizionale.

Keywords:
Realtà Virtuale e Aumentata, AR, VR, XR, Architettura, Ambiente

INTRODUZIONE

Il Digitale rappresenta una serie di processi che devono essere sempre intesi nella loro evoluzione verso la dimensione di conoscenza storica dell’Era Digitale contemporanea, dai quali si formano metodologie innovative di studio, ricerca, produzione di nuove dimensioni culturali, creatività, competenze consapevoli trasversali, conoscenza e accesso partecipato, gestione e valorizzazione.
Una delle peculiarità dell’essere umano è la trasmissione dei saperi, la razionalità o la spiritualità vengono successivamente e si esplicitano attraverso il linguaggio, i simboli o i racconti per costruire un identità.
La capacità di trasmissione delle conoscenze ha permesso la Democrazia, ma è stato necessario non avere solo un linguaggio funzionale, ma anche creativo e non solo strumentale. Educazione civica, simbolica e partecipazione attiva: la sovranità del popolo non è assoluta e la Costituzione pensa ad equilibrare, mantenendo anche un apparato formale. La diffusione delle fonti, i racconti degli altri, gli stimoli, le relazioni inclusive senza abuso degli strumenti, creano la società democratica. Gli strumenti digitali della nostra epoca, come ad esempio i social network, devono essere compresi nella loro utilità, ma anche nel pericolo nascosto dietro le fake news o altre forme poco sane della comunicazione ***(1)***. È importante comprendere e imparare un comportamento relazionale con un lavoro di responsabilizzazione altrimenti l’alfabetizzazione digitale diventa fuori controllo. Bisogna riscoprire il piacere dell’attesa, consultare le fonti, verificare, ragionare, valutare una sana fatica per raggiungere risultati confrontabili e non univoci, fatica che è anche passione del conoscere, crescere e trovare il meglio di questo mondo digitale e analogico. Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico e ai suoi benefici.

Per diritti umani si intende anche affrontare il problema dell’ alfabetizzazione e dell’analfabetismo, quindi l’importanza dell’inclusione. Le tecnologie digitali sono definite dalla curva di apprendimento che rischia di lasciare indietro qualcuno per la difficoltà di avere la necessaria dimestichezza delle tecnologie, la scolarizzazione è importante perché l’umanità non si trasmette geneticamente, ma con la narrazione della nostra stessa umanità/identità. Viviamo in un mondo continuo e analogico che discretizziamo per raccontarlo in digitale: è digitale tutto ciò che può essere dettato per viaggiare nel tempo e nello spazio, per raccontare chi siamo e per trasmettere cultura e umanità. Abbiamo il dovere morale di promuovere la ricerca, lo sviluppo e l’innovazione digitale per una corretta alfabetizzazione, istruzione e specializzazione. L’abolizione delle differenze di genere, la varietà di sensibilità e di abitudini deve intendere l’Inclusione culturale e socioeconomica in modo da rendere gli strumenti accessibili a tutti ed è necessario investire su queste problematiche. Le qualità umane sono superiori a qualsiasi tecnologia perché sono capaci di rappresentazione simbolica, pensiero computazionale, passione, volontà, creatività, intelligenza, empatia. Relativamente alla didattica per le discipline di Architettura, Ambiente e Design, Grafica, Multimediale, la giusta strumentazione performante non è certamente alla portata di tutti, ma ancor peggio l’utilizzo di smartphone ha sostituito per la nuova generazione,”nativi digitali” e non solo, il PC. Lo smartphone è un importante mezzo di comunicazione, può avere applicativi eccellenti, ma non può fare determinate operazioni di progettazione e rielaborazione. La stessa connessione scarsa per una serie di infrastrutture ancora troppo limitate, non permette elaborazioni necessarie per avere un progetto concluso nelle diverse variabili. La scuola deve avere le attrezzature necessarie, ma anche l’individuo deve avere maggiori conoscenze delle possibili applicazioni delle differenti strumentazioni e delle potenzialità intrinseche. Nella didattica che comprende il Patrimonio culturale e digitale si può includere la digitalizzazione anche per studiare e conservare tale patrimonio. Un centro storico, un monumento così come un’opera d’arte si intendono analogici perché è complessa la loro “dettatura”, ma attraverso il digitale è possibile riprodurli anche nella terza dimensione. Questo permette uno studio più approfondito e intrinseco dell’opera. La ricostruzione digitale porta a osservare meglio le regole, le forme, i colori, la materia, i vuoti e i pieni. L’analogico è unico e irriproducibile, ma possiamo digitalizzare per conservare. Ci sono differenti livelli del patrimonio culturale sia materiale che immateriale; mappare un percorso monumentale o anche processionale rappresenta l’applicazione digitale di dati che difficilmente sono confrontabili con il contesto e l’ambiente, sia geografico che culturale.
L’Art. 27 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani recita: Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico e ai suoi benefici. La Scuola è la prima formazione del “Cittadino” sin dall’infanzia, stimolare il progresso scientifico del digitale significa rendere lo studente consapevole del patrimonio culturale e della sua evoluzione nei secoli, progresso che deve essere al servizio dell’uomo per migliorare le strategie per la sua evoluzione e salvaguardia dell’ambiente circostante. Gli obiettivi della Scuola sono duplici: Formativi, per dotare i discenti di strumenti culturali e scientifici atti a stimolare l’interdisciplinarità, l’inserimento in comunità di pratiche nazionali e internazionali, la partecipazione a progetti orientati al digitale nella conservazione e valorizzazione dell’eredità culturale; Scientifici e sociali, per sviluppare una ‘cultura del digitale’ ad ampio spettro dell’eredità culturale, sia per aggiornare coloro che già operano nelle organizzazioni culturali, sia per preparare le future generazioni.

METODOLOGIA

Contribuire a far emergere professionalità innovative e nel far acquisire competenze di e-leadership, ovvero di figure che arricchiscano la cultura digitale della capacità di immaginare il cambiamento possibile e atteso, di contestualizzarlo in un quadro articolato, segnato da consapevolezza scientifica e umanistica, tecnica, procedurale, e di tradurlo in un assetto efficiente dell’organizzazione in cui opera.
La definizione di realtà virtuale deriva dalla semplice unione delle due parole “virtuale” e “realtà”. Quindi il termine “realtà virtuale” significa fondamentalmente “quasi realtà”. Questo potrebbe naturalmente significare qualsiasi cosa, ma di solito si riferisce a un tipo specifico di emulazione della realtà nato con l’obiettivo di replicare situazioni altresì impossibili da vivere: la Realtà Virtuale. Quindi, in sintesi, la realtà virtuale è la capacità di ingannare i nostri sensi con un ambiente, appunto, virtuale generato dai computer, solitamente questi ambienti generati da programmazione sono location che possiamo esplorare e scoprire.
La Realtà Aumentata è una tecnologia che permette di posizionare in sovrimpressione “oggetti” virtuali su uno schermo con lo stesso punto di vista dell’utente, come se questi oggetti co-esistessero nel mondo reale. L’arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, manipolate e convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi.
Le 3 leggi della Realtà Aumentata (AR) sono: ***(1)*** La “augmentation” deve emergere dal mondo reale e relazionarsi con esso. ***(2)*** La “augmentation” non deve distrarre dal mondo reale, ma anzi aumentare il senso di presenza. ***(3)*** Eventuali Interazioni devono fornire una esperienza superiore rispetto al mondo reale. La principale differenza con la Realtà Virtuale VR è che la VR esclude l’utente dal mondo reale, immergendolo in un ambiente virtuale.
I dispositivi mobile e wearable continuano a progredire affinché l’esperienza in AR sia sempre più performante e quindi più entusiasmante: Fotocamere ad alta risoluzione, CPUs GPUs sempre più potenti, memoria sempre più capiente, risoluzione sempre maggiore, connettività sempre più alta.

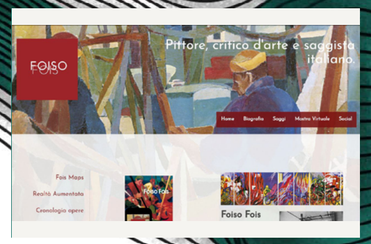
RISULTATI

Con l’obiettivo comune di far nascere un ‘campus diffuso’ in grado di attivare l’elaborazione di un’offerta formativa coordinata con il sistema nazionale per costruire il complesso delle competenze digitali indispensabile al confronto sempre più articolato ed eterogeneo con la smart society, nel quadro di un modello scalabile a livello europeo, il Liceo Foiso Fois, si è interrelato con DICULTHER The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School e gli Stati Generali dell’Innovazione.

Con il Concorso Crowddreaming – I giovani co-creano cultura digitale ***(2)***, il Liceo Artistico, ha iniziato il percorso con la Prima Pietra del Monumento Digitale in Realtà Aumentata ***(3)*** e le Settimane delle Culture Digitali ***(4)***, inoltre un’ evoluzione transculturale con un progetto Erasmus+ Europa Square Challenge ha permesso un riconoscimento a livello europeo della didattica digitale ***(5)***. Il Liceo Artistico Musicale di Cagliari “Foiso Fois” ha vinto il Primo Premio della Giuria della “Europa Square Challenge”, promossa nel contesto del progetto europeo Erasmus+ “Crowddreaming: Youth Co-create Digital Culture” ***(6)***.



Alcuni esempi qui di seguito riportano l'evoluzione didattica digitale applicata alla didattica curricolare nelle discipline di Architettura e Ambiente e Design negli anni 2016-2021.







Foiso Fois - La vita e le opere in Realtà Aumentata

Gli studenti del Liceo Artistico di Cagliari nel 2016, hanno ricordato il Centenario della nascita di Foiso Fois e il decennale dell'intitolazione del Liceo Artistico al grande artista, rendendo omaggio al suo fondatore con un progetto innovativo e la realizzazione di un Museo Virtuale in Realtà Aumentata che rendesse "vive" le sue opere. In occasione di tale ricorrenza è stata posta la Prima Pietra del Monumento Digitale in Realtà Aumentata, nell'autoritratto dell'artista. Foiso Fois già negli anni 60 disquisiva sul futuro e il dialogo aperto fra l'uomo e il "computer" (cervello elettronico) e la possibilità di utilizzare spettrogrammi e ologrammi. La vita e le opere sono state tradotte digitalmente attraverso Mappe Virtuali, Schede delle opere, Biografia, Saggi, Memorie e correlazioni con artisti del panorama artistico contemporaneo ***(7).***

ProgettoHostel

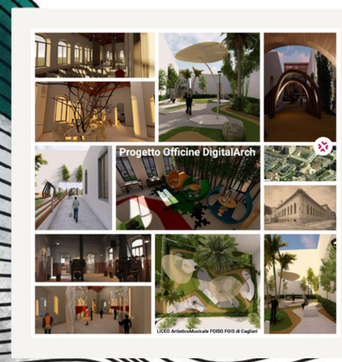
Il ProgettoHostel è pensato come veicolo attraverso cui gli studenti possono acquisire competenze disciplinari in campo ambientale, territoriale, urbanistico, architettonico, design, artistico, storico-letterario, musicale, grafico, digitale, multimediale ecc. e competenze trasversali di tipo organizzativo, sociale, etico-civile. Il coinvolgimento attivo degli studenti che li vede partecipi in termini di progettazione degli spazi, esposizioni, laboratori, comunicazione, ecc., costituisce l'aspetto didattico - pedagogico centrale dell'iniziativa.
Nell'ambito dell' ASL (Alternanza Scuola Lavoro), attualmente denominato PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento), il complesso architettonico del Sant'Antonio di Cagliari (Antico Ospedale di Cagliari per quattro secoli e attuale Ostello della Gioventù), è l'epicentro della progettazione attraverso una serie di Laboratori creativi e progettuali che vedono le discipline di indirizzo del Liceo Artistico Musicale Foiso Fois di Cagliari, interagire secondo diversi momenti di condivisione degli intenti e laboratori autonomi che confluiscono in un progetto comune che coinvolge differenti soggetti. Il Museo Virtuale è un'entità digitale che condivide alcune caratteristiche del museo "tradizionale" e ha lo scopo di completare, migliorare e aumentare l'esperienza attraverso forme di personalizzazione, interazione ed arricchimento dei contenuti. In questo caso, lo scopo del lavoro è rendere il Complesso Monumentale di Sant'Antonio accessibile, raccogliendo il materiale che lo riguarda sotto una nuova veste più immediata e comprensibile al grande pubblico: le informazioni sono infatti fruibili sia nel luogo fisico della mostra, sia attraverso smartphone/tablet con la Realtà Aumentata.
Museo Virtuale e Realtà Aumentata, Monumento – Patrimonio Culturale, Ricostruzioni 3D Virtuali, Monumenti Aperti, Seminario Università, Piazza Europa: Monumento Digitale in Realtà Aumentata (2017-2019) ***(8).***

Sherlock Holmes - Viaggio al 221B Baker Street con la Realtà Aumentata e Virtuale

Gli studenti degli indirizzi di Architettura e Ambiente, Design, raccontano il viaggio dell'iconico personaggio Sherlock Holmes tra letteratura, cinema, televisione, fumetto, attraverso la realtà aumentata e quella virtuale. E' possibile avventurarsi nelle strade della Londra ottocentesca fino al 221B Baker Street, nel celebre studio. E' stato ricostruito in 3D con l'ausilio del Programma SketchUp, le risoluzioni renderizzate sono state attuate con LightUp e poi elaborate con Kubity sia per il 3D Virtuale che per la Realtà Aumentata. Con uno smartphone e un visore 3d si può avere un' esperienza immersiva, ancor più con sistemi più performanti come Oculus o HTC Vive, infine è stata applicata la Realtà Aumentata, inserendo immagini, video, gif, suoni e collegamenti link ***(9).***
Il progetto nasce in collaborazione con il Centro internazionale del Fumetto, poi selezionato per la Biennale dei Licei Artistici ed esposto a Roma-Trastevere nel Palazzo WeGil, hub culturale che si propone come punto di riferimento per la nascita e lo sviluppo della creatività, della riscoperta delle eccellenze culturali (2017).

Progetto Officine DigitalArch

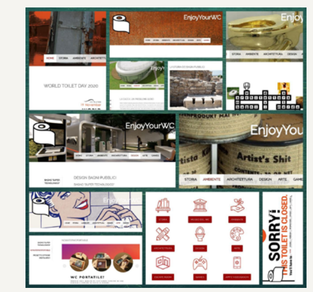
Il Progetto è pensato come il veicolo attraverso il quale gli studenti possono acquisire competenze disciplinari e un coinvolgimento attivo che li vede partecipi in termini di progettazione degli spazi, esposizioni, laboratori, comunicazione ipermediale, reti e innovazione digitale. Il Liceo Artistico Musicale Foiso Fois di Cagliari, attraverso un Progetto PON, ha realizzato un "Laboratorio Professionalizzante di Architettura", presso la sede centrale, antico convento del Seicento con annesse le "Antiche Officine" dei primi '900, che possono definirsi degli spazi importanti per la comunità scolastica, ma anche per la città metropolitana di Cagliari.



La porzione di territorio della città definita dall'area che comprende sia la chiesa e il convento di San Lucifero (nostra sede centrale), sia l'attigua basilica di San Saturno, si può definire di elevato interesse storico/architettonico e archeologico. La presenza inoltre nell'area limitrofa del Parco delle Rimembranze e il Centro Culturale EXMA e non ultimo il complesso di via Logudoro con il nuovo Albergo e il Teatro, rendono questa antica architettura industriale epicentro di una di serie di potenzialità che vogliono scaturire appunto con questo progetto.
Lo studio delle "Antiche Officine", affiancato da elaborazioni innovative quali rilievi e restituzione in 3D Virtuale immersivo e con la Realtà Aumentata, rappresentano l'elaborazione "professionalizzante" degli studenti per rilanciare le strategie che promuovono le diverse forme di cittadinanza attiva, coniugando rigenerazione urbana e progetti espositivi di nuova concezione performativa e museale. Attraverso i rilievi e la comprensione degli spazi si è poi passati all'aspetto pratico di ideazione e progettazione per la loro riqualificazione: spazi comuni, ludici e ricreativi negli spazi esterni, così come spazi espositivi, sala conferenze e concerti, spazi lettura, fablab, laboratori mobili e ambienti innovativi nelle antiche Officine.
La classe quarta di Architettura e Ambiente si è aggiudicata il Primo Premio nella selezione provinciale del PNSD Premio Nazionale Scuola Digitale bandito dal Ministero dell'Istruzione in Italia. Hanno partecipato a svariate manifestazioni e attività di orientamento dove hanno esposto il loro progetto e il gruppo si è maggiormente consolidato viste le buone valutazioni, per continuare l'elaborazione per i differenti tipi di pubblico a cui si sono rivolti. Hanno appreso, oltre le prassi della didattica curricolare della disciplina di Architettura e Ambiente, come prepararsi ad una esposizione, con quali supporti e come suddividersi il lavoro. Anche l'uso dei visori 3D, la preparazione di tutta l'attrezzatura necessaria e il corretto funzionamento dei software sono stati parte integrante della loro formazione. (2019-2020) ***(10).***

Progetto Europeo Erasmus + "Crowddreaming: Youth Co-create Digital Culture". EnjoyYourWC

Europa Square è il prodotto principale del progetto Erasmus+ KA3 "Crowddreaming: Youth Co-create Digital Culture", coordinato da ALL DIGITAL, associazione transnazionale che rappresenta gli oltre 20.000 telecentri europei, con la partecipazione di Stati Generali dell'Innovazione per l'Italia, CTK dalla Croazia, LIKTA dalla Lettonia e la Hellenic Open University dalla Grecia.
Il progetto è nato per validare la metodologia Crowddreaming ed estendere a livello europeo la buona pratica del concorso Crowddreaming, ideata e sviluppata dagli Stati Generali dell'Innovazione negli scorsi anni come contributo alle attività dell'accordo di rete per la Digital Cultural Heritage, Arts & Humanities School. 80 scuole da Italia, Croazia, Grecia e Lettonia sono state chiamate ad usare la metodologia "The Art of Crowddreaming" per contribuire con una scena di ringraziamento al monumento digitale collettivo "Europa Square". Agli studenti è stato chiesto di immaginare di incontrare in una piazza un proprio coetaneo da un altro paese europeo e volerlo ringraziare per un elemento della sua cultura che è diventato una parte importante della propria realtà quotidiana. Tutti questi lavori sono stati raccolti in una piazza virtuale, sviluppata da Stati Generali dell'Innovazione sull'infrastruttura di "Hubs", l'ambiente open-source di Social Virtual Reality della Mozilla Foundation, gli inventori del browser moderno ***(11).***
Il discorso relativo all'Acqua pulita e ai servizi igienico-sanitari, rientra nel GOAL/obiettivo 6 dell'Agenda 2030 ed è per questo che l'evento/gara si è tenuto in occasione della Giornata Mondiale dell'Acqua (22 marzo 2021), mentre il 19 novembre 2020 in occasione della Giornata Mondiale del WC abbiamo fatto una campagna social e siamo presenti nella piattaforma europea.
Il lavoro multidisciplinare comprende: Storia, Ambiente, Architettura, Design, Arte e Games. Il gruppo formato da 11 studenti delle classi 4° e 5° di Architettura e Ambiente del Liceo Artistico Musicale di Cagliari "Foiso Fois" ha vinto il Primo Premio della Giuria della "Europa Square Challenge".
Con il Progetto EnjoyYourWC, oltre al ringraziamento alla Grecia per i bagni pubblici, abbiamo voluto focalizzare le differenti problematiche inerenti. Un bagno pubblico rappresenta un alto valore di civiltà, il pubblico servizio e i criteri di igiene sono fondamentali per uno sviluppo sostenibile nel mondo intero. Per i problemi correlati attualmente muore un bambino ogni 20 secondi e se non si farà niente si stima che nel 2030 ci saranno 5 miliardi di persone che non potranno accedere ad un servizio igienico o avere acqua pulita ***(12).***



Gli studenti degli indirizzi di Architettura e Ambiente, nella formazione disciplinare affrontano differenti applicazioni digitali che afferiscono alla progettazione in 3D virtuale, applicazioni in realtà aumenta e sviluppo di siti didattici. La progettazione prevede lo studio dell'area in oggetto nell'evoluzione storica, ambientale e architettonica attraverso la documentazione d'archivio, bibliografica, iconografica e cartografica. In seguito si verificano le potenzialità dell'area in esame per approntare un progetto idoneo allo spazio e alle necessità dell'area in cui si sviluppa. Contemporaneamente vengono sviluppati i siti didattici con lo studio dei grandi maestri dell'architettura e lo sviluppo urbano, territoriale e ambientale dei luoghi nel mondo. Lo studio dei "maestri" prevede lo studio biografico e storico nelle sequenze cronologiche attraverso "la linea del tempo". Vengono contestualizzati i progetti urbani e architettonici attraverso una "mappa virtuale" che permette anche una geolocalizzazione degli interventi. Quindi dalla GeoStoria, all'urbanistica, all' architettura sino agli elementi di design, la progettazione tiene conto anche dell'ambiente attraverso lo studio delle fonti energetiche sostenibili, i materiali e gli elementi costruttivi (2020-2021). ESEMPIO progettuale: la zona prescelta nella città di Cagliari è nelle vicinanze dell'area denominata "Su Siccu", ai piedi del Colle e Chiesa di Bonaria, prospiciente la passeggiata pedonale che dal Molo Ichnusa arriva sino al Padiglione Nervi. Tale progetto si propone di contribuire alla riqualificazione del waterfront e promuovere una forma innovativa di turismo culturale e ambientale. L'area verde esistente dovrà essere rispettata ed ampliata. Si richiede la progettazione di un Punto Ristoro e un Bagno Pubblico.

Per la progettazione dell'area si deve tenere conto che deve interrelarsi con il mare e la passeggiata esistente. Dal lato opposto, verso il Viale Colombo, strada a scorrimento veloce, si devono creare delle barriere acustiche/visive che isolino l'area. Oltre la strada è già esistente un grande parcheggio, per cui si richiede di integrarlo con una area di sosta momentanea per carico e scarico, due parcheggi H e due Rosa. Si richiede inoltre la progettazione di una costruzione di adeguate dimensioni rispetto allo spazio verde. Tale costruzione può essere scelta tra le diverse tipologie indicate: 1) Centro museale 2) Laboratori per attività ludiche/ricreative 3) Ristorante 4) Centro benessere.

Il progetto prevede la presentazione con tavole digitali che riportino i dati storico-ambientali relative all'area, quelli cartografici e iconografici, lo studio delle tipologie prescelte e il riferimento alle opere dei grandi maestri dell'architettura. Il progetto viene sviluppato con il software SketchUp con le misure reali e le tavole tecniche necessarie, viene poi elaborato per le immagini e i video render con i programmi Twinmotion o Lumion. Vengono inoltre sviluppati elementi di arredo, particolari tecnici costruttivi e studio delle fonti energetiche da integrare nella progettazione complessiva. Tali progetti possono anche essere visti con l'ausilio del visore 3D per un esperienza immersiva, con sistemi più performanti come Oculus o HTC Vive ***(13).***



REFERENZE

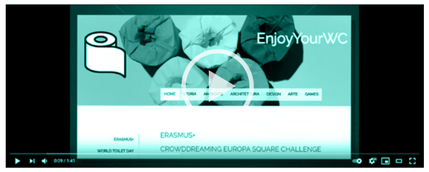
1. Umano Digitale – MOOC Università Urbino – Alessandro Bogliolo e Cristiano Maria Bellei " l'Umanità non si trasmette geneticamente, ma attraverso la narrazione" https://mooc.uniurb.it/wp/digimooc/
2. Concorso Crowddreamig – I giovani co-creano cultura digitale - https://progettostudentilac.jimdofree.com/siti-studenti/
3. Foiso Fois - La vita e le opere in Realtà Aumentata - Museo Virtuale - https://foisofoislac.jimdofree.com/ La prima pietra del Monumento Digitale in Italia - https://designthesign.jimdofree.com/fantasmi-lac/
4. Eventi: Settimane della Culture Digitali https://progettohostel.jimdo.com/home/eventi/
5. EnjoyYourWC – Erasmus+ https://enjoyyourwc.jimdofree.com/erasmus/
6. Erasmus+ Premio Europa Square https://enjoyyourwc.jimdofree.com/ringraziamenti/
7. La prima pietra del Monumento Digitale in Italia https://foisofoislac.jimdofree.com/realt%C3%A0-aumentata/ Museo Virtuale https://foisofoislac.jimdofree.com/
8. Progetto Hostel https://progettohostel.jimdo.com/
9. Sherlock Holmes - Viaggio al 221B Baker Street con la Realtà Aumentata e Virtuale https://www.profbix.it/221b-baker-street-sherlock-holmes/
10. Progetto Officine DigitalArch https://www.profbix.it/progetto-officine-digitalarch/
11. È possibile visitarla all'indirizzo https://crowddreaming.eu/europa-square/ utilizzando un visore VR, un personal computer o uno smartphone.
12. EnjoyYourWC - ERASMUS+ AK3 Crowddreaming: Youth co-create Digital Culture - Europa Square https://enjoyyourwc.jimdofree.com/
13. Architettura e Ambiente https://www.profbix.it/architettura-e-ambiente/
14. Conferenza Tutti A Iscol@ - Linea B3 IDEA Innovazione Didattica e Apprendimento - https://progettohostel.jimdo.com/home/notizie/conferenza-idea-ar/

VIDEOTECA













Maria Beatrice Artizzu, Architetto. Si diploma al Liceo Artistico di Cagliari dove attualmente è docente di Architettura e Ambiente.
Consegue la Laurea all'Istituto Universitario di Architettura di Venezia, si perfeziona presso la Facoltà di Architettura de La Sapienza di Roma e l'Università Tecnica di Architettura di Lisbona.
Collabora con il Ministero dei Beni Culturali e partecipa a vari progetti di studio e catalogazione di beni ambientali e architettonici: Le piazze storiche dell'Italia meridionale ed insulare, Archeologia Industriale: Miniere Sardegna-Belgio, Museo dell'Arca del Tempo nel Parco Archeologico di Cuccuru Nuraxi, Expò delle Città Regie in Sardegna. Collabora con DiCultHer The Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School e gli Stati Generali dell'Innovazione. Didattica digitale: dal modello 3D alla presentazione dei progetti nei siti didattici con supporti di immagini, rendering, video, schede complesse e mappe georefenziate, esperienze immersive in Realtà Virtuale VR e applicazioni in Realtà Aumentata AR, con particolare attenzione al patrimonio culturale, ambientale e nuove tecnologie come sistema di nuove professioni correlate e tecnologie digitali applicate alla conservazione, sostenibilità, salvaguardia, valorizzazione, accessibilità del patrimonio.

CONCLUSIONI

I Progetti indicati intendono allinearsi agli obiettivi culturali e formativi finalizzati ad avvicinare i giovani al patrimonio culturale educandoli alla sua tutela attraverso un percorso virtuoso di conoscenza e valorizzazione, sviluppando in loro sia una cultura del digitale per la conservazione e valorizzazione del patrimonio culturale, sia la consapevolezza che la cultura digitale contemporanea produce anch'essa patrimonio culturale, trasmettendo loro il valore che il patrimonio ha per le comunità del presente e del futuro. Il progetto vuole offrire un modello alternativo: agendo sin dalla scuola secondaria si vuole offrire una visione del patrimonio culturale e artistico come sistema di nuove professioni correlate e tecnologie digitali ***(14).***

La didattica digitale quindi permette diversi sistemi di interazione attraverso differenti linguaggi, la stessa matrice comunicativa si sviluppa su canali che solo pochi anni addietro non erano alla portata di tutti. L'evoluzione tecnologica ha permesso un modo diverso di dialogare tra docente e studenti, ma anche tra gli studenti stessi che si ritrovano a lavorare in gruppi con una piattaforma dove sono inseriti tutti i lavori e i supporti necessari alla elaborazione. Attraverso la piattaforma EdModo è stato possibile dialogare in forma "smart working" , sia nei laboratori della scuola che nella comunicazione privata, con principi di flessibilità e virtualità per un cambiamento culturale che richiede un'evoluzione dei modelli organizzativi anche in vista del futuro lavoro, con presupposti di collaborazione sia tra studenti che tra docenti con l'obiettivo di coinvolgere persone e gruppi di lavoro.

Gli studenti sono guidati verso l'autotomia, impegno e senso di responsabilità, una maggiore flessibilità favorisce la crescita dei talenti e l'innovazione diffusa. La Realtà Virtuale e la Realtà Aumentata hanno un potenziale unico e promettente per unificare le attività del mondo reale e le esperienze digitali, consentendo a tutti gli utenti di impegnare la loro immaginazione e stimolare la creatività. Attualmente sono svariate le risorse gratuite con le quali è possibile animare libri di testo, trasformare un' immagine in un video o disporre oggetti 3D nella realtà degli spazi progettati.

Con gli indirizzi disciplinari del Liceo Artistico, come Architettura e Ambiente o Design è possibile interagire con i modelli progettati e gli spazi relativi, realizzare progetti e percorsi di fruizione museale. Alcune applicazioni digitali, anche in realtà mista, ossia AR e VR, sono semplici, ma di grande effetto. La ricerca educativa deve prendere in considerazione questa evoluzione digitale e tenere presente che è necessario sperimentare ambienti di apprendimento complessi, ossia ricchi non solo di contenuti, ma anche di interazioni sociali, comunicazione e cooperazione.

(Maria Beatrice Artizzu)

VITA REALE E VIRTUALE si contaminano a vicenda, occorre educare i giovani in entrambi i mondi

A cura di:
Giuseppe Lanese

Quando si parla del rapporto tra scuola e digitale, occorre ragionare su quale debba essere il "ruolo pedagogico" che le nuove tecnologie e il digitale stesso debbano avere nel processo di educazione della nostra società (giovani e famiglie in primis).

Il punto di partenza di questo ragionamento è quello di considerare il "digitale" come un mezzo e non come uno scopo. Lo scopo è educare e formare. E le tecnologie e le metodologie digitali possono servire a raggiungere questo scopo.

Ma in che modo? Se pensiamo, ad esempio, che un ragazzo su due sia connesso alla rete in media sei ore al giorno attraverso il proprio smartphone, sarebbe sbagliato – dal punto di vista pedagogico – eliminare l'uso del telefonino da qualunque processo di apprendimento.

Oggi non si può pensare di educare i giovani solo nella vita reale, perché vita reale e vita virtuale si contaminano a vicenda. Il problema non è lo smartphone, ma è l'eventuale cattivo uso di questo strumento.

Pensiamo solamente a come lo smartphone sia diventato un dispositivo indispensabile per le connessioni e le lezioni tramite Dad. E pensiamo ai cambiamenti organizzativi, comunicativi e relazionali che i Social hanno portato nelle nostre vite. Non possiamo demonizzare i Social media perché esistono le fakenews, il cyberbullismo e l'hate speech, così come non possiamo demonizzare, a priori, l'uso dello smartphone. Tutto dipende da come lo usiamo e educare al buon uso di questi strumenti è la strada da percorrere per aiutare i nostri giovani ad essere cittadini consapevoli in un mondo che ha bisogno di talento, di partecipazione e di responsabilità per inseguire una crescita sostenibile.

I termini chiave in questo processo sono due: "Cittadinanza digitale" e "Media Education".

Sono entrambi concetti che appartengono alla macroarea dell'Educazione civica, su cui il mondo dell'istruzione dovrebbe puntare sempre di più per educare i giovani, ma anche i docenti e le famiglie all'uso consapevole delle tecnologie digitali nelle nostre vite. La formazione, infatti, rappresenta un tassello fondamentale di questo processo. Quando si parla di docenti delle scuole italiane, in particolare, la formazione sul digitale passa attraverso una serie di azioni e strumenti messi a disposizione dal Ministero dell'Istruzione.

Uno di questi è il programma "Formare al futuro", rivolto a tutto il personale scolastico in servizio. I contenuti del programma riguardano la didattica digitale integrata e la trasformazione digitale dell'organizzazione scolastica. La finalità, spiegano dal Ministero, è di proseguire nell'azione di innovazione della scuola italiana, dopo le esperienze promosse durante l'emergenza sanitaria, nell'ambito della didattica a distanza e dei processi di organizzazione del lavoro agile del personale scolastico.

Il programma viene realizzato attraverso la sinergia con il sistema di implementazione del Piano nazionale scuola digitale (PNSD), a partire dai poli formativi "Future labs", presenti in tutte le regioni italiane, e con altri poli formativi, che realizzano attività per il personale scolastico in servizio. Il programma ha preso avvio dal mese di luglio 2020 e proseguirà fino al 2022. Nei primi mesi di attività sono già oltre 50.000 i docenti formati. Ai percorsi formativi può iscriversi il personale scolastico in servizio, accedendo alle pagine dedicate attivate dai poli formativi, e disponibili nell'area "Percorsi formativi" del portale dedicato.

In tale area è possibile conoscere i percorsi attivi, ordinati per data di inizio dei percorsi, l'archivio dei percorsi già realizzati, i materiali di alcuni corsi svolti, resi disponibili dalle scuole polo.

I docenti in servizio possono acquisire le competenze digitali previste all'interno del quadro di riferimento europeo, DigCompEdu, al fine di poter conseguire un'adeguata preparazione su tutti campi di competenza necessari per la professionalità docente (Coinvolgimento e valorizzazione professionale, Risorse digitali, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Valutazione dell'apprendimento, Valorizzazione delle potenzialità degli studenti, Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti).

Visualizing Data

Apprendere dalle immagini

a cura di:
Silvia Cacciatore

Abstract

This paper aims to investigate how the visualization of data analytics and the artistic dimension it incorporates effects on organizations and how they are managed.

Big Data has made the development of analytical strategies for management more and more necessary, in order to get value from information and better positioning in a constantly growing competitive environments. Both in academia and management practice, the awareness is growing that analytics, especially analytics connected with big data, may well transform how organizations are managed (Kiron, Boucher Ferguson, & Kirk Prentice, 2013). In all this, visualization is deemed essential to illustrate and link correlations between different data sources and present a representative summary of the general topic: it is a powerful tool to see and query big data (Halford, & Savage, 2017) communicating its structure, model and generate reports (Kitchin, 2014: 106). The visual rendering of data analytics generates alternative forms of aesthetics that can literally deliver the "vision" of a business by assembling real-time got heterogeneous data in abstract maps towards the visual rendering of data analysis. An emerging stream of "Data Art" can work as a tool for the unveiling of critical processes shaping business organizations and contribute additional features to existing diagrams, disrupting assumed models. The aim of data art is to create aesthetic forms and artistic works from the digital nature of the data generated from big data (graphics, simulations, worksheets, statistics, etc.). It also presents the underlying links that exist between the ubiquitous algorithms in business — figures from databases, raw data, data collected by search engines, calculations and statistics (geographical, political, climatic, financial) and artistic creation. Data Art can thus produce new layouts, new metaphorical ways to spatial data that can create new meanings.

Abstract

Il presente articolo si propone di indagare come la visualizzazione dei dati analitici, e la dimensione artistica che incorpora, abbia un impatto sulle organizzazioni e sui modi in cui vengono gestite.

L'avvento dei Big Data ha reso sempre più necessario lo sviluppo di strategie analitiche per la gestione, al fine di ottenere valore dalle informazioni e un migliore posizionamento in un ambiente competitivo in costante evoluzione. Sia nel mondo accademico che nella pratica manageriale sta crescendo la consapevolezza che l'analitica, specialmente quella legata ai Big Data, può trasformare il modo in cui le organizzazioni sono gestite (Kiron, Boucher Ferguson, & Kirk Prentice, 2013). In tutto questo, la visualizzazione è ritenuta essenziale per illustrare e collegare le correlazioni tra diverse fonti di dati e presentare una sintesi rappresentativa dell'argomento generale: è un potente strumento per vedere e interrogare i big data (Halford, & Savage, 2017) comunicandone la struttura, modellare e generare report (Kitchin, 2014: 106). La resa visiva della data analytics genera nuove forme di estetica che possono letteralmente consegnare la "visione" di un business assemblando i dati eterogenei ottenuti in tempo reale in mappe astratte verso la resa visiva dell'analisi dei dati. Come tale, un flusso emergente di "Data Art" può funzionare come uno strumento per svelare i processi critici che modellano le organizzazioni aziendali e contribuire con nuove caratteristiche ai diagrammi esistenti, sconvolgendo i modelli presunti. L'obiettivo della data art è quello di creare forme estetiche e opere artistiche dalla natura digitale dei dati e dalla loro rappresentazione schematica (grafici, simulazioni, fogli di lavoro, statistiche, ecc.). Presenta anche i legami di fondo che esistono tra gli algoritmi onnipresenti negli affari – cifre da database, dati grezzi, dati raccolti da motori di ricerca, calcoli e statistiche (geografiche, politiche, climatiche, finanziarie) – e la creazione artistica. La Data Art può quindi produrre nuovi layout, nuovi modi metaforici di spazializzare i dati, e, insieme ad essi, creare nuovi significati.



Silvia Cacciatore, Università Ca' Foscari (Dipartimento di Management)

Si occupa di temi legati all'economia e al management della cultura, in particolare legati alla data analysis. Dopo aver studiato teatro e il settore delle arti visive, in cui ha lavorato per più di dieci anni, ha rivolto la sua attenzione al business e al management culturale, e infine alla ricerca. Attualmente lavora come assegnista di ricerca, consulente e project manager, indagando il settore museale, svolgendo ricerche sulle industrie culturali e creative, studiando le sperimentazioni artistiche nelle aziende, oltre a dedicare particolare attenzione al rilancio del settore dello spettacolo dal vivo.

Stato dell'arte

La letteratura accademica ha affrontato le questioni sopra menzionate abbastanza recentemente (Card, Mackinlay, & Shneiderman, 1999); il dibattito sta ora procedendo all'illustrazione della relazione tra discipline scientifiche, arti visive e scienze cognitive. (Ware, 2008, 2012). È possibile combinare dati e metafore in un interessante intreccio visivo, creando vere e proprie narrazioni intorno alle vicende umane (Lupi, 2016), oppure, con una lettura "funzionale", estrarre significato dai dati per aiutarne l'interpretazione (Cairo, 2013). La visualizzazione dei dati può divenire una vera e propria creazione artistica (Viégas, & Wattenberg, 2007) e può essere sviluppata per migliorare le tecniche di visualizzazione dei dati statistici (Cleveland, 1993).

Inoltre, diverse università, soprattutto negli Stati Uniti, stanno esplorando questo argomento (Università del Maryland, Università del North Carolina, Università della California, Berkeley e Georgia Tech), che è anche diffuso attraverso riviste specializzate (Information Visualization Journal, Visual Business Intelligence). Viseweek, che comprende le conferenze InfoVis e VAST (Visual Analytics Science and Technology) interamente dedicate alla visualizzazione dei dati, rimane la più grande e forse più importante delle conferenze, insieme a CHI (Computer-Human Interaction) e SIGGRAPH.

Ciononostante, sono necessarie ulteriori ricerche in quest'area.

La visualizzazione dei dati è un campo interdisciplinare in rapida crescita (Ertek, Tokdemir, Sevinç, &, Tunc, 2017), che combina Analytics (Han, & Kamber 2006) e visualizzazione delle informazioni (Hoffman, & Grinstein, 2002), arti visive, design della comunicazione, interazione uomo-computer (Shneiderman, & Plaisant 2009) metodi grafici in statistica (Wackerly et al, 2008), Data mining (Maimon, & Rokach 2005) e metodi di apprendimento automatico (clustering, classificazione, decision tree, tra gli altri) (Alpaydin, 2010).

È quindi possibile rintracciare tre diversi campi di studio: Management, Arti Visive e Informatica-Tecnologie dell'Informazione.

La visualizzazione mira a rendere le informazioni più accessibili e più facili da capire da parte degli esseri umani attraverso le immagini (Hoffman, & Grinstein, 2002; Keim, 2002; Spence, 2001). Una strategia può essere più efficace se illustrata con una buona grafica (Kaplan, & Norton, 1996, 2004) poiché un'immagine più comunicativa permette di osservare e allo stesso tempo personalizzare i dati (Tufte, 1983, 1990).

Una diversa presentazione e visualizzazione delle informazioni può anche influenzare il processo decisionale (O' Donnell, & Smith David, 2000); lo stesso processo manageriale ha un impatto significativo sulla scelta della migliore forma di visualizzazione per la presentazione delle performance aziendali (Dickson, De Sanctis, & McBride, 1986; De Sanctis, 1984; Bertin, 1983; Ives, 1982).

Una visualizzazione efficace permetterà al decisore di elaborare meglio la maggior parte di ciò che è stato osservato (Blocher, Moffie, & Zmud, 1986). Il metodo di presentazione delle informazioni economiche può, infatti, avere un impatto significativo sulla performance decisionale (Davis, 1989).

Anche se oggi l'uso di diverse opzioni di visualizzazione è generalmente utilizzato dalla maggior parte delle aziende, molti studi indicano che c'è un divario significativo tra ciò che è scientificamente possibile e raccomandato e ciò che è effettivamente utilizzato dai professionisti. (Perkhofer et al., 2019; Grammel et al., 2010, Bange et al., 2018; Rowan, 2017). Di conseguenza, gli utenti continuano ad affidarsi a visualizzazioni semplicistiche e tradizionali per problemi complessi (Duarte, 2014), assicurando che le relazioni interessanti rimangano nascoste e che il processo decisionale non sia in grado di considerare adeguatamente tutte le opzioni. (Perkhofer et al., 2019). Per le imprese commerciali la Data Art non riguarda solo la bellezza nella rappresentazione sapiente del dato, ma riguarda anche l'analisi basata su applicazioni funzionali di senso, perseguendo nuovi modi di comprendere e percepire gli ambienti competitivi (Álvaro Sánchez, 2016; Schwabish, 2014; Zhang, 2012; Yigitbasioglu, & Velcu, 2012) in quanto un miglioramento del sistema informativo può facilitare il processo decisionale (Costagliola, De Rosa, Fuccella, & Perna, 2017), rendendo le dinamiche strategiche di maggiore importanza più semplici e accessibili (Dilla, & Steinbart, 2005).

L'utilizzo di un approccio grafico alle tecniche di Data Mining può consentire una concettualizzazione e una comunicazione più efficace della complessità strategica, permettendo alle organizzazioni di illustrare efficacemente i percorsi che intendono intraprendere (Cummings, & Angwin, 2011).

Le tecniche di visualizzazione sono importanti non solo per permettere una migliore comprensione di grandi quantità di dati, ma anche e soprattutto per aiutare nella costruzione della conoscenza (Eppler, & Bresciani, 2013). La comunicazione visiva è essenziale per il business (finanza, marketing, organizzazione, ecc.) e il management moderno dovrebbe acquisire competenze in arte e design per comprendere nuovi modi di pensare e progettare strategie (Zhang, 2012: 343).

Le organizzazioni si aspettano che la capacità di visualizzare i dati in modo diverso sarà la tecnica più preziosa nei prossimi anni (LaValle, Lesser, Shockley, Hopkins, & Kruschwitz, 2011: 27). Gli strumenti e le tecniche di visualizzazione sono sempre più importanti e utilizzare nuove tecniche di analisi nel business può aiutare i leader a riformulare le loro sfide in modi che solo i big data possono affrontare (McAfee, & Brynjolfsson, 2012: 8).

Le organizzazioni con le migliori performance hanno maggiori probabilità di usare sistemi di analytics: i leader vogliono usare i dati aziendali per far crescere le imprese in modo intelligente e innovativo. La correlazione tra performance e gestione guidata dagli analytics ha importanti implicazioni per le organizzazioni in termini di crescita, efficienza e differenziazione competitiva (LaValle et al., 2011).

Nonostante questo, sono ancora pochi gli studi che illustrano ed esplorano le importanti implicazioni che i big data e in particolare le tecniche di Information and Knowledge Visualization (Zhang, K. 2012), possono avere per il Management (George, Haas, & Pentland, 2014) e in particolar modo, per il Management culturale. Ciò che è interessante capire è come applicare efficacemente la dimensione visiva e tecnologica alla dimensione umana, basata sulla conoscenza e sulla gestione dei pensieri, della cultura e delle strategie manageriali (Zhang, 2016).



Conclusione

Da un punto di vista teorico il presente articolo mira a fornire una migliore comprensione delle relazioni interdisciplinari sul tema della Data Art e di come questa possa contribuire, nell'ambito delle Digital Humanities, a rendere maggiormente conoscibili e, perché no, esteticamente validi, dati e informazioni inerenti il patrimonio culturale. Da un punto di vista applicativo, mira a identificare le principali possibili sinergie riconoscibili tra Arte, Data Mining e Management culturale e il loro impatto soprattutto in termini strategici. Le tecniche di visualizzazione dei dati potrebbero essere utilizzate per la costruzione di immagini 3D, animazioni grafiche, schemi visivi per l'illustrazione, ad esempio, della frequenza di determinate parole, mappe concettuali e strategiche- inoltre, e soprattutto, potrebbe aiutare gli addetti del settore a ravvisare legami e correlazioni tra variabili connesse ai dati sul patrimonio, sull'affluenza dei visitatori, sugli incassi di musei e i flussi turistici, rappresentando una visione d'insieme di un flusso informativo enorme qual è quello connesso ai big data.

Utilizzando una metodologia empirica, l'analisi di dati reali in contesti specifici e applicati potrebbe potenzialmente contribuire allo sviluppo di nuove visioni e strategie per il settore del management culturale, sia pubblico che privato.

Bibliografia

Álvaro Sánchez,S. (2016). Art and data: the aesthetic emergence of knowledge, in Archiving and Questioning Immateriality Proceedings of the 5th Computer Art, Paris, Europia Productions.

Alpaydin, E. (2010). Introduction to machine learning. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press. Bange, C., Bloemen, J., Derwisch, S., Fuchs, C., Grosser, T., Janoschek, N., Keller, P., Seidler, L., Tischler, R. and Iffert, L. (2018), "BI TrendMonitor 2018 – The world-s largest survey on BI Trends", available at: https://barc.de/trend-monitor (accessed June 13, 2018).

Barros, M. (2014). Tools of legitimacy: The case of the Petrobras Corporate blog. Organization Studies, 35: 1211–1230.

Bertin, J. (1983). Semiology of graphics: diagrams, networks, maps. New York, NY: Esri Press.

Blocher, E., Moffie, R. P., & Zmud, R.W. (1986). Report Format and Task Complexity: Interaction in Risk Judgments Accounting, Organizations and Society: 457-469.

Cairo, A. (2013). The functional art: an introduction to information graphics and visualization. Berkeley, CA: New Riders.

Card, S. K., Mackinlay, J. D., & Shneiderman, B. (eds.) (1999). Readings in information visualization: using vision to think. Academic Press.

Cleveland, W. S. (1993). Visualizing data. Summit. NJ: Hobart Press.

Costagliola, G., De Rosa, M., Fuccella, V., & Perna, S. (2017). Visual languages: A graphical review, Information Visualization, July 2017.

Cummings, S., & Angwin, D. (2011). Stratography: The art of conceptualizing and communicating strategy, Business Horizons, 54 (5): 435-446.

Davis, L. R. (1989). Report format and the decision maker's task: an experimental investigation, accounting organizations and society, 14 (5/6): 495-508.

Davison, J. (2015). Visualizing accounting: An interdisciplinary review and synthesis. Accounting and Business Research, 45: 121–165.

De Sanctis, G. (1984). Computer graphics as decision aids: directions for research, Decision Sciences: 463-487.

Dickson, G. W., De Sanctis, G. & McBride, D. J., (1986). Understanding the effectiveness of computer graphics for decision support: a cumulative experimental approach, Communications of the ACM: 40-47.

Dilla, W. N., & Steinbart, P. J. (2005). The effect of alternative supplementary display formats on balanced scorecard judgements, International Journal of Accounting Information Systems, 6 (2005): 159-176.

Eppler, M. J., &, Bresciani, S. (2013). Visualization in management: From communication to collaboration. A response to Zhang, Journal of Visual Languages & Computing, 24 (2): 146-149.

Ertek, G., Tokdemir, G., Sevinç, M., &, Tunc, M. (2017). New knowledge in strategic management through visually mining semantic networks, Information System frontiers, 19: 165.

George, G., Haas, M. R., & Pentland, A. (2014). Big Data and Management, Academy of Management Journal, 57 (2): 321-326.

Grammel, L., Tory, M. and Storey, M.A. (2010), "How information visualization novices construct visualizations", IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, Vol. 16 No. 6, pp. 943-952

Halford, S., & Savage, M. (2017). Speaking sociologically with Big Data: symphonic social science and the future for Big Data Research, Sociology, 51 (6): 1132-1148.

Han, J., & and Kamber, M. (2006). Data Mining: concepts and techniques. San Francisco, Morgan Kaupfamm.

Hoffman, P. E., & Grinstein, G. G. (2002). A survey of visualizations for high-dimensional data mining, Information visualization in data mining and knowledge discovery, 104: 47- 82.

Ives, B. (1982). Graphical user interfaces for business information systems, Special Issue, 15-47.

Kaplan, R. S., & Norton, D. P. (1996). The balanced scorecard: Translating strategy into action. Harvard Business School Press, Boston.

Kaplan, R. S., & Norton, D. P. (2004). Strategy maps: converting intangible assets into tangible outcomes. Harvard Business School Press, Boston.

Keim, D. A. (2002). Information visualization and visual data mining, IEEE transactions on visualization and computer graphics, 7 (1): 100- 107.

Kiron, D., Ferguson, R. B., Prentice, P. K. (2013). From Value to Vision: Reimagining the Possible with Data Analytics, Cambridge: MIT Sloan Management Review.

Kitchin, R. (2014). The data revolution: big data, open data, data infrastructures and their consequences. London: SAGE.

LaValle, S., Lesser, E., Shockley, R., Hopkins, M. S., & Kruschwitz, N. (2011). Big Data, Analytics and the Path from Insights to Value, MITSloan Management Review, 52 (2): 21.

Lupi, G., & Posavec, S. (2016). Dear Data. Princeton Architectural Press.

Maimon, O., & Rokach, L. (2005). Data Mining and Knowledge Discovery Handbook. Boston, MA, Springer.

McAfee, A. & Brynjolfsson, E. (2012). Big Data. The management revolution, Harvard Business Review, Special Issue, Oct. 2012.

O' Donnell, E., & Smith David, J. (2000). How information systems influence user decisions: a research framework and literature review, International Journal of Accounting Information Systems, 1 (3): 178-203.

Perkhofer, L.M., Hofer, P., Walchshofer, C., Plank, T., and Jetter, H.C. 2019. Interactive visualization of big data in the field of accounting. A survey of current practice and potential barriers for adoption, Journal of Applied Accounting Research, Vol. 20 No. 4, 2019, pp. 497-525.

Quattrone, P. & Puyou, F.-R., (2018). The visual and material dimensions of legitimacy: accounting and the search for societies, Organization studies, Special Issue: the material and visual turn in organization theory: 1-26.

Rowan, J. (2017), "Data visualization: why a picture can be worth a thousand clicks", The Wall Street Journal, available at: http://deloitte.wsj.com/cfo/2017/11/17/data-visualization-why-a-picturecan-be-worth-a-thousand-clicks/ (accessed June 13, 2018).

Schwabish, J. A. (2014) An economist's guide to visualizing data, Journal of Economic Perspectives, 28 (1): 209–234.

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., & Jacobs, S. (2009). Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. Boston, Addison-Wesley Publishing Company.

Tufte, E. R. (1983). The visual display of quantitative information. Cheshire, CT, Graphics Press.

Tufte, E. R. (1990). Envisioning information. Graphics Press, New York.

Tufte, E. R. (1997). Visual explanations: images and quantities, evidence and narrative. Hardbound, Graphics Press.

Tukey, J. W. (1977). Exploratory Data Analysis, Pearson College.

Viégas, F. B., & Wattenberg, M. (2007). Artistic data visualization: beyond visual analytics. OCSC'07 Proceedings of the 2nd international conference on Online communities and social computing, Heidelberg, Springer-Verlag Berlin, 182-191.

Wackerly, D. D., Mendenhall, W., Scheaffer, L. R. (2008). Mathematical statistics with applications, London: Brooks/ Cole.

Ware, C. (2008). Visual thinking for design. Morgan Kaufmann.

Ware, C. (2012). Information visualization: perception for design. 3rd ed. Waltham, MA: Morgan Kaufman.

Yigitbasioglu, O. M., & Velcu, O. (2012). A review of dashboards in performance management: Implications for design and research, International Journal of Accounting Information Systems, 13 (1): 41-59.

Zhang, K. (2012). Using visual languages in management, Journal of Visual Languages & Computing, 23 (6): 340-343.

Zhang, K., & Zheng, X. S. (2016). Special issue on Visual information communication – theory and practice, Information Sciences, 330 (10).

Il discorso interculturale fra educazione e società: una questione di forma mentis

a cura di:
Carlo Infante,
(Urban Experience)

Abstract

La Pedagogia Interculturale si inserisce attualmente nei vari contesti educativi internazionali venendo in soccorso alle mutate esigenze sociali che hanno visto le culture occidentali arrogarsi, in un passato non troppo lontano, il diritto di prevaricare, soggiogandole, culture diverse dalle proprie. Lo scambio di elementi e tratti culturali fra i popoli è un fenomeno impossibile da fermare poiché costituisce l'essenza e la generatività dell'essere umano in sè. La scuola e tutte le agenzie educative hanno la responsabilità di lavorare congiuntamente per creare società pluraliste e autenticamente inclusive. Per questa ragione è necessario pensare in termini concreti ed efficaci alla preparazione dei docenti e di tutto il personale della scuola che si trova quotidianamente a porre in atto il processo educativo con al centro la persona, esprimibile nelle più svariate forme di umanità.

Intercultural Pedagogy is currently inserted in the various international educational contexts, coming to the aid of the changed social needs that have seen Western cultures arrogating, in the not too distant past, the right to overrule, by subjugating them, cultures other than their own. The exchange of cultural elements and traits between peoples is an impossible phenomenon to stop since it constitutes the essence and generativity of the human being in itself. The school and all educational agencies have a responsibility to work together to create pluralistic and truly inclusive societies. For this reason it is necessary to think in concrete and effective terms of the preparation of teachers and all school staff who find themselves daily to implement the educational process with the person at the center, expressible in the most varied forms of humanity.

Keywords

Pedagogia
Intercultura
Educazione
Società
Relazione
Inclusione
Comunità
Formazione docenti
Scuola primaria
Scuola dell'infanzia
Forma mentis
Cambiamento
Pedagogy
Interculture
Education
Society
Relation
Inclusion
Community
Teacher training
Primary school
Kindergarten
Forma mentis
Change

Da un ventennio a questa parte la pedagogia è sempre più impegnata nell'indagare i mutamenti sociali che sono alla base delle nuove conformazioni delle comunità; esse appaiono mutevoli, fortemente influenzate da fattori esterni di breve-media durata. Gli effetti della rapidità con cui i beni materiali e le idee di oggi vengono consumati necessitano di una capacità di interpretazione molto profonda e il docente, sin dalla scuola primaria e dell'infanzia, è chiamato a riflettere criticamente sui contesti in cui esplica la sua professione e a saper creare le condizioni migliori affinché gli alunni possano orientarsi, e non disperdersi, in questa bufera di apparenze, intrecciando rapporti significativi con l'alterità, di qualunque alterità si tratti.

Lo sviluppo della cura della dimensione relazionale intesa come dialogo e scambio fra mondi originariamente diversi, sarebbe la strategia vincente per formare ambienti di apprendimento stimolanti e accoglienti e per promuovere la nascita di competenze interculturali necessarie per imparare a vivere in modo pacifico e costruttivo fra culture differenti, sin da bambini. Le competenze interculturali sono costituite da quel bagaglio di saperi, conoscenze, modi di agire che, possedute inizialmente dal docente, poi sviluppate dagli alunni, comportano la capacità di comprendere e rispettare l'altro percepito culturalmente diverso da sé, di rispondere e interagire in modo appropriato e rispettoso quando si entra in relazione e si comunica con persone di diversa cultura e dunque stabilire relazioni positive. Pensare in "modo interculturale" significa comprendere che gli altri e il sé non sono che molteplici manifestazioni di un'umanità di pari diritti e pari dignità. In questo senso, il possesso di competenze interculturali è un fatto decisivo per la responsabilità educativa dei docenti nel contesto sociale variegato attuale.

Con "contesto sociale" ci riferiamo a quella complessa rete di rapporti fra persone singole e gruppi di qualunque provenienza geografica, cultura e condizione economica. È ormai un dato di fatto che le società siano composte da tante e differenti culture sia endogene che esogene. Visto che la scuola primaria è il luogo deputato alla promozione dello sviluppo originale della persona in relazione alla società, l'insegnante deve sapersi rapportare con gli alunni e le famiglie di culture diverse, e quindi è necessario che costruisca sapientemente, nel corso della carriera un' accurata e dinamica formazione in ambito interculturale.

L'aspetto prettamente inclusivo che caratterizza la mentalità interculturale, amplia il suo raggio d'azione a tutte le possibili diversità di cui un essere umano si sostanzia. Il dibattito pedagogico e didattico è oggi fortemente orientato al tema dell' "inclusività", che supera il concetto di "specialità" intesa come particolare forma di esistenza di un individuo percepito nella sua evidente diversità (a testimonianza del peso dato all'argomento dalle varie istituzioni europee ed extraeuropee basti osservare la copiosa letteratura esistente e le sezioni dedicate alla didattica inclusiva nei libri di testo adottati dalle scuole di ogni ordine e grado), dunque pedagogia speciale e pedagogia interculturale lavorano insieme per raggiungere obiettivi comuni. La rilevanza dell'impegno sociale che sottende ai contenuti qui accennati impone, a chi si occupa di ricerca, di rilevare i bisogni formativi dei docenti in relazione all'argomento intercultura, dato che sarebbe anacronistico concepire la scuola come una riserva monoculturale.

Come sostiene Portera (2013, p.43 e p.71)

«L'aggettivo interculturale rimanda a una nuova forma mentis. Il discorso interculturale non può essere riferito solo a un tema specifico (come le immigrazioni o le relazioni inter etniche): nel tempo del pluralismo, delle globalizzazioni e dell'interdipendenza, i processi che l'interculturalità mette in evidenza dovrebbero essere collocati alla base di ogni rapporto interpersonale o inter gruppo.[...]

Nel tempo della globalizzazione ogni buona pedagogia, tutta la pedagogia, dovrebbe essere a carattere interculturale e accogliere ogni forma di similitudine e di diversità (fisica, culturale, limiti e talenti) di ciascun educando.»

C'è stato un periodo nella storia, il Medioevo siciliano, in cui la Sicilia accoglieva diverse culture ed era a tutti gli effetti costituita da una fitta rete di linguaggi, religioni, credenze, tradizioni. Il plurilinguismo era un fenomeno assodato, gli uomini si esprimevano attraverso infiniti codici artistici e tecnologici plasmando una natura sociale flessibile, adattabile, accogliente di cui abbiamo testimonianza nelle opere monumentali, nella letteratura, nei documenti istituzionali, nelle varietà linguistiche locali e nella toponomastica. Tutto questo splendore è stato realizzabile grazie al dialogo, allo scambio, alle "interferenze" nella vita quotidiana di culture differenti ma, per necessità, disponibili a dare e a prendere vicendevolmente il meglio possibile.

Sarebbe auspicabile coltivare, con lucidità e coscienza predittiva, una società dell'oggi e del domani in grado di condividere energie, idee, diritti, opere perché tutti, indistintamente, possano goderne. Iniziare questo percorso è concretamente possibile, bisogna innanzitutto imparare ad accogliere il cambiamento. In questa direzione procede il progetto pedagogico internazionale Reconnecting With Your Culture, RWYC, promosso e diffuso nel 2020 dal Centro di Ricerca Internazionale Esempi di Architettura, EdA, e da UNESCO University and Heritage. Si tratta di un metodo pedagogico che ha la finalità di rendere consapevoli i giovani membri dei diversi gruppi del valore identitario della propria cultura, della necessità di preservarne e custodirne l'essenza pur sviluppando l'idea che essa sia in continua evoluzione proprio in virtù dei continui scambi con l'esterno. Tale processo educativo senz'altro ha efficacia concependolo come ponte di collegamento significativo con le diverse identità che necessariamente vengono a contatto a scuola e nelle differenti dimensioni della società. Si legge, infatti, nella descrizione ufficiale del Metodo (EdA, 2021, p.1):

Il metodo pedagogico "Reconnecting with your culture" avvicina i bambini e i giovani ai temi della cultura e alla formazione civica perché solo conoscendo e valorizzando le rispettive eredità culturali è possibile apprezzare il presente e costruire bene il futuro. Questo metodo pedagogico vuole così proporre in tutte le scuole del mondo l'insegnamento del "patrimonio culturale locale" avviando un percorso di formazione basato sulla Cultura e quindi favorendo il dialogo e l'interazione tra le diverse discipline scolastiche (tra la matematica e la letteratura, tra lo studio linguistico e la storia, tra lo studio della scienza e delle arti applicate). Questo metodo favorisce un approccio etico e morale fondamentale per costruire una buona società e quindi lo sviluppo delle nazioni del mondo. Quindi il progetto favorisce la interdisciplinairetà ed invita tutte le discipline ad interrogarsi sul valore della Cultura.

Primi, fondamentali, riferimenti epistemologici della Pedagogia Interculturale

Gli studi nell'ambito della pedagogia interculturale prendono avvio dalla ricerca di due pedagogisti francesi, Louis Porcher e Martine Abdallah-Pretceille [1]. Il primo, alla fine degli anni '70 del secolo scorso, diede le basi alla innovativa dimensione del concetto di intercultura quando fu chiamato dal Consiglio d'Europa per definire un progetto sistematico per la formazione dei docenti impegnati nell'istruzione scolastica rivolta ai figli dei migranti (Porcher, 1979). I fondamenti della nuova prospettiva pedagogica portarono alla coniazione di un lessema (educazione interculturale, interculturalismo pedagogico) che da lì innanzi avrebbe segnato progressivamente l'orientamento educativo, politico e sociale del sistema istruzione ampliandone l'influenza a livello macroscopico nei tessuti delle istituzioni dei Paesi Europei che accolsero, in varia misura e con tempi diversi, il principio di intendere l'educazione come un bene essenziale aperto a tutti nel rispetto dell'identità inviolabile della persona. Martine Abdallah-Pretceille proseguì il lavoro di Porcher, suo maestro, approfondendone le linee concettuali e orientando sempre più specificamente il suo studio pedagogico nella disamina del rapporto intimo fra educazione, istruzione, sociologia e antropologia, al fine di pensare concretamente alla costruzione di una dimensione sociale autenticamente inclusiva, scevra da fittizie disposizioni all'accoglienza dell'altro interessate piuttosto a un progetto assimilazionista delle culture minoritarie.

Per cogliere bene i motivi che portarono alla nascita di questo quadro teorico cerchiamo di focalizzare il contesto storico che ne ispirò le fondamenta e che potrà indurre a riflettere su quanto accadde in Italia qualche decennio più tardi.

Prima del 1975 l'impianto educativo e didattico della scuola francese era prettamente teso a trasmettere ai discenti i valori repubblicani al fine di incentivare la formazione di cittadini-modello che sapessero garantire, in futuro, la coesione della società, e di controllare il meccanismo sociale prevenendo ogni ostacolo alla crescita economica, culturale e politica

della nazione. Il proposito dunque era di modellare i bambini secondo una cultura comune impartendo loro le conoscenze di base per sapersi integrare, un domani, nella cittadinanza rispettando l'ideale politico francese. Le singolarità culturali quindi non venivano prese in considerazione nel nome di questa ideologia repubblicana e il sistema scolastico, di fatto, ne rispecchiava pienamente la prerogativa, assimilando le culture altre, spogliando gli alunni della propria identità culturale per uniformarli al bene comune (Lorcerie, 1988). Furono create appositamente istituzioni pubbliche destinate all'insegnamento della lingua francese L2 con l'obiettivo di integrare i bambini immigrati nei contesti comunicativi sociali quotidiani e scolastici, che però non portarono il risultato sperato. Infatti, cresceva enormemente il numero degli studenti bocciati e la percentuale dell'abbandono scolastico. Di fronte all'evidenza dei fatti, al fine di promuovere un concreto miglioramento del livello dell'istruzione di tutti i giovani, con la progressiva presa di coscienza che in Francia la popolazione oramai era costituita dall'eterogeneità delle culture e che il fenomeno dell'immigrazione non si era limitato a manifestarsi con una natura transitoria, ma permanente, dal 1975, a seguito di una circolare ministeriale, il governo adottò un'altra misura introducendo nei programmi d'insegnamento lo studio della lingua materna (L1) e della cultura di origine, ritenendo che la valorizzazione dello strumento culturale per eccellenza, la lingua madre appunto, sarebbe stata la carta vincente per l'integrazione scolastica o, per meglio dire, per l'inclusione scolastica e sociale degli studenti [2].

La nuova politica, dunque, si ispirò all'universalismo, secondo i principi della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (UNGA, 1948) e orientò di conseguenza i curricula scolastici all'apertura nei confronti delle altre culture. Sotto la pressione del Consiglio d'Europa, la Francia iniziò a organizzare le proprie istituzioni con il proposito di accogliere le differenze culturali, riconoscendole, fornendo a esse l'opportunità di manifestarsi pienamente e liberamente, al fine di accrescere la qualità dei programmi scolastici per tutti indistintamente e di favorire il confronto e il contatto costruttivo fra i discenti di diverse culture. Si cercò, insomma, di superare finalmente l'annosa prospettiva etnocentrica. Nel 1981 fu pubblicato da parte del Consiglio d'Europa un documento dall'importanza decisiva in ambito didattico: L'interculturalisme. Pour une formation des enseignants en Europe, alla cui redazione partecipò il sociologo Louis Porcher (1981). La formazione dei nuovi insegnanti doveva prevedere la promozione di una prima bozza dell'approccio interculturale, con lo scopo di aiutarli a saper gestire proficuamente il dialogo fra le culture, la comprensione reciproca, la tutela dell'originalità di ogni cultura. Ecco che da questo momento in poi, le parole "interculturalismo", "intercultura", "interculturalità", cominciano a essere diffuse sempre più frequentemente e a circolare in modo sempre più incisivo nell'ambiente delle politiche scolastiche e sociali. Sulla scia delle linee guida descritte dal Consiglio d'Europa, Martine Abdallah-Pretceille, una giovane studiosa di Scienze dell'Educazione presso l'università La Sorbona di Parigi, svilupperà un percorso sperimentale approfondito sull'impianto concettuale e operativo di un nuovo modo di intendere la pedagogia. Nel 1986 pubblica la sua tesi di dottorato dal titolo Vers une pédagogie interculturelle (Abdallah-Pretceille, 1986), che costituisce ancora oggi, con le sue edizioni ampliate e aggiornate, il punto di riferimento teorico della ricerca pedagogica interculturale. Si legge nella prefazione della terza edizione a cura di Louis Porcher [3]:

«Eravamo pochissimi a quel tempo a lottare per dimostrare che si trattava davvero di un concetto operativo, che fu interpretato, però, dalle istituzioni come un mezzo per colmare le immense lacune dell'istruzione dei bambini migranti. Non importa quanto abbiamo ripetuto che la pedagogia interculturale era rivolta a tutti gli studenti senza eccezioni, che si trattava di una prospettiva sia universalista sia specifica. Martin si è impegnata con grande coraggio a costruire pietra su pietra le basi epistemologiche di questo concetto fondamentale creando filiazioni, elaborando verifiche incrociate teoriche, portando alla luce le basi fondamentali dell'interculturalismo come polo essenziale di un' educazione aperta all'alterità. Da allora però l'interculturalismo in pedagogia è stato usato con intemperanza da molti, secondo standard approssimativi, per qualsiasi causa. Di conseguenza l'estensione del concetto è diventata quasi indefinita e ora è difficile stabilire un significato rigoroso e circoscritto. L'autrice di questo libro costituisce un riferimento prezioso che segna i percorsi ed evita le derive di un discorso sempre in evoluzione che è stato intrapreso, negli anni, con un approccio scientifico, sistematico, che fornisce un sistema educativo oggi molto valido. Certamente non dobbiamo smettere di formulare teorie, perché la riflessione è comunque una forma di intervento, ma ora è importante agire e scegliere il proprio percorso senza sbagliare, stando attenti alle proprie posizioni nel dibattito contemporaneo e assumere, ognuno di noi, la nostra parte di responsabilità. L'interculturalismo mette in gioco il nostro futuro e anche il nostro presente e costituisce appunto una delle nostre emergenze.»

La studiosa precisa che l'approccio interculturale è concentrato innanzi tutto su un'intenzionalità pratica e nell'azione concreta che trova il suo punto di partenza nella formulazione di interrogativi sulla conoscenza di se stessi e successivamente sull'alterità. Dunque la prospettiva epistemologica inizialmente è relativistica nel senso che tiene in ampia considerazione la reciprocità dei punti di vista (io-altro) nelle dimensioni psicologiche, emozionali, sociologiche, culturali e storiche. L'atteggiamento di chi fa ricerca in ambito interculturale è costellato da domande tese a indagare in modo critico e decentrato i principi consapevoli e inconsapevoli che muovono gli attori culturali a manifestare la loro prensione del mondo e a distinguere ciò che appare da ciò che è sostanza sempre mutevole, in quanto la cultura di un individuo non è mai la rappresentazione monolitica e statica delle sue radici e del suo gruppo di appartenenza. Gli sforzi del ricercatore sono tesi a un' incessante azione di decentralizzazione da se stesso per porsi in relazione con l'alterità da comprendere rifuggendo dal produrre comparazioni fra oggetti d'indagine basandosi su parametri etnocentrici. Risulta fondamentale entrare nell'idea che osservare e descrivere una o più culture significa cogliere il processo dinamico che sottende la formazione della personalità dell'individuo che, in un'ottica interculturale, appunto, prevede una co-costruzione frutto della relazione fra soggetto osservante e oggetto osservato. Tale funzione prospetta non già la formazione di una conoscenza nozionistica delle peculiarità culturali di ognuno ma la promozione della comprensione della mutevolezza con cui ognuno manifesterà la propria persona nel corso delle relazioni con gli altri. Dal punto di vista metodologico la comprensione non è un prodotto di un'analisi distanziata dall'oggetto, ma un'attività intenzionale di introspezione e di apertura al riconoscimento dell'altro abbracciando il valore della solidarietà. L'empatia è il mezzo con cui è possibile operare fattivamente per realizzare tale proposito in quanto essa è identificabile in un processo cognitivo orientato a rendere disponibili due interlocutori alla comunicazione costruttiva.

Per sua natura l'approccio interculturale in pedagogia e in didattica è da considerarsi interdisciplinare, dato che attraversa in ogni momento gli ambiti del sapere e i metodi con cui vengono insegnati, adottando una strategia basata sull'indagine e sulla comprensione dei punti critici incontrati durante l'apprendimento. Le discipline che sorreggono questo approccio (psicologia, sociologia, antropologia, storia), costituiscono i riferimenti epistemologici del docente che vi attinge per adottare, a seconda della situazione che si presenta in classe, opportuni interventi per aiutare gli alunni a esplorare in modo critico i concetti più problematici o le conflittualità relazionali. Da questa considerazione possiamo estendere i principi che nutrono l'approccio interculturale a tutte le scuole che abbiano o meno un bacino di utenza variegato dal punto di vista culturale, sia in presenza sia in assenza di alunni di nazionalità straniera. D'altronde tale prospettiva non si occupa di costruire categorie ed etichette.

L'atto di categorizzare espone al pericolo di creare gerarchie. Lo scambio relazionale fra persone di diversa provenienza culturale insito nell'attività pedagogica in questione, promuove la relativizzazione della conoscenza ossia offre gli strumenti indispensabili per sviluppare progressivamente una forma mentis multi polarizzata, flessibile, capace di cogliere i fatti che si dispiegano quotidianamente non già come verità statiche e universali, ma relative al qui e ora. Lo scambio di opinioni, dei punti di vista, è un esercizio concreto di decentralizzazione; ciò non esclude che la comprensione porti alla contestazione, alla divergenza delle idee, anzi, induce alla libertà di imparare a percepire se stessi grazie all'interazione con l'altro senza rischiare l'identificazione in modo acritico. I docenti non dovranno limitarsi a fornire informazioni sulle culture, di cui non si può creare un profilo definito, ma operare in modo da sensibilizzare gli alunni a porsi domande e a indagare per comprende perché e come la diversità è differente, in altre parole, come funziona la cultura nella sua accezione universale, che implica il particolare. Non si vuole negare che in generale tutta la conoscenza passa attraverso una serie di filtri formatisi per l'influenza della cultura di appartenenza, tuttavia la novità dell'approccio inter culturale prevede che essa venga rinnovata e trasformata dal movimento plurale del pensiero, connettendo in più punti di incontro l'io e l'altro. Così scrive a tal proposito Abdallah-Pretceille (1986, pp. 181-183):

«L'obiettivo di una pedagogia interculturale sarebbe quello di cogliere l'opportunità offerta dall'evoluzione multiculturale della società e di riconoscere la dimensione culturale nel senso antropologico del termine di tutta l'educazione e introdurre l'altro, o meglio, la relazione con l'altro nell'apprendimento. Il riconoscimento degli altri passa attraverso l'accettazione di se stessi e viceversa. [...]La pedagogia interculturale non mira a insegnare le culture, siano esse nostre o di altri; si tratta di dare all'insegnamento un nuovo obiettivo considerando che sotto la pressione degli eventi la scuola deve sviluppare una prospettiva in grado di accompagnare il continuo cambiamento sociale. La pedagogia interculturale è una risposta metodologica e strategica al pluralismo culturale.»[4]

L'adeguamento della scuola al mondo circostante richiede un aggiornamento continuo in termini di obiettivi e di formazione professionale infatti, prosegue la studiosa (Abdallah-Pretceille,1986 pp.183-185),

«il contatto tra individui e gruppi di culture diverse esige lo sviluppo di alcune abilità e atteggiamenti rimasti fino ad ora privilegio e prerogativa di alcuni specialisti. La pedagogia interculturale è una pedagogia in azione che viene costruita e sviluppata attraverso il confronto, l'esperienza e l'analisi. La pedagogia interculturale è un mezzo per conciliare didattica ed educazione stimolando i bambini e gli adolescenti a prendere coscienza di ciò che sono, a situarsi in relazione agli altri e ad adempiere al ruolo che saranno portati ad assolvere da adulti. Parliamo di educazione come preparazione alla vita e come possa essere raggiunta attraverso le informazioni sul mondo esterno.»

Le prassi didattiche ed educative, in un'ottica interculturale, non dovrebbero essere orientate tanto a rilevare le differenze poiché questo comporterebbe il pericolo di concentrarsi sulla differenza in quanto tale senza permettere di superare la soggettività. D'altronde focalizzare l'attenzione su ciò che appare diverso risulta molto più semplice a livello cognitivo, mentre cogliere somiglianze richiederebbe uno sforzo rivolto alla concettualizzazione dell'uguaglianza e dell'equità, che è certamente molto importante nel lavoro di comprensione dell'altro. Le somiglianze stimolano l'attitudine alla vicinanza e alla solidarietà.

L'autrice ci porta anche a riflettere sulla rilevanza dell'apprendimento delle lingue straniere come veicolo ottimale per la conoscenza delle culture. Com'è noto, la lingua ha un peso socio culturale di massima importanza perché mette in comunicazione individui facendone risaltare differenze e uguaglianze. L'intervento sul patrimonio linguistico merita grande attenzione sia nel preservare la lingua materna degli studenti in quanto base cognitiva e affettiva per l'approccio con il mondo sociale, sia nel promuovere l'incontro con le lingue seconde come progetto di relazione autentica con le culture diverse dalla propria. In questo contesto si inserisce un altro aspetto cardine dell'approccio formulato da Abdallah-Pretceille: la pedagogia interculturale si pone come mezzo per la lotta contro il pregiudizio e per la promozione di ciò che oggi chiamiamo inclusione, valore fondamentale nella dimensione sistemica scuola-famiglia-comunità. Il pregiudizio non si può sconfiggere con le teorizzazioni e le lezioni frontali, perché esso risiede oltre il livello cognitivo. Non è sufficiente informare su cosa sia, è necessario invece aiutare gli alunni a indagare dentro loro stessi, perché imparino a intercettare il proprio modo di vedere l'esterno ponendosi domande introspettive, guardando i propri pensieri e le proprie opinioni preconcette su situazioni e persone. È importante che prendano coscienza che il pregiudizio resiste alla razionalità (avremo modo di riprendere l'argomento più avanti). L'esperienza in classe, attraverso attività appositamente progettate dal docente finalizzate allo sviluppo delle relazioni positive fra gli alunni (giochi di ruoli, cooperative learning, discussioni guidate, scenari immaginati all'interno di situazioni-problema), rappresenta una concreta opportunità per imparare a osservare eventi e persone con lo scopo di comprenderli e non giudicarli a priori, e di confrontare le proprie esperienze con quelle altrui costruendo di fatto, progressivamente, le prime ipotesi su come funzionano i rapporti umani.

Concludo questo contributo con un concetto che riassume l'idea portante dello studio di Abdallah-Pretceille (1986, pp. 238-242):

«Più che una mutazione nel contenuto didattico, più che una definizione di modelli comportamentali, la pedagogia interculturale tende a provocare un cambiamento reale nelle prospettive iscrivendo il cambiamento come parte integrante dell'atto educativo. Il cambiamento è concepito in una rete di interazioni multiple e diversificate [...]

Il discorso interculturale è un'utopia non nel senso di un modello ideale impraticabile, ma di un'utopia che porta cambiamento ed evoluzione. Le potenzialità insite in questo approccio incoraggeranno la produzione di nuove idee sociali e pedagogiche.»

Bibliografia

Abdallah-Pretceille, M. (1986). Vers une pedagogie interculturelle. Paris: La Sorbonne.

EdA, (2021). Pedagogical Method Reconnecting With Your Culture. The school of the world. Tokyo: EsempidiArchitettura.it

http://esempidiarchitettura.it/sito/rwyc-pedagogical-method/ (Estratto il 6 settembre 2021).

Lorcerie, F. (1988). Éducation interculturelle et changement institutionnel: l'expérience française. InOuellet (Ed.), Pluralisme et école : jalons pour une approche critique de la formation interculturelle des éducateurs. Québec: Institut québécois de recherche sur la culture.

Porcher, L. (1979). L'interculturalisme. Pour une formation des enseignants en Europe. Strasburg: Editions du Conseil de l'Europe.

Porcher, L. (1981). L'éducation des enfants de travailleurs migrants en Europe : l'interculturalisme et la formation des enseignants. Strasbourg :Conseil de l'Europe.

Portera, A. (2013). Manuale di pedagogia interculturale. Roma-Bari: Editori Laterza.

UNGA (10 dicembre 1948). Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo (Universal Declaration of Human Rights).Parigi.

References

1. Louis Porcher (21 gennaio 1940-13 luglio 2014) è stato un sociologo ed educatore francese, professore alla Sorbonne Nouvelle, esperto del Consiglio d'Europa e della Commissione Europea per le lingue moderne. Martine Abdallah-Pretceille, studiosa dell'educazione, è professoressa emerita presso l'Università di Parigi VIII Vincennes a Saint-Denis in Scienze dell'Educazione e in Lingua straniera francese all'Università di Parigi III Sorbonne Nouvelle.
2. Si tratta dei corsi ELCO, Enseignement des Languages et des Cultures d'Origine.
3. Traduzione mia
4. Tutte le traduzioni dei brani tratti dallo studio di Martine Abdallah-Pretceille sono mie



I giovani, la scuola, il futuro

a cura di:
Piero Chiabra

Si parla tanto, oggi, di scuola.

Si susseguono interventi, da parte di tutti, in cui si dice tutto e il contrario di tutto, e si indicano ricette, alcune miracolistiche, altre più serie.

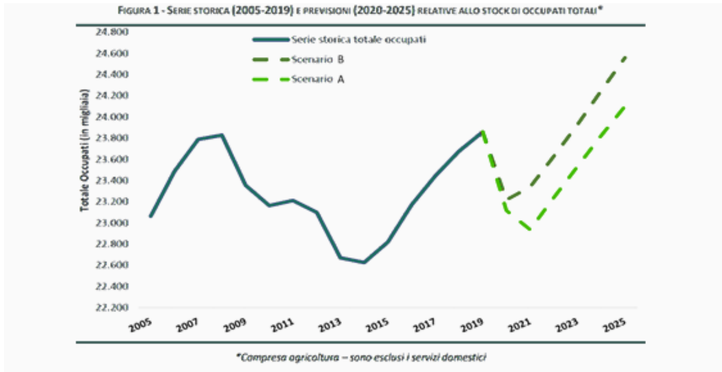
Come orientarsi in questo discorso, complesso e variegato? Forse, ad opinione di chi scrive, converrebbe, per capirci qualcosa, iniziare l'analisi a partire dai dati fondamentali di base, mettendosi dalla parte dei ragazzi, e cercando di comprendere quanto e come la scuola sia in grado di assicurare non solo un futuro professionale ai giovani, e a inserirli nel mondo produttivo, ma formarli in modo tale da farli sentire a loro agio nella cultura generale di questa nostra modernità. E, eventualmente, che cosa sarebbe necessario cambiare perché ciò possa accadere.

Allora, iniziamo.

E, iniziando, non possiamo non partire dal quadro generale in cui i giovani si troveranno ad operare nei prossimi anni. Un primo dato da tenere presente sono le prospettive sulla situazione occupazionale generale: le prospettive di occupazione in Italia sono esemplificate in figura 1 (fonte: Unioncamere).

Fig.1.

Andamento previsto dell'occupazione in Italia



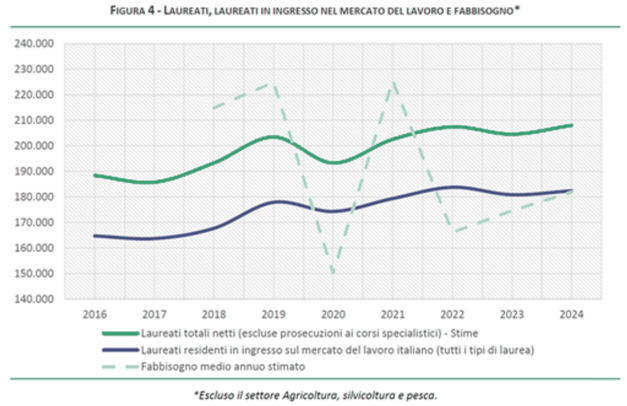
Come mostrato in figura, sono stati elaborati due scenari, A e B, che corrispondono a due diversi livelli di velocità della ripresa economica post-pandemia. Entrambe questi scenari, tuttavia, prevedono una rilevante crescita dell'occupazione, crescita legata sia al recupero fisiologico delle attività, sia agli effetti benefici del Recovery Fund.

Questa crescita occupazionale non riguarderà, come in altre situazioni pregresse, soltanto i quadri medio-bassi, ma si tradurrà in una forte richiesta di laureati.

A fronte della disponibilità di laureati in uscita dall'Università italiana, infatti, le richieste previste, sia pur fortemente altalenanti, apparirebbero infatti in grado di soddisfare la domanda di lavoro espressa dalla percentuale di neolaureati che si affaccerà sul mercato del lavoro (Fig. 2: dati Unioncamere)

Fig.2.

offerta vs. fabbisogno di laureati sul mercato del lavoro



Quindi, tutto bene? No, purtroppo.

Infatti, quando si va ad esaminare il fabbisogno di laureati rispetto alla disponibilità di offerte di lavoro ripartite per indirizzi di studio ed impiego professionale, emerge un elevato grado di disallineamento tra il tipo di preparazione dei nostri laureati e le richieste del mercato del lavoro. Come emerge dalla fig. 3 (dati sempre di Unioncamere), esiste un elevato scollamento tra l'elevata disponibilità di richieste di lavoro per laureati in discipline STEM, in particolare per le discipline scientifiche, ingegneristiche e mediche e l'effettiva offerta di laureati. Viceversa, con l'eccezione di un picco di disponibilità nell'ambito delle professioni giuridiche, un picco giudicabile come episodico in quanto legato alle assunzioni della riforma Cartabia, e che va comunque ad impattare su un pregresso di eccesso di offerta di laureati molto consistente, si osservano viceversa un forte eccesso di neolaureati in discipline umanistiche rispetto alle disponibilità di lavoro, in pressoché tutti i settori.

	FABBISOGNO 2022-2024		OFFERTA NEO-LAUREATI
	Totale	Media annua	Media annua
Livello universitario	**522.600**	**174.200**	**179.600**
Economico	80.800	26.900	27.500
Ingegneria	75.100	25.000	22.200
Medico, sanitario e paramedico	74.400	24.800	21.100
Insegnamento e formazione (comprese scienze motorie)	55.900	18.600	21.500
Giuridico	54.300	18.100	8.300
Politico-sociale	37.600	12.500	18.800
Letterario, filosofico, storico e artistico	29.400	9.800	13.200
Architettura, urbanistico e territoriale	27.100	9.000	6.300
Scientifico, matematico e fisico	19.100	6.400	5.200
Linguistico, traduttori e interpreti	19.000	6.300	10.200
Psicologico	15.800	5.300	7.400
Geo-biologico e biotecnologie	12.400	4.100	7.300
Chimico-farmaceutico	11.200	3.700	5.600
Agrario, agroalimentare e zootecnico	7.800	2.600	4.300
Statistico	2.800	900	800

**Escluso il settore Agricoltura, silvicoltura e pesca.*

Fig.4.

fabbisogno vs. offerta di laureati per indirizzo specialistico

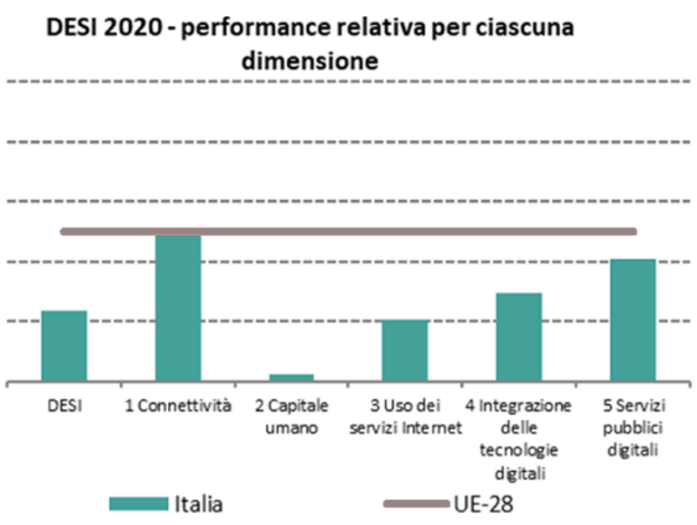


Fig.4.

Posizione relativa dell'Italia nella UE a 28 paesi nella diffusione delle tecnologie digitali

Queste considerazioni sono ancora più critiche se si considera che il fabbisogno di laureati non si confronta solo con la disponibilità di nuovi laureati indicata in tabella, ma anche con la loro disponibilità pregressa. In questo caso, i dati emergono in tutta la loro drammaticità: mentre le richieste di lavoro in discipline STEM vanno ad aggiungersi ad una serie di paurosi vuoti già presenti nelle aziende italiane, e pari, secondo uno studio dell'Università Niccolò Cusano, addirittura a circa un milione di posizioni (non tutte riguardanti laureati, ma comunque moltissime), l'eccesso di offerta di laureati in discipline umanistiche va ad aggiungersi a un consistente pool di laureati già presenti che faticano a trovare una prima occupazione, e/o che devono accontentarsi di lavori non adatti ai loro studi (l'aneddotica sui laureati che fanno gli operatori di call center riguarda essenzialmente questi giovani).

A tutto questo si aggiunga il ritardo nella preparazione e nella pratica delle tecnologie digitali. Come mostrato in fig. 4 (dati: Commissione Europea), l'Italia, per quanto riguarda le competenze digitali, è sotto la media europea in tutti gli aspetti, ma il punto veramente catastrofico riguarda la preparazione del capitale umano al loro utilizzo, settore nel quale il nostro paese è ULTIMO tra tutti i paesi della UE (sapere che la seconda potenza manifatturiera d'Europa dispone di personale digitalmente meno competente rispetto a paesi come la Romania o la Slovacchia, con tutto il rispetto per questi paesi, dovrebbe forzarci a un doveroso bagno di umiltà).

In un panorama come questo, sarebbe lecito aspettarsi una corsa dei giovani a iscriversi a facoltà scientifiche o tecnologico/ingegneristiche, essendo quelle in grado di assicurare percorsi di carriera e di crescita professionale più soddisfacenti e appaganti.

Nulla di più sbagliato: nonostante la situazione sopra esposta, secondo i dati di Almalaurea solo poco più di un quarto di chi si iscrive all'Università, il 27% per la precisione, si iscrive a facoltà STEM; gli altri scelgono facoltà umanistiche. Con le prospettive sopra citate.

Perché un comportamento così, diciamolo pure, autolesionista? In realtà, se andiamo a vedere le cose da vicino, esiste una giustificazione, i giovani hanno le loro ragioni: infatti, sempre secondo Alma Laurea, solo il 44% degli iscritti a corsi di studi STEM termina il proprio percorso universitario, contro il 54,2% degli iscritti a corsi non STEM. A quanto pare, sembra evidente che i giovani operano queste scelte perché sono indotti a studiare quello che sono capaci di apprendere, vale a dire le tematiche di studio che sono stati addestrati meglio ad affrontare. Ed è questo che li conduce verso questi incerti sentieri.

E qui, allora, il discorso si sposta su cosa viene prima, su come questi giovani vengono formati per affrontare gli studi universitari, il loro futuro, la loro vita. Ed appare chiaro, da tutto ciò che i dati affermano, che esiste un disallineamento tra la formazione tradizionale fornita dalla scuola superiore italiana e le reali necessità non solo del mercato del lavoro, ma della stessa partecipazione consapevole alla vita della società moderna, un disallineamento che ha effetti seri sul futuro di molti giovani.

Da cosa dipende questo disallineamento? Il discorso è complesso, e comincia da lontano, da molto lontano.

Da Hegel.

Come è noto, Georg Wilhelm Friedrich Hegel è il padre di una teoria filosofica, nota come "idealismo", che ha costituito uno dei principali movimenti di pensiero nel XIX e nel primo XX secolo, trovando ancora seguaci oggi. Non intendo qui esporre in dettaglio questa teoria, che è molto complessa e, a tratti, non del tutto chiara (anzi, gli eventuali lettori studiosi di Hegel mi perdonino le grossolane semplificazioni che farò per essere comprensibile a tutti). Comunque, la teoria della conoscenza dell'idealismo hegeliano si può in generale riassumere nello slogan "Tutto ciò che è reale e razionale, tutto ciò che è razionale è reale".

Per Hegel, tutto è spirito, e il mondo fisico stesso è una emanazione "inferiore" dello spirito, che uniforma e pervade di sé tutto ciò che esiste. Ne consegue che la "vera" conoscenza è la conoscenza metafisica dello spirito, da ottenersi attraverso mezzi che consentano di praticare la spiritualità, come la dialettica, l'arte, le scienze umane. La conoscenza scientifica, in quanto finalizzata ad un mondo "inferiore" e "imperfetto", è una conoscenza "scadente", subalterna e carente, anche se con una superiore dignità delle discipline logiche e matematiche rispetto alle scienze sperimentali. La conoscenza tecnica, poi, il "saper fare", è completamente svalutata: è una "vile arte meccanica", utile per soddisfare le necessità dell'industria e rispondere ai bisogni animali degli esseri umani, ma totalmente priva di valore sul piano conoscitivo.

Sul finire del XIX secolo, e nella prima metà del XX, la cultura italiana, prima permeata di valori positivisti, viene fortemente influenzata dall'idealismo, che assume il carattere di fattore ideologico-filosofico dominante. Ciò, essenzialmente, a causa dell'opera di due importanti figure intellettuali, diversissime tra loro ma dominate entrambi dalla comune fede nell'idealismo: Benedetto Croce e Giovanni Gentile. Con la loro opera, oltre alla "conversione" in senso idealistico della cultura italiana, influiscono pesantemente sulla struttura della scuola, attraverso una serie di radicali riforme, fino ad imprimere nella sua forma e nei suoi metodi le caratteristiche dell'idealismo hegeliano, e a darle una impronta peculiare, tracce importanti della quale, nonostante successivi tentativi di riforma e rielaborazione, perdurano in parte ancora oggi.

Quali sono le caratteristiche di questa scuola "Idealista" di Croce e Gentile? Esse si possono sostanzialmente riassumere nei punti seguenti:

La «vera cultura», quella alta, qualificante, è la cultura umanistica, perché è quella che permette di «conoscere» lo spirito, sia delle persone che delle cose. La priorità è quindi all'insegnamento della letteratura, della filosofia, della storia e delle lingue morte (secondo Hegel, esiste lo «spirito» della Nazione, che queste discipline aiutano a comprendere), fino alla logica e alla dialettica.

La conoscenza scientifica è reputata di livello «inferiore», come semplice conoscenza del mondo fisico, e inadatta, da sola, a formare la personalità e lo «spirito» dei discenti. Quindi, gli insegnamenti scientifici devono essere comunque accompagnati da robuste iniezioni di cultura umanistica, e privilegiare l'aspetto matematico e logico-matematico sopra le scienze sperimentali.

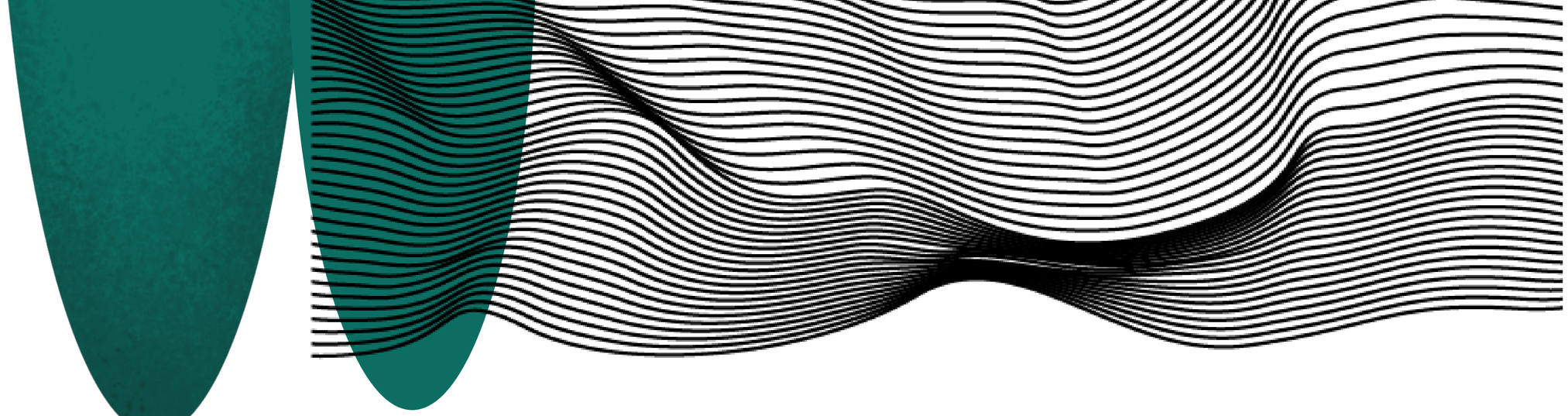
Tipologia di scuola deputata alla piena maturazione e al completo sviluppo della personalità è il Liceo, strutturato sulle due tipologie di base scientifica e classica, le quali tuttavia presentano una forte base comune qualificante di cultura umanistica, filosofica e letteraria (chi scrive ha fatto il Liceo Scientifico, e ricorda come, almeno ai suoi tempi, le ore di insegnamento di materie umanistiche superassero quelle di materie scientifiche anche lì).

L'Università riveste carattere specialistico ma anche di maturazione della personalità e di affinamento delle capacità conoscitive e delle modalità di apprendimento. Essa non comunica tanto nozioni, quanto un metodo di studio. In tal senso, tutte le facoltà hanno pari dignità, incluse le facoltà scientifiche, almeno finché si occupano di argomenti teorico-matematici.

La cultura tecnica, del «saper fare», è considerata una cultura «meccanica», incapace di far sviluppare armoniosamente la personalità, e buona solo per formare le professionalità necessarie a soddisfare le necessità dell'industria e del commercio. Essa viene quindi somministrata in tipologie di scuole, gli Istituti Tecnici, progettati per fornire una serie di conoscenze professionali ma reputate di minor valore formativo. Tale preclusione verso la cultura tecnica si spinge anche al livello degli studi universitari, fino addirittura a considerare, da parte di molti intellettuali, la laurea in Ingegneria come una laurea «inferiore», a volte confinata in una «università a parte», il Politecnico.

(anche qui chi scrive, ingegnere elettronico, ricorda, ahimè molti anni fa, appena laureato, illustri Professori Ordinari della Facoltà di Lettere della mia Università pontificare che quella in Ingegneria "non era una vera laurea", e che non forniva "una vera cultura").

Appare ora più chiaro come la permanenza di più di un elemento di questa cultura scolastica nell'ordinamento attuale, nonostante alcuni suoi pregi di cui dirò tra poco, abbia contribuito a penalizzare l'educazione scientifica e, ancor più, la cultura tecnologica, svilendone l'oggettiva dignità e il valore informativo, rendendo i giovani diplomati inadatti a integrarsi, professionalmente ma anche culturalmente, nel mondo attuale, e procurando loro difficoltà ad affrontare con profitto profili di studi a contenuti STEM.



E allora, che fare?

Se diamo uno sguardo attorno a noi, Il mondo, del lavoro e non, si sta avviando verso sempre più incerti e complessi futuri. Le tendenze sono, ormai, consolidate:

- La scienza e la tecnologia raggiungono e superano sempre nuovi traguardi, senza più avere confini riguardo alle loro applicazioni. Il mondo è in tumultuosa trasformazione, con tecnologie, aziende e metodi che nascono, si affermano e muoiono in tempi sempre più rapidi.
- Tutto questo si traduce a sua volta in una estrema variabilità delle tipologie di figure professionali, delle casistiche e modalità di lavoro, dei percorsi di carriera e di crescita
- Le posizioni di lavoro consolidate saranno, quindi, sempre più rare e precarie. Ci saranno, sì, sempre i posti di lavoro a tempo indeterminato, ma le aziende nasceranno e moriranno in modo sempre più veloce, rendendo questa stabilità sempre più illusoria. L'unica isola residua di "posti fissi", vale a dire l'impiego statale, non è detto resista anche lei per sempre, e non scopra essa stessa nuove modalità di lavoro subordinato.
- Per questa ragione, le possibilità di reddito e di successo dipenderanno, in misura sempre maggiore, dalle competenze e dalle professionalità specifiche dei singoli soggetti, e sempre meno da parametri quali l'anzianità e le posizioni preordinate.
- Visto l'alto tasso di variabilità e imprevedibilità degli scenari in tutti i settori le competenze che si imporranno in futuro, in quanto significative ai fini del successo o del fallimento, saranno sempre più non solo le competenze tecniche specifiche, che pure acquisiranno e manterranno una grande importanza, ma anche i cosiddetti "soft skill", vale a dire quelle caratteristiche, sia esperienziali che caratteriali, tali da permettere di affrontare e gestire con successo situazioni sempre più flessibili, impreviste e suscettibili di sviluppi inattesi. Grande importanza, tra questi soft skill, andrà sempre più alla flessibilità del processo di apprendimento personale, vale a dire, alla capacità di imparare sempre nuove cose, continuamente e con prontezza.

In questo scenario, così complesso e tumultuoso, paradossalmente, la scuola tradizionale, la scuola che abbiamo conosciuto, la scuola "idealistica" di Croce e Gentile, può vantare qualche residuo punto di forza. Per come è stata concepita, infatti, la scuola italiana tradizionale, soprattutto il liceo, fornisce una buona, a tratti ottima, cultura generale, per molti versi superiore a quella delle scuole superiori di paesi molto più "celebrati" (rispetto, ad esempio, a un diplomato di una media High-School americana, un liceale italiano che abbia seguito con profitto il suo corso di studi è quasi un intellettuale!). Ciò rimane fondamentale per elaborare una mentalità flessibile e aperta, in grado di valutare le situazioni e gestire il cambiamento. Inoltre, l'approccio tradizionale della scuola italiana privilegia la formazione della personalità rispetto alla fornitura di competenze specifiche. Questo è importante ancora oggi, per sviluppare «soft skill» quali la capacità di comunicazione, la capacità di lavorare in squadra, di interfacciarsi con gli altri, etc.

Sono vantaggi importanti, che sarebbe un peccato perdere per un malinteso spirito iconoclasta di distruzione dell'esistente. Tuttavia, risulta evidente che la scuola italiana, così come è stata concepita, e nonostante tutti i tentativi di aggiornamento sin qui compiuti, non è in grado di fronteggiare la modernità. Bisogna cambiare. Come? In termini generali, diverse sarebbero le cose da modificare:

- La scuola dovrebbe mantenere il suo approccio verso la formazione della personalità, spostandolo tuttavia verso lo sviluppo di mentalità pragmatiche, da "problem solver", introducendo e potenziando le componenti che facilitano la costituzione di "soft skill" quali la comunicazione, il lavoro di squadra, etc.
- È sicuramente indispensabile incrementare, nella scuola italiana, il bagaglio di conoscenze matematiche, scientifiche e tecniche al fine sia di sviluppare i caratteri di cui sopra, sia di calare gli studenti all'interno della realtà di un mondo dominato dalla scienza e dalla tecnologia, e che sarà sempre più da queste permeato in ogni aspetto della vita sociale. A questi inoltre, andrebbe conferita una importanza pari alle discipline umanistiche, anche in termini di "dignità", e ciò con particolare riferimento ai contenuti tecnici e del "saper fare", il cui valore formativo, anche in termini di formazione della personalità, è stato sino ad oggi ingiustamente trascurato.
- Con parziale riferimento al punto precedente, va compiuto un grande sforzo per migliorare a tutti i costi la formazione nel campo delle tecnologie digitali, e il loro padroneggiamento a tutti i livelli scolastici e per tutti i corsi di studio. Ciò è fondamentale non solo per la preparazione dei giovani al loro futuro, ma, senza per nulla esagerare, per la stessa sopravvivenza dell'Italia come paese industriale a tecnologia avanzata, come, sebbene con qualche acciacco, ancora è.

Tutto questo, in teoria. E in pratica, che si fa?

La realtà è che alcuni dei punti sopra citati rappresentano una vexata questio, i cui termini sono in discussione da ormai molti anni. Tuttavia, purtroppo, la maggior parte delle soluzioni implementate sono stati provvedimenti parziali, settoriali, locali, e maggiormente improntati alla volontà di singoli enti o persone (presidi, singoli istituti, etc.) che a un disegno politico generale.

Ma qualcosa, forse, sta cambiando.

Negli ultimi anni, sta emergendo un nuovo tipo di scuola, che costituisce una novità assoluta per il panorama italiano, e costituisce forse il primo, serio tentativo di superare il modello pregresso, ridando la dovuta dignità e peso al contenuto formativo dell'esperienza tecnologica e del "sapere fare": gli ITS, Istituti Tecnici Superiori.

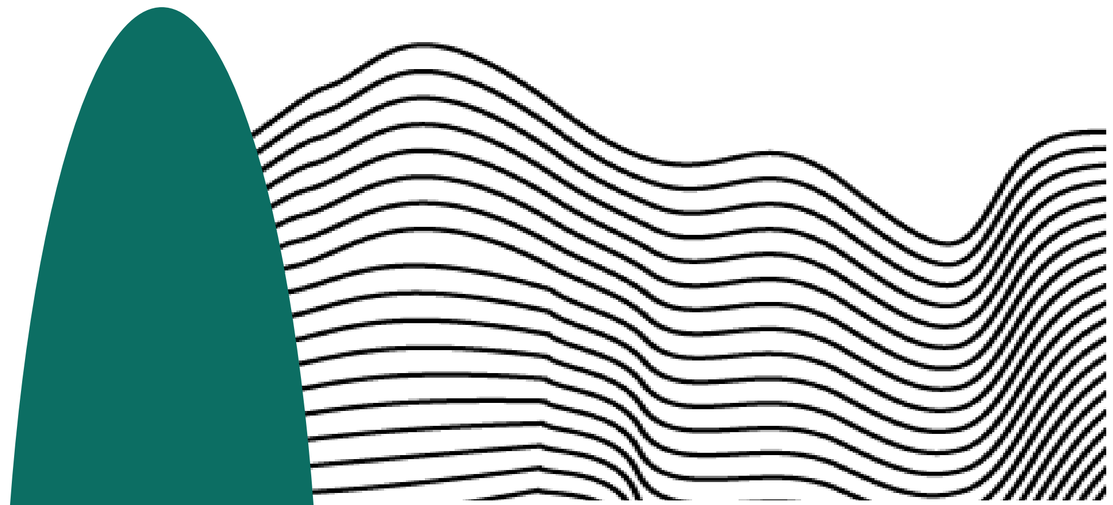
Nati quasi in sordina, e ribattezzati ora ITS Academy dalla legge che ha dato loro la sistemazione giuridica definitiva, gli ITS sono istituti scolastici gestiti da fondazioni costituite da imprese, università, istituti tecnici e/o strutture formative accreditate, e il loro compito è quello di formare personale dotato di una cultura tecnica di livello superiore. Questo cosa vuol dire? Vuol dire formare giovani capaci di padroneggiare la conoscenza di un intero settore tecnologico complesso, di risolvere problemi complicati in quel settore, e di essere in grado di ideare e/o promuovere l'innovazione in quel settore specifico. Si tratta quindi di profili ad alta professionalità, e, sissignore, di alto livello culturale, tanto che un diploma ITS è parificato ad un diploma universitario triennale, e perfettamente inseriti nel panorama economico del territorio in cui si trovano (gli ITS sono sponsorizzati dalle aziende del territorio, e i diplomati in questi istituti trovano lavoro pressoché istantaneamente dopo il diploma). Attualmente, esistono in Italia 111 ITS, frequentati da circa 18000 studenti, e, per una volta, la politica ha compreso la loro importanza, tanto è vero che il PNRR prevede una loro grande espansione, stanziando, per il loro sviluppo, somme di denaro molto rilevanti.

Questa è una iniziativa importante. Ne avremmo bisogno di altre così.

Siamo un paese vecchio. Abbiamo pochi giovani, non possiamo permetterci di sprecarli.

Non possiamo buttare al vento il loro entusiasmo, la loro creatività, la loro voglia di fare, il loro idealismo, il loro desiderio di cambiare il mondo. Dobbiamo dare loro gli strumenti per vivere nella modernità, e trarne profitto. Per consentire all'Italia di mantenere la posizione di eccellenza industriale, scientifica e culturale che i nostri padri hanno conquistato per lei, e che, forse troppo spesso, noi stessi abbiamo messo a repentaglio con scelte sconsiderate o, ancor più spesso, non scegliendo. Per mantenere e recuperare i cardini della nostra cultura, e trasformarli, adattarli in una nuova sintesi. Quale sintesi? Decideranno loro. In breve, dobbiamo dare loro gli strumenti perché questo paese rimanga vivo. Per il loro interesse.

E per il nostro.



Le fonti che non ti aspetti

a cura di:
Fabiana Spinelli

Abstract

Esaminare una fonte è sempre l'inizio di un lavoro laboratoriale. Ma che cosa succede quando non troviamo ciò che cerchiamo nei nostri canali consueti e dobbiamo andare oltre? Spesso la ricerca si blocca. È ciò che accade a molti utenti degli archivi storici, in particolare agli studenti, che non hanno ancora una familiarità con i vincoli archivistici e che spesso hanno bisogno di qualcuno che indirizzi il loro lavoro in direzioni inesplorate, facendo luce sull'enorme e preziosissima rete di informazioni degli archivi privati. Il bene culturale diventa tesoro ritrovato quando emerge inaspettato, in tutta la sua bellezza, utilità e fruibilità.

Examinating a document is always a good start for a workshop activity. But what's happens when we can't find any information about our research through the usual channels and we desperately need to go further? Often, the work freezes. This is what happens with some of historical archives users, particularly for students, who aren't familiar with archival bonds and they often need an help to explore new directions, shedding light on archive's great and invaluable information network. Cultural heritage istantly becomes treasure trove when unexpectedly emerges in beauty, utility and accessibility.

Keywords:
Archivi
Beni Culturali
Memoria
Ambiente

Piccoli archivi, grandi traguardi

Il mondo dei beni culturali spesso appare, ai non addetti ai lavori, come un misterioso magma di bellezza e stupore, in un certo modo slegato dal resto della realtà. Difficilmente infatti, nel sentire comune, si associano in prima istanza a musei, biblioteche ed archivi (tanto per citare tre macro-strutture), tecnologie avanzate, software dedicati, reti internazionali di comunicazione e scambio dei dati. Il lavoro svolto in questi campi dagli enti che si occupano di conservazione, studio e ricerca, è naturalmente mastodontico, tanto grande che i confini si sfumano e la percezione generale si diluisce. Tocca quindi a tutti coloro che si occupano di conoscenza, in ogni forma, ordine e grado, colmare questo scollamento dalla realtà, ribadendo con forza che la memoria è modernità, è un ricchissimo trampolino di lancio per una conoscenza trasversale, per una riflessione che metta in movimento ed in correlazione enti piccoli e grandi, fonti e documenti mai accostati prima. Uno spunto in questo senso è l'editoriale della Presidente della Commissione Europea Ursula von der Leyen a Bruxelles, nell'ottobre 2020, sul nuovo Bauhaus europeo: "L'esplosione innovativa del Bauhaus non sarebbe infatti stata immaginabile senza il ponte gettato verso il mondo dell'arte e della cultura o verso le sfide sociali dell'epoca. Il primo Bauhaus ha dimostrato che l'industria e l'eccellenza nel design possono migliorare la vita quotidiana di milioni di persone. Il nuovo Bauhaus europeo deve innescare una dinamica analoga. Deve dimostrare che ciò che è necessario può essere anche bello, che lo stile e la sostenibilità vanno di pari passo."

Come colleghiamo un piccolo archivio privato con Bruxelles, ad un discorso importante ed enormemente ambizioso? La risposta si può trovare proprio nella scuola, in quelle trasversalità disciplinari che possono essere sollecitate dai percorsi laboratoriali. È interessante, a questo proposito, il pensiero di Giuseppina Rita Jose Mangione e Francesca De Santis [1]; "una struttura di richiesta intervento su base progettuale andrà a nutrire un Atlante di alleanze tra le piccole scuole e i piccoli musei e avviare dei percorsi di formazione per condividere le buone pratiche già esistenti e che possono rappresentare dei modelli per questa idea di scuola di prossimità."

Un laboratorio sulle fonti storiche può aprire innumerevoli strade di ricerca, mostrando specialmente agli studenti come la realtà sia legata a doppio filo ai documenti e agli istituti di conservazione, facendo anche dei percorsi di meta-archivistica sulle storie delle collezioni e degli enti. Seguire una traccia (e svolgere parallelamente l'esperienza fisica e digitale) che parte, ad esempio, da un archivio di stato, ma porta poi ad un archivio fotografico, uno ecclesiastico, una biblioteca di quartiere e ad uno spazio urbano o interattivo di un museo, sviluppa una fortissima consapevolezza della rete culturale che unisce e sostiene un intero sistema di studio e conoscenza. È, in fondo, l'obiettivo primario del Manifesto "Ventotene Digitale", che spinge a "co-creare un sistema di conoscenze e competenze digitali consapevoli, abilitate ad assicurare conservazione, fruizione ampia, interattiva, partecipata e consapevole, sostenibilità, valorizzazione, promozione e presentazione del nuovo Patrimonio culturale digitale". Una formazione che parte mostrando la concretezza e la fruibilità dei beni culturali, facilita una considerazione più moderna e più consapevole dell'intero sistema, collocando la sfera umanistica in una dimensione reale, miniera di idee innovative tanto quanto ambiti come l'ecologia e la scienza. Così come un sempre più massiccio utilizzo delle risorse digitali ha ridato linfa vitale all'intero settore dei beni archivistici e librari, così una tendenza all'esperienza laboratoriale sulle fonti e sugli strumenti di lavoro, potrebbe mostrare sotto una nuova luce un mondo troppo spesso stereotipato come "polveroso".

References

1. G. Mangione, F. De Santis, (2021). La pedagogia del patrimonio per ripensare il curricolo della piccola scuola. Il museo come terzo spazio educativo, Culture Digitali, anno 1, n. 0, p. 68.

HACKATHON...?
Direi Artigianato Digitale

a cura di:
Stefano Ravizza

Hackathon è il risultato del binomio di due parole abbreviate Hacking + Marathon e più avanti capiremo il perché e il loro senso.

Gli hackathon sono uno strumento di aggregazione, di confronto, di integrazione, di creazione per seminare nel territorio comunità virtuose in cui il protagonismo e l'ascolto è rivolto a coloro a cui spesso viene detto "non sei ancora pronto per". Sono coloro a cui dovremo passare un testimone del valore più grande di quello passato nella staffetta 4*100 da Fausto Desalu a Filippo Tortu perché è quello del Futuro e i nostri atleti sono i Giovani.

Nascono e germogliano nel settore informatico, le nostre origini aziendali per intenderci (chi siamo ve lo dico dopo), caratterizzato da linguaggi codificati, tabelle pivot, query tutto ciò che è di natura tecnica che lascia poco spazio alla condivisione, all'inclusione, al coinvolgimento, al concetto di sfida collettiva perché creare è una competizione con sé stessi, insieme agli altri nella società. Lavorare per compartimenti stagni con visione più scientifica che umanistica in una comunicazione stitica tra le parti dove il tuo collega per 8 ore è un Personal Computer che non aspetta altro che farti una correzione o darti un errore nella scrittura di una stringa. Forse queste banali considerazioni dipingono un bisogno di empowerment di tutti gli attori che contribuiscono alla realizzazione di un prodotto o alla risoluzione di un problema (hacking in una coniugazione positiva) mettendoli intorno ad un tavolo ognuno per le proprie competenze ma simultaneamente dando il proprio punto di vista e il proprio contributo, condividendo e confrontandosi in un tempo definito (Marathon).

Gli hackathon portano ad una crescita sia relazionale che professionale possono essere nella loro forma ed attuazione anche modalità di didattica, stimolare alla cittadinanza attiva, all'integrazione nella comunità sviluppando all'interno della stessa una rete caratterizzata da comuni intenti.

"Alla fine, un'organizzazione non è niente di più della capacità collettiva di tutte le persone che vi lavorano di creare valore" Lou Gerstner (Ex AD di IBM)

Singolare che un tal pensiero provenga da un ex AD di un BIG Player dell'informatica ma credo stia a confermare le banalità che sopra ho scritto piuttosto che sottolineare il valore del capitale umano nella transizione sociale ed economica che ormai oggi stiamo vivendo e che la stessa debba trovare le gambe delle proprie idee nelle nuove generazioni.

Rispetto ad un big player come IBM noi di KOOR (https://sb.koor.it/) siamo artigiani della digitalizzazione comprendendo ancor prima dei grandi che il vero valore della digital trasformation nella società attuale è determinato dall'integrazioni di tool a favore della stessa trasformazione atti a soddisfare bisogni, a facilitare processi, a creare rete, a fare la differenza attraverso il capitale umano del nostro organico.

Ma veniamo all'aspetto più interessante da condividere l'Hackathon realizzato nell'area interna della Toscana, la Lunigiana precisamente a Pontremoli. Le aree interne e svantaggiate sono aree vittime di una forte erosione demografica, territori che spesso i giovani vogliono abbandonare perché considerati di serie B e non luoghi in cui seminare il proprio futuro lavorativo e sociale. Lo smartphone, il loro terzo occhio digitale verso il mondo, li porta a considerare attrattivi i grossi centri urbani dove risiedono molto spesso i big player dei mercati più attrattivi del momento. Il nostro obbiettivo in partener con coloro che nei territori vogliono promuovere Hackathon per il Futuro è quello di orientare il 3 occhio della Generazione Z verso il basso, al di sotto delle suole delle loro scarpe, lì dove giace un patrimonio culturale inesauribile, sostenibile e unico perché identitario. Territori che necessitano di dialogo tra generazioni, di confronto, di rete ma soprattutto di vere e proprie comunità educanti. A posteriori lo possiamo dire realizzare Hackathon in questi luoghi è stata una vera sfida digitale e sociale. Digitale perché ci siamo scontrati con le non ottimali condizioni di connessione alla rete e sociale perché ci siamo trovati di fronte giovani critici rispetto al proprio territorio, sfiduciati e in alcuni casi ciechi rispetto alla bellezza culturale di ciò che li circondava. Come Location in accordo con l'amministrazione comunale abbiamo avuto la concessione dell'uso del Castello di Pontremoli.

I ragazzi si sono autocandidati all'Hackathon attraverso la piattaforma Trust Hack che noi di Koor abbiamo messo loro a disposizione, il link per la partecipazione è stato integrato nella circolare divulgata dall'Istituto Pacinotti Belmesseri (che ha diversi sedi nella Lunigiana, tra cui Pontremoli) ai propri studenti. La candidatura prevedeva un selfie, propri dati anagrafici, mail di contatto e una frase che motivasse perché avremmo dovuto accettarli. La finestra temporale per l'autocandidatura è rimasta aperta per 7 giorni ma dopo soli 3 giorni abbiamo ricevuto 93 candidature rispetto alle 40 ammissibili nel rispetto delle norme di distanziamento Covid, in pratica siamo andati in overbooking in men che non si dica sopra ogni aspettativa. Va anche detto che questo è stato il raccolto grazie alla semina di un precedente Hackathon che abbiamo realizzato con la Comunità del Cibo di Crinale (https://ecodellalunigiana.it/boom-adesioni-primo-hackathon-comunita-cibo-crinale/) tutto in Digitale in un'area più ampia ma che includeva anche il versante appenninico della Toscana confinante con l'Emilia Romagna. Abbiamo dato responsabilità e fiducia a questi ragazzi gli abbiamo accompagnati nella realizzazione di un Social Wall in qui hanno messo in luce punti di debolezza, punti di forza ma soprattutto le loro idee per rispondere alle lacune sociale del loro territorio.



Attraverso attività di gaming e di team work in cucina li abbiamo resi più consapevoli del patrimonio culturale del loro territorio.

Il risultato è stata adrenalina, creazione, voglia di farcela, di sperimentare, ma soprattutto aver seminato in loro la prospettiva di un futuro nel loro territorio.

Di seguito la descrizione dell'hackathon realizzato con il supporto della piattaforma Trust- Progetto: https://bit.ly/3D6iHZO e gli output di alcune delle creazioni dei vari Hack Team fruibili attraverso la piattaforma Trust:

Itinerari enogastronomici per incentivare il turismo lento secondo la prospettiva dei giovani:



Podenzana-Mulazzo-Pontremoli, Gruppo di Domenico Capasso (arancione): https://bit.ly/3swyOtR

Paesi a Confronto, Gruppo di Camilla Albarini (Giallo): https://bit.ly/3elKQl3

Un tour immersi in Lunigiana, Gruppo di Aurora Palmieri (Verde): https://bit.ly/3xa0Uig

Un giro in Lunigiana, Gruppo di Chiara Battaglia (Blu): https://bit.ly/32wPIxW

Alla scoperta della Lunigiana, Gruppo di Martina Ricci (Viola): https://bit.ly/3n6cUwK

Alcuni commenti delle persone con cui abbiamo interagito durante l'Hackathon in Lunigiana

"Entusiasmante! Una modalità nuova, proficua e sorprendente anche per la qualità dei prodotti restituiti. Consapevoli che la vera sfida sia rendere protagonisti i giovani sui temi trattati, l'hackathon ha rappresentato lo strumento ideale anche per favorire lo scambio e l'incontro intergenerazionale" cit. Fausta Fabbri – Dirigente Regione Toscana

La centralità della Persona nella comunità, la sua capacità di assumersi responsabilità, vedersi protagonista di processo e della propria vita, la sua necessità di sviluppare consapevolezza e autostima passano attraverso percorsi nuovi e innovativi, spesso punto di incontro fra tradizione e innovazione. Questo è l'hackathon. Grande opportunità di essere ed esserci per diventare cittadino europeo. Cit. Lucia Baracchini Dirigente Scolastico Istituto Pacinotti Belmesseri

L'hackathon mi è piaciuto perché, ho scoperto le diverse potenzialità del mio territorio, ho incontrato persone con diverse competenze, e ho avuto occasione di stare a contatto con i miei coetanei in un ambito diverso dal solito. Rifarei ancora questa esperienza, che mi ha arricchito di nuove idee. Alessia Nadotti, Istituto Pacinotti-Belmesseri indirizzo turistico.

Questa esperienza mi è piaciuta molto perché ha dato l'occasione a noi giovani di esprimere le nostre idee e nello stesso tempo ci ha dato l'opportunità di riflettere sulle mancanze del nostro territorio. Inoltre, grazie a questo evento sono riuscita ad interagire con altri miei coetanei locali e mi sono resa conto che, trovando interessi in comune si potrebbe riuscire a valorizzare l'ambiente che ci circonda pieno di potenziale. Ambra Ghelfi, Istituto Pacinotti-Belmesseri indirizzo alberghiero.

Per approfondimenti contattateci all'indirizzo hello@koor.it, diamo vita a comunità virtuose.

“Ecoltura. Per un’ecologia della cultura” Un progetto di diffusione culturale.

a cura di:
Lucia Rodler

Abstract

La diffusione digitale del patrimonio culturale prevede la convergenza di numerose competenze e la collaborazione tra le istituzioni. Un gruppo di studios* dell’Ateneo di Trento sta lavorando in questa direzione per valorizzare il patrimonio documentale e la biografia di alcune figure del territorio. Il progetto si chiama “Ecoltura. Per una ecologia della cultura” e persegue gli obiettivi del Manifesto Ventotene digitale 2021, e anzitutto quello di coinvolgere le nuove generazioni nell’impegno di costruire una identità europea culturale, consapevole e condivisa.

The digital broadcasting of the cultural heritage involves the convergence of several skills and the cooperation among the institutions. A group of researchers of the University of Trento is working in this direction in order to enhance the documentary heritage and the biography of some personalities of the territory. The name of the project is “Eco culture. For an ecology of culture” and it pursuits the goals of Manifesto Ventotene digitale 2021, and in the first place the goal of involving the new generations in building a conscious and shared European cultural identity.

Keywords

Narrazione digitale
Archivi
Biblioteche
Biografie
Diffusione culturale
Disegno

Digital narration
Archives
Libraries
Biography
Cultural broadcasting
Drawing

Il Manifesto Ventotene digitale 2021 ricorda l’importanza del 2018, anno europeo del patrimonio culturale, che ha affermato il valore civile della memoria, tanto più evidente quanto più legato alla titolarità culturale delle giovani e dei giovani. Nel 2018 anche l’Ateneo trentino ha partecipato al rilancio del patrimonio, anzitutto grazie a Casimira Grandi, storica sociale del Dipartimento di Sociologia e Ricerca sociale che ha avviato una riflessione transdisciplinare sulla alimentazione con un focus sui funghi. Proprio allora è nato il progetto di valorizzare il micologo trentino Giacomo Bresadola, sacerdote e scienziato di fama mondiale; quegli studi sono infine confluiti nel volume Il brand della memoria trentina. Il micologo Giacomo Bresadola patrimonio dell’umanità: nuova cornice per un’icona (Aracne editrice 2020). Già in quell’occasione il gruppo di lavoro (a cui apparteneva anche chi scrive) ha dovuto prendere atto della scarsa conoscenza di due tipi di patrimonio: quello materiale depositato in archivi, biblioteche e musei del territorio e quello “immateriale” svolto da alcuni individui del passato.

Rielaborando quelle riflessioni, nel 2020 è nato il progetto Ecoltura che coinvolge quattro Dipartimenti e una serie di docenti e ricercatori (Dipartimento di Matematica, Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Meccanica, Dipartimento di Lettere e Filosofia, Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive). E inoltre sei Archivi e Biblioteche del territorio trentino (Biblioteca Civica “Tartarotti” di Rovereto, Biblioteca Pubblica Comunale di Ala, Biblioteca del MUSE-Museo delle scienze, Fondazione Museo Storico di Trento, Polo Culturale Diocesano Vigilianum di Trento, Biblioteca Comunale di Trento), oltre alla Divisione digitale della Biblioteca Universitaria (che ha destinato una Libguide a Ecoltura). Sono inoltre stati avviati progetti di alternanza scuola-lavoro con due Scuole Secondarie di Secondo grado della Provincia (Collegio Arcivescovile di Trento; Liceo Rosmini di Rovereto) nella fiducia che il nuovo Bauhaus culturale si fondi anzitutto su formazione ed educazione. Per questo progetto l’Ateneo ha finanziato un assegno di ricerca annuale post-laurea: nello spirito della Convenzione di Faro (e delle competenze trasversali), il gruppo di lavoro ha deciso di destinare questo assegno a Elena Bernardini, delll’area ICAR/17, Disegno – Area CUN: Ingegneria Civile e Architettura (08), ritenendo prioritarie l’elaborazione di testi e immagini digitali, la rappresentazione multimediale e la comunicazione visiva.

Il presente contributo intende presentare il lavoro, ancora in corso, di diffusione culturale di un patrimonio selezionato in base a due requisiti: che i materiali siano presenti nelle istituzioni trentine e che appartengano a figure al tempo stesso esemplari e “dimenticate”. Così, anche il titolo del progetto Ecoltura. Per un’ecologia della cultura trova senso: ecologia significa infatti attenzione all’ambiente (nel nostro caso di prossimità) e discorso “sostenibile” (di qui la scelta della diffusione digitale), mentre il termine cultura apre la ricerca a ogni patrimonio culturale (Ecoltura è una crasi dei due termini). Grazie al dialogo con i responsabili di archivi e biblioteche sono state definite alcune candidature: scienziati*, letterat*, matematic*, musicist*, sportiv* e industrial* che possono funzionare da modello identitario europeo, secondo le indicazioni del Manifesto di Ventotene 2021.

Ecoltura ha messo dunque al centro la biografia, genere ibrido che intreccia la realtà di una esperienza di vita e la finzione di un racconto che rielabora quella determinata storia. Nel caso di Ecoltura, la realtà è costituita dai documenti del passato; la “finzione” riguarda invece la rielaborazione delle fonti scientifiche ai fini di una diffusione culturale. Lo scopo di Ecoltura è infatti quello di raccontare in modo trans-mediale la vita di alcuni individui che, per dirla con il semiologo russo Jurij Lotman (1984), hanno «diritto alla biografia», hanno cioè seguito regole di comportamento diverse dalla routine abituale, impegnative e strane per gli altri. Per ora, le figure selezionate sono il matematico Malfatti, che ha dedicato la vita alle equazioni algebriche, meritando la cattedra di matematica nell’Ateneo di Ferrara; il musicista Ferrari, che ha incrociato la Rivoluzione francese a Parigi, prima di trasferirsi a Londra e incontrare tra gli altri Franz J. Haydn e Horatio Nelson; il micologo Bresadola, che ha impiegato quasi ogni energia nella classificazione dei funghi di tutto il mondo; il soldato Bona, che ha perso la vita nell’eccidio di Cefalonia, partecipando così alla grande storia tragica del Novecento.

La ri/scoperta di individui «con una biografia» avviene grazie a narrazioni multimediali, di immediata efficacia visiva, consultabili al link https://libguides.unitn.it/Ecoltura e ben presto disponibili sui siti delle istituzioni coinvolte. I nuclei semantici sono i seguenti:

- il patrimonio conservato nelle istituzioni e presentato in modo digitale e multimediale.
- la vita del biografato, soprattutto attraverso i luoghi vissuti.
- le relazioni, i viaggi e altri tratti caratterizzanti il biografato.

La scelta di Ecoltura è stata quella di prestare una particolare attenzione alla seconda parte, quella degli spazi, nella convinzione “ecologica” che i luoghi definiscano l’identità, la storia e le relazioni delle persone, secondo quanto affermato da Marc Augé negli anni Novanta del Novecento. Prendiamo il caso di Bresadola che, senza quasi mai uscire dal Trentino, ha diffuso la scienza micologica nel mondo. La sua biografia ci permette di conoscere tre tipi di spazio vissuto: quello privato della casa, quello pubblico del Trentino tra Impero austro-ungarico e Italia, ed infine quello contemporaneo. Ecco anzitutto la casa-studio di Trento, nelle parole dell’agronomo trentino Giulio Catoni. Siamo in vicolo Madruzzo piccola strada abbastanza vicino al Duomo:

in una stanzetta di pochi metri quadrati dove stava a lavorare, tu avresti trovato un cassettone con sopra un armadio a vetri che serviva da biblioteca; un tavolo davanti a un sofà, alcune sedie e una poltrona. E su questi mobili montagne di libri e di opuscoli con dediche e timbri di omaggio in tutte le lingue; riviste, fotografie, manoscritti, programmi, disegni, buste gonfie con iscrizioni latine e, dentro, dei funghi. Sul pavimento lungo le pareti e negli angoli, cassettine, scatole di ogni dimensione e pacchi postali provenienti dai paesi più disparati del mondo. Osservando attentamente non si aveva l’impressione del disordine o dell’abbandono, perché ogni oggetto era al suo posto lindo e pulito, senza un grammo di polvere. Lì dentro don Giacomo si moveva come un’ape fra i favi e le cellette dell’alveare. Non potendo sedersi, perché i mobili erano occupati, egli lavorava stando in piedi, anche ultimamente, ritto sulla persona, come quando aveva vent’anni. La stanza attigua era quella del letto, deposito anch’essa di materiale, atelier da pittore e laboratorio ad un tempo. L’unico mobile non ingombro era un inginocchiatoio, sopra il quale, appeso alla parete, stava un Crocefisso con quadri sacri intorno. Su di un tavolo basso, davanti alla finestra, regnava sovrano un microscopio Zeiss di vecchio tipo, ma buono, frutto di chissà quanti risparmi e privazioni; accanto, un bicchiere con dell’acqua, alcuni aghi per dissociare i tessuti, un microtomo di quelli a mano, un temperino, vetri e corpi-oggetti per i preparati. Gli armadi colle collezioni stavano in soffitta.

Con questa suppellettile primitiva don Bresadola ha compiuto le osservazioni che lo resero celebre nel mondo [1]

Senza dubbio questa descrizione offre molti elementi per una biografia di Bresadola: i libri con dedica, i timbri e i pacchi postali in tutte le

lingue, ad esempio, suggeriscono una serie di relazioni internazionali nel segno della cultura; l'inginocchiatoio sgombro e il Crocifisso ricordano che Bresadola è sacerdote oltre che scienziato (devoto al microscopio, oggetto costato risparmi e privazioni). Così scopriamo una figura originale («con biografia», appunto) che rivela anche lo stile di vita tra Otto e Novecento: ambienti piccoli e poveri, ma ordinati, lindi e operosi. In questi luoghi, dunque, l'anziano Bresadola studia i suoi funghi, in piedi, con la passione dei venti anni. Accanto agli spazi privati, ci sono quelli pubblici, soprattutto in occasione della tragedia della Prima Guerra Mondiale, così narrata da Bresadola allo scienziato Pier Andrea Saccardo il 9 dicembre 1918:

Io ho dovuto partire da Trento alla fine di maggio 1915 e per due anni andare errando senza letteratura micologica, senza voglia di lavorare e col timore di essere posto in qualche luogo di concentramento ove ci si sarebbe certamente lasciata la pelle per deficienza di nutrimento e per il freddo. Dopo due anni, potei, per un caso fortuito, ottenere il permesso di ritornare a Trento, ma anche qui non feci nulla, giacché ho trovato il mio erbario molto deteriorato per essere stato durante la mia assenza collocato negli avvolti del Collegio vescovile, che si credevano asciutti e invece non lo erano, e perciò ho dovuto ripararlo e vi perdetti molto tempo. Inoltre si doveva sempre pensare all'approvvigionamento, altrimenti colla quantità data dalla tessera, si sarebbe morti estenuati; conveniva perciò rivolgersi qua e là, mettersi in mano degli strozzini, per cui si ha esaurito tutte le scorte in danaro [2].

Ancora una volta, gli spazi permettono di avere accesso diretto a una sensibilità individuale: l'assenza di un luogo sicuro, il timore del campo di concentramento, l'abbandono dell'erbario micologico, e il riferimento al denaro, oggetto materiale di sopravvivenza e ricerca. E intanto la guerra modifica anche il contesto politico in cui vive il micologo trentino, come si legge nella lettera che il medico Oreste Mattirolo invia al «compatriota», in data 4 novembre 1918:
Molto reverendo amico,
in questo giorno memorando, miracoloso! Invio a lei con tutta la forza del cuore, con tutto l'entusiasmo dell'anima il più caloroso saluto, augurandomi di trovarla in condizioni perfette di salute, suo compatriota, Oreste Mattirolo [3]

La ricerca di Ecoltura ha scelto dunque di raccontare la storia delle persone e la realtà dei luoghi micro o macro storici – l'abitazione di Bresadola e il Trentino italiano – per valorizzare una cultura ancora poco conosciuta del territorio. Volendo coinvolgere l'utente nell'esperienza del quotidiano, Ecoltura si muove dunque in due direzioni:

- attiva un percorso attraverso i luoghi nel tempo, per stimolare l'approccio affettivo (accanto a quello cognitivo veicolato dai documenti). E allora presenta filmati, animazioni, disegni e fotografie, e sta organizzando allestimenti ed eventi negli spazi realmente occupati dai biografati o in quelli a loro dedicati post mortem (via Giacomo Gotifredo Ferrari a Rovereto, viale Gianfrancesco Malfatti ad Ala, la Scuola Secondaria di primo grado Giacomo Bresadola a Trento).
- trasforma ogni figura biografata in mentore di competenze culturali: Bresadola insegna a costruire un erbario; Bona a trasformare documenti di famiglia in collezione museale; Ferrari a fruire di banche dati musicologiche; Malfatti a usare il disegno per risolvere i problemi matematici.

Già a questo punto risulta forse chiaro che il progetto Ecoltura si fonda sulla fiducia nella convergenza delle discipline, cioè negli attraversamenti dei saperi in campi aperti (per citare il titolo di un testo importante della studiosa inglese Gillian Beer). Perciò a Ecoltura lavorano letterate (Lucia Rodler, Carla Gubert), architette (Giovanna Massari, Elena Bernardini, Cristiana Volpi), matematic* (Claudio Fontanari, Marco Andreatta, Vittoria Martinelli), una musicologa (Angela Romagnoli) e poi storici (Michele Toss), archivist* (Katia Pizzini, Cristina Sega, Renato Giacomelli), bibliotecar* (Maria Barbone, Enrico Rossi, Elena Corradini, Nicoletta Silvestri). Di più, il lavoro ha coinvolto alcuni studenti/esse tirocinanti del Dipartimento di Psicologia e Scienze cognitive e del Dipartimento di Lettere e Filosofia (Emma Coba, Filippo Pretotto, Ilaria Prando, Valeria Benedetta Calabri, Lorenzo Caviglia) ed è stato proposto anche alle scuole che hanno partecipato con classi di alternanza scuola-lavoro in continuo contatto con il gruppo di ricerca (grazie alle docenti Ricciarda Laurenzi, Letizia Tevini e Anna Vittoria Ottaviani, a Trento; Silva Filosi, Serena Fait, Alessandra Tavola, a Rovereto). Con pazienza e forza si sono evitate le spinte centrifughe a favore della diffusione trans-disciplinare della memoria civile del territorio.

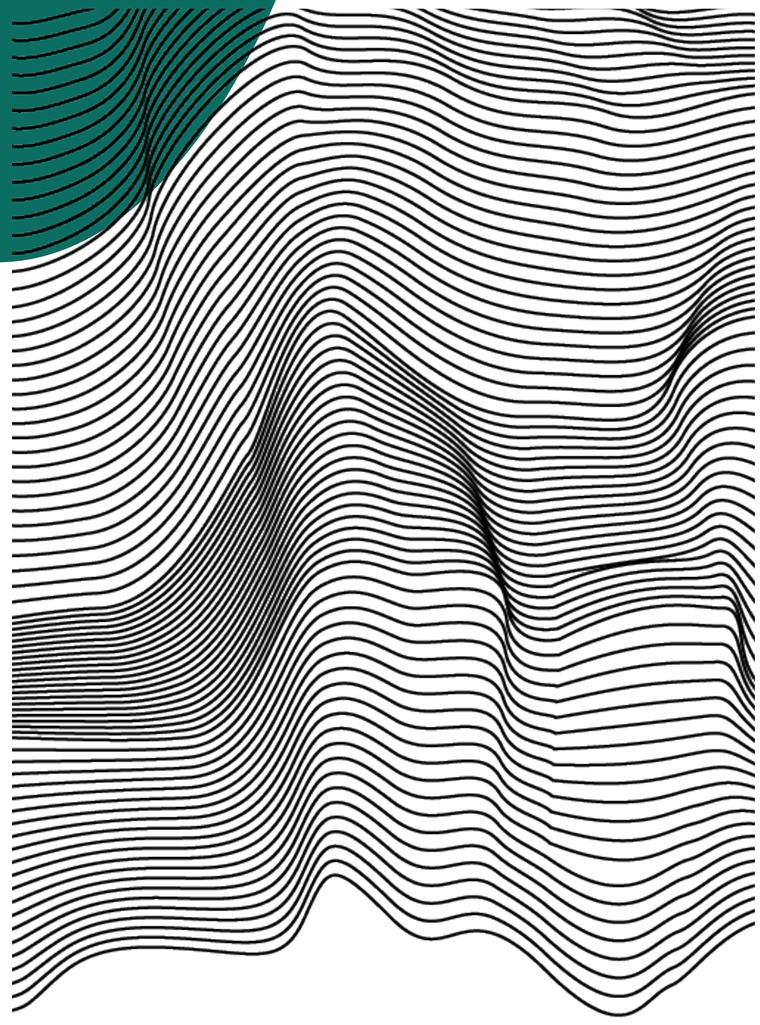
Tutto ciò è reso possibile da tre «svolte culturali» stabilizzate nel nuovo millennio:

- l'interesse per i documenti della realtà, anche a garanzia di ricerche multidisciplinari (tanto che si è parlato di «documentary turn» con M.-J. Zenetti). E infatti i ricercatori e le ricercatrici del progetto Ecoltura raccolgono, scelgono e studiano documenti di varia natura, e sperimentano forme di comunicazione adatte a un pubblico allargato, curioso e disposto a lasciarsi sorprendere dal patrimonio documentale.
- l'interesse per la relazione tra spazio e cultura, che ha motivato anche il sottotitolo del progetto, «Per un'ecologia della cultura». Ecoltura si muove infatti sulle tracce dell'immaginazione spaziale di Gaston Bachelard, dei nessi tra contesto, sapere e potere di Michel Foucault, e, infine, della geocritica di Bertrand Westphal, ricerche che hanno anticipato o accompagnato lo «spatial turn» teorizzato da Paul Smethurst.
- l'interesse, anche didattico, per la comunicazione digitale («digital turn» primo e secondo, Carpo, 2017). Il progetto Ecoltura si serve del web in funzione sineddochica perché le piattaforme rappresentano parte del lavoro di ricerca: sono i depositi attrattivi delle molteplici esplorazioni sui materiali di ogni vita. Come ogni progetto digitale, Ecoltura procede per aggiunzione sempre aperta di documenti, scene, ambienti, racconti, fumetti che diano vita alle biografie dei personaggi scelti, ma anche di altri personaggi che qualcuno voglia proporre e ricostruire (sono già in corso le ricerche intorno alle scrittrici Bianca Laura Saibante e Luisa e Marco Anzoletti).

Accompagnano il lavoro di ricerca alcune parole di Papa Francesco che piace ricordare:

Abbiamo bisogno di respirare la verità delle storie buone: storie che edifichino, non che distruggano; storie che aiutino a ritrovare le radici e la forza di andare avanti insieme. Nella confusione delle voci e dei messaggi che ci circondano, abbiamo bisogno di una narrazione umana, che ci parli di noi e del bello che ci abita. Una narrazione che sappia guardare il mondo e gli eventi con tenerezza; che racconti il nostro essere parte di un tessuto vivo; che riveli l'intreccio dei fili coi quali siamo collegati gli uni agli altri [...] Le storie di ogni tempo hanno un "telaio" comune: la struttura prevede degli "eroi", anche quotidiani, che per inseguire un sogno affrontano situazioni difficili [...]. Immergendoci nelle storie, possiamo ritrovare motivazioni eroiche per affrontare le sfide della vita [4]

Il gruppo di Ecoltura ha infatti scelto delle «storie buone», delle «narrazioni umane» di figure che hanno inseguito il «sogno» della cultura e dell'impegno civile e che sono oggi figure del patrimonio "immateriale", con le loro emozioni (leggibili negli scambi epistolari), dentro i loro luoghi (rappresentati ieri e oggi) e sempre grazie ai materiali conservati in archivi, musei e biblioteche (Sorba, Mazzini, 2021). Questo significa fare ricerca «per un'ecologia della cultura»: raccontare il rapporto tra storie individuali e ambiente, e diffondere in modo digitale e open access quel patrimonio materiale e immateriale che rappresenta il nucleo identitario della civiltà europea.



Bibliografia

Abdallah-Pretceille, M. (1986). Vers une pedagogie
Bibliografia

Augé, M. (2009), Nonluoghi, Eléuthera, Milano (ed. or. 1992).

Bachelard, G. (1975), La poetica dello spazio, Dedalo, Bari (ed. or. 1957).

Beer, G. (1996), Open Fields. Science in Cultural Encounter, Clarendon Press, Oxford.

Bergoglio J.M. (Papa Francesco) (2020), Messaggio per la 54° Giornata Mondiale delle Comunicazioni Sociali, 24/1/2020, https://www.vatican.va/content/francesco/it/messages/communications/documents/papa-francesco_20200124_messaggio-comunicazioni-sociali.html

Carpo, M. (2017), The Second Digital Turn. Design beyond Intelligence, MIT Press, Cambridge (Mass.).

Catoni, G. (1947), 100 anni dalla nascita di un grande micologo: Don Giacomo Bresadola, in «Studi trentini di Scienze storiche», XXVI, n. 1, pp. 70-71. (1996), L'abate Giacomo Bresadola per l'80° compleanno, in E. Fox (a cura di), SOSAT. 75 anni in difesa della natura, Edizioni SOSAT, Trento.

Fantelli, U. (1999), Don Giacomo Bresadola da Ortisé. Il prete dei funghi, Centro studi per la Val di Sole, Malé (Tn).

Foucault, M. (1976), Sorvegliare e punire, Einaudi, Torino (ed. or. 1975).

Grandi, C. (2020), Il brand della memoria trentina. Il micologo Giacomo Bresadola patrimonio dell'umanità: nuova cornice per un'icona, Aracne editrice, Roma.

Lotman, J. (1985), Il diritto alla biografia. Il rapporto tipologico tra il testo e la personalità dell'autore, in Id., La semiosfera, Marsilio, Venezia, pp. 181-199.

Scaffai, N. (2017), Letteratura e ecologia. Forme e temi di una relazione narrativa, Carocci, Roma.

Smethurst, P. (2000), The postmodern chronotope. Reading space and time in contemporary fiction (2000), Rodopi, Amsterdam-Atlanta.

Sorba C., Mazzini F. (2021), La svolta culturale. Come è cambiata la pratica storiografica, Laterza, Roma-Bari.

Westphal B. (2009), Geocritica. Reale, Finzione, Spazio, Roma, Armando (ed. or. 2007).

M.-J. Zenetti (2020), Littérature contemporaine: un «tournant documentaire»?, in A. Gefen, a cura di, Territoires de la non-fiction. Cartographie d'un genre émergent, Leiden-Boston, Brill-Rodopi, pp. 148-163.

References

1. Ivi, p. 135. Cfr. G. Catoni, 100 anni dalla nascita di un grande micologo: Don Giacomo Bresadola, in «Studi trentini di Scienze storiche», XXVI (1947), n. 1, pp. 70-71.
2. Lettera del 9 dicembre 1918. Cfr. Fantelli, op. cit., p. 149
3. O. Mattirolo, lettera del 4 novembre 1918, 12-22-39.pdf, https://drive.google.com/drive/folders/1HhOjCuWWYBNRYY9dG_vrRfQky2kaJ03J
4. Cfr. Messaggio del Santo Padre Francesco per la 54ma Giornata Mondiale delle Comunicazioni Sociali, file:///Users/lucia/Desktop/divulgazione.22/LIV%20Giornata%20Mondiale%20delle%20Comunicazioni%20Sociali,%202020%20-%20%E2%80%9CPerche%CC%81%20tu%20possa%20raccontare%C2%A0e%20fissare%20nella%20memoria%E2%80%9D%20(Es%2010,2).%20La%20vita%20si%20fa%20storia.%20_%20Francesco.html



Lucia Rodler, è docente di Letteratura, pregiudizi e stereotipi e Retorica e scrittura nel Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive dell'Università degli Studi di Trento. Si occupa di convergenze tra letteratura e scienza, ha studiato la tradizione della fisiognomica e la storia culturale di favole e fiabe, dando un apporto innovativo ed originale a settori poco praticati.



Di seguito l'elenco delle rubriche che faranno parte integrante della rivista Culture Digitali.

Per questo numero solo alcune sono state attivate, le altre saranno attivate con i prossimi numeri della rivista.

DONNE CHE STANNO CAMBIANDO L'ITALIA
A cura degli Stati Generali delle donne

LE PAROLE ALLO SCHERMO
A cura di Elisabetta Betty L'Innocente

INVITO ALLA LETTURA,
a cura di Irene Zoppi (INDIRE)

DALLE COMUNITÀ PATRIMONIALI,
A cura di Giovanni Piscolla (DiCultHer)

IL DIGITALE E LE ARTI,
a cura di Michele Rak

PATRIMONIO CULTURALE, DIGITALE, EDUCAZIONE CIVICA,
a cura di Licia Landi (UniVR)

MAINTREAMING DELL'INNOVAZIONE,
a Cura di Laura Moschini Osservatorio GIO)

DIRITTO ALLA CULTURA, DIRITTO ALL'ISTRUZIONE, DIRITTO ALL'INNOVAZIONE,
a cura di C. Marinucci

MEDIA EDUCATION E DIGITAL EDUCATION,
A cura di Giuseppe Lanese (USR Molise)

PCTO E DIGITALE: NUOVI AMBIENTI E CONTESTI PER L'APPRENDIMENTO,
a cura di Beatrice Nava (UniBO) e Luisa Aiello (INDIRE)

MAPPATURA DELLE MOSTRE VIRTUALI,
a cura di Rosy Cupo (UniFE), Sara Obbiso (UniBO)

STORIA DELLA SCIENZA, DIGITALE, EDUCAZIONE,
a cura di Marco Berni (Museo Galileo)

A cura di:
Isa Maggi

Coordinatrice degli stati generali delle donne

Donne che stanno cambiando l'Italia
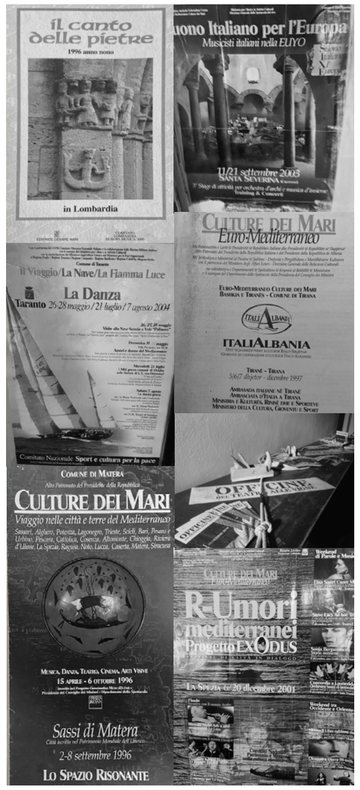
Con l'intervista a Piera Rossi a cura di Isa Maggi, coordinatrice di Stati Generali delle donne, inizia da questo mese di settembre, con continuità mensile, una importante collaborazione tra la nostra rivista #Culture digitali e Stati Generali delle donne per raccontare delle nostre "Signore della Cultura", che si concretizza in questa Rubrica dal titolo "Donne che stanno cambiando l'Italia ". Un nuovo racconto per ispirare e orientare le giovani donne e raccontare vite piene di coraggio e di grande voglia di dare un nuovo inizio all'Italia che verrà.

Abbiamo scelto la modalità dell'intervista per aprire un colloquio quasi intimo con le professionalità, le passioni, gli impegni e le visioni delle le nostre "Signore della Cultura". Le interviste sono a cura di Isa Maggi, Coordinatrice Stati Generali delle donne.

Nel corso del tempo sono state tante le protagoniste femminili che hanno rivoluzionato il mondo, nel campo della politica, della letteratura, della scienza. Donne dimenticate e che non compaiono neanche nei libri di storia. Cosi come il nostro passato, anche il presente, è ricco di donne che stanno cambiando l'Italia e che stanno contribuendo a scrivere pagine importanti della storia dell'umanità, con il loro impegno, il loro sapere, la loro competenza, le loro passioni in un cammino di condivisione e di intima interconnessione con grandi idealità.

Intervista a Piera Rossi, regista, autrice, scrittrice, donna di cultura

Con l'intervista a Piera Rossi a cura di Isa Maggi, coordinatrice di Stati Generali delle donne, inizia da questo mese di settembre, con continuità mensile, una importante collaborazione tra la nostra rivista #Culture digitali e Stati Generali delle donne per raccontare delle nostre "Signore della Cultura", che si concretizza in questa Rubrica dal titolo "Donne che stanno cambiando l'Italia ". Un nuovo racconto per ispirare e orientare le giovani donne e raccontare vite piene di coraggio e di grande voglia di dare un nuovo inizio all'Italia che verrà.



Piera Rossi lavora nel mondo del teatro dal 1985, da quando Carlo Rivolta accettò la sfida di aprire il Teatro alle Vigne a Lodi radunando attorno a se studenti universitari di varie facoltà. Ha fondato la cooperativa "Amici del Teatro alle Vigne" per tutti i servizi teatrali, di cui è stata presidente ininterrottamente dal 1985 al 1998. Ha iniziato dal 1995 una collaborazione, durata sino alla sua scomparsa nel 2020, con il maestro Italo Gomez, Sovrintendente al Teatro Fenice di Venezia e fondatore del festival Internazionale "Autunno musicale" di Como, del comitato Culture dei Mari, Canto delle Pietre. Ha collaborato con l'orchestra Mozart di Bologna, diretta dal maestro Claudio Abbado, con l'orchestra Arturo Toscanini di Parma, Federazione CEMAT di Roma, Orchestra del Friuli Venezia Giulia. Nel teatro di prosa ha collaborato con l'Accademia Perduta di Bagnacavallo (RA), Teatro Sociale di Como, Teatro Comunale di Noto (SR), Teatro Arsenale di Milano e varie compagnie teatrali. Direttore artistico del Teatro alle Vigne di Lodi. Oggi si occupa dell'organizzazione del Teatro: Il cielo sotto Milano.





La sua esperienza teatrale è iniziata dal settore tecnico-organizzativo, per approdare alla regia teatrale-musicale, passando anche da esperienze di drammaturgia e direzione artistica.

Intervista

Parliamo di te cara Piera.
Cosa vuol dire parlare di te ed entrare nella tua storia personale ed artistica sulle ali del tempo passato e futuro?

Parlare di sé è come trovarsi al centro di un labirinto. Quale strada intraprendere? Da dove cominciare? Partire sicuramente dal punto in cui mi trovo oggi, dal mio presente. Un presente che ha il sapore dello smarrimento, lo stesso di quel labirinto a cui accenno all'inizio di questo mio dialogo con te.

Ci siamo incontrate la prima volta a Pavia, proprio a Pavia, il giorno dell'avvio della pandemia, era il 20 febbraio del 2020.Non sapevamo ancora nulla ma ci dovevamo incontrare proprio a Pavia, "casa natale" di Ada Negri.

Ma tu mi riporti al nostro primo incontro a Pavia, quando mi invitasti a parlare di Ada Negri.

Già, Ada Negri, la scrittrice di Lodi, purtroppo lasciata nell'oblio per troppi anni, che io ho amato fin dall'adolescenza, leggendo, esplorando la sua immensa e inesauribile produzione letteraria, in prosa e in poesia: opera che non finisce mai di stupirmi e affascinarmi per la bellezza dello stile, per i temi trattati che trovo di grande attualità. L'amore per Ada, il desiderio di farla conoscere e fare rivivere i suoi personaggi mi hanno spinto a realizzare l'ultimo mio progetto teatrale, appunto "Ada, la solitaria", il cui cammino è stato bruscamente interrotto nel febbraio del 2020 con il sopraggiungere del Covid che, sappiamo, ha sconvolto e catapultato le vite di tutti noi in una condizione assolutamente sconosciuta e disorientante.

Il Teatro dunque, senza voler apparire iperbolica, il fulcro intorno al quale ha ruotato la mia esistenza fin da ragazza, il mondo che mi ha formato, che ha determinato in modo quasi naturale e prepotente le mie scelte professionali. all'inizio di questo mio dialogo con te.

Pavia rappresenta per te molto, l'avvio della tua carriera artistica. Raccontaci.

A 15 anni proprio a Pavia feci il mio ingresso in questo mondo, grazie a una figura di grande carisma, ovvero a Carlo Rivolta, allora direttore del Teatro Fraschini e poi del Teatro alle Vigne. Fu lui che introdusse me e altri giovani nell'universo fantastico delle scene, assolutamente sconosciuto e distante dal nostro vivere, quotidiano e monotono, di studenti. Una vera rivoluzione! Il buio, la luce, i costumi, il trucco, le quinte, la graticcia…la polvere, gli odori…si può perfettamente capire cosa tutto ciò potesse suscitare nell'animo di una ragazza di provincia, quale varco potesse spalancarsi davanti ai suoi occhi di adolescente che aveva fino ad allora vissuto di sole letture.

Con Rivolta avvenne la mia vera formazione professionale e umana. Egli ci "impose" la conoscenza di tutte le figure che operano all'interno del teatro: maestranze, macchinisti, fonici, registi, ci avviò allo studio dei testi teatrali, alla loro fattiva messa in scena. E sempre con uno spirito di condivisione totale, senza barriere, senza alcuna preclusione generazionale di ruoli. E sempre con un contagioso entusiasmo.

Pavia rappresenta per te molto, l'avvio della tua carriera artistica. Raccontaci.

A 15 anni proprio a Pavia feci il mio ingresso in questo mondo, grazie a una figura di grande carisma, ovvero a Carlo Rivolta, allora direttore del Teatro Fraschini e poi del Teatro alle Vigne. Fu lui che introdusse me e altri giovani nell'universo fantastico delle scene, assolutamente sconosciuto e distante dal nostro vivere, quotidiano e monotono, di studenti. Una vera rivoluzione! Il buio, la luce, i costumi, il trucco, le quinte, la graticcia... la polvere, gli odori... si può perfettamente capire cosa tutto ciò potesse suscitare nell'animo di una ragazza di provincia, quale varco potesse spalancarsi davanti ai suoi occhi di adolescente che aveva fino ad allora vissuto di sole letture.

Con Rivolta avvenne la mia vera formazione professionale e umana. Egli ci "impose" la conoscenza di tutte le figure che operano all'interno del teatro: maestranze, macchinisti, fonici, registi, ci avviò allo studio dei testi teatrali, alla loro fattiva messa in scena. E sempre con uno spirito di condivisione totale, senza barriere, senza alcuna preclusione generazionale di ruoli. E sempre con un contagioso entusiasmo.

Pavia fu un periodo di formazione e poi? Come hai costruito quel bagaglio prezioso che ha poi caratterizzato tutti i lavori e progetti successivi?

Dopo questa prima esperienza immersiva nel mondo teatrale, mi attendeva un viaggio che, partendo proprio da quella che era l'arte teatrale, mi portava a un orizzonte più vasto. Iniziai la mia pluridecennale collaborazione col maestro Italo Gomez, già sovrintendente al Teatro la Fenice di Venezia e fondatore di uno dei primi festival internazionali: L'autunno musicale di Como. Questo incontro mi consentì di sperimentare tutte le arti teatrali e il dialogo interdisciplinare che il teatro intreccia con le altre arti: nacquero "Il canto delle pietre" concerti di musica antica nelle chiese coeve, "Culture dei mari" (1990-2004) un comitato che nasceva con scambi culturali tra città che si affacciano sul Mediterraneo. Un ambizioso progetto che sicuramente anticipava temi e problematiche oggi di grande attualità, di cui allora non si aveva ancora la piena consapevolezza. E si realizzavano concerti di musica bizantina in architetture normanne, coreografie di Isadora Duncan in siti archeologici, talvolta dimenticati, riscoprendo il valore delle minoranze linguistiche (catalano, grecanico, arbëreshë) e del patrimonio musicale della tradizione popolare.

Fu questo un periodo di significativa formazione ma anche di continui viaggi e di nuove scoperte e incontri. Un bagaglio preziosissimo che mi è stato poi fondamentale in tutti i lavori e progetti che ho in seguito affrontato.

Dopo un viaggio molto articolato maturando esperienze diverse e caratterizzato anche da incontri fondamentali, c'è stato quasi un ritorno a casa ma con un obiettivo ben preciso ed anche innovativo, il coinvolgimento del territorio.

Conclusa questa intensa avventura, sentii il bisogno di realtà stanziali; collaborai con l'orchestra Mozart di Bologna diretta da Claudio Abbado, con l'orchestra Toscanini di Parma nelle stagioni estive di lirica; tornai poi alla prosa in una bella collaborazione col Teatro Arsenale di Milano diretto da Marina Spreafico.

Dal teatro Arsenale sono ritornata al luogo da dove partì la mia vita professionale, il Teatro alle Vigne di Lodi in qualità di direttore artistico. Qui potei attuare tutto il patrimonio culturale ed esperenziale che avevo raccolto in tutti quegli anni; mi trovavo in uno spazio da me ben conosciuto con tutte le sue risorse, potenzialità ma anche carenze. Ho cercato di far coesistere l'aspetto tradizionale del programma (prosa, musica, teatro per le scuole) con attività più innovative, laboratori per ragazzi e adulti (Le Officine), per aprire le porte di un luogo a pochi conosciuto coinvolgendo il territorio e la sua popolazione, vivificandolo e rendendolo centro pulsante dell'attività culturale della città. Ho portato il teatro fuori dalle mura teatrali sgravandolo da quella autoreferenzialità di cui spesso s'ammanta (Labirinti dell'anima). Un teatro capace di dialogare col terzo settore, con gli spazi architettonici della città, piazze, vie, mercati... stato poi fondamentale in tutti i lavori e progetti che ho in seguito affrontato.

Ed ora una nuova esperienza, di condivisione e di profonda ed intima interconnessione con la Madre Terra. Ma Ada continua ad essere la tua compagna di viaggio in un tempo di post covid di grande consapevolezza...

Chiusa la fase della mia direzione al Teatro alle Vigne, mi ritrovo oggi ad affrontare una nuova esperienza, la creazione di una associazione che eredita i Labirinti dell'anima, i laboratori sperimentali che sempre di più vogliono dialogare con la natura, con le problematiche ambientali, portando sempre con me il lavoro di Ada Negri, la solitaria, e nuovi studi in attesa di essere messi in scena.

A fine anno dovrò insegnare organizzazione teatrale in un master di regia promosso dalla regione Lombardia e da giorni mi sto chiedendo: "Ma oggi, dopo tutto quello che è accaduto e dal quale ancora non siamo usciti, da dove devo cominciare per dire cosa, come e perché il teatro deve...?".che ho in seguito affrontato.



Donne che stanno cambiando l'Italia

A cura di:
Isa Maggi

Coordinatrice degli stati generali delle donne

Intervista alla regista, autrice, scrittrice, donna di cultura Isabel Russinova

Dove sei nata Isabel? Qual è stato il tuo percorso formativo?

Sono nata a Sofia e cresciuta a Trieste, da madre bulgara e padre Istriano e ho conseguito la maturità classica, sono Doctor of art and theatre all'Università of Northwest, American International open University, e sono attualmente docente del Master di scrittura creativa presso l' Istituto Armando Curcio.

Hai avuto molti riconoscimenti per l'attività che svolgi come promotrice della Cultura Slava?

Sono stata nominata dal Ministero della Cultura della Repubblica di Bulgaria e sono stata premiata alla Camera dei Deputati con il "Gran Premio Internazionale di Venezia" per le attività artistiche.

Quali sono le tue esperienze professionali più significative?

Il mio percorso di artista ha spaziato dalla moda alla televisione, dal cinema, al teatro. Nel 1998 con il mio compagno Rodolfo Martinelli Carraresi ha fondato "Ars Millennia production" come strumento per realizzare e valorizzare progetti ed eventi trattando tematiche che mettono al centro il sociale, il femminile, la memoria, la storia da divulgare attraverso le arti. Oggi Ars Millennia Production è tra le società indipendenti più interessanti nel panorama italiano. Ho diretto il Teatro di tradizione Alfonso Rendano di Cosenza, ho condotto per RAI molti programmi televisivi di successo, ho interpretato più di 40 film e altrettante pieces teatrali diretta da molti tra i più importanti registi nei più prestigiosi teatri e circuiti nazionali ed internazionali. Come sceneggiatrice, allieva di Luciano Vincenzoni, script doctor tra i più stimati del cinema, ho firmato molte sceneggiature, come drammaturga tanti testi teatrali di successo, come scrittrice ho pubblicato per Rai Eri.

Oggi sono autrice con Armando Curcio Editore della collana teatrale di drammaturgia contemporanea Il volo di Calliope. Dal 2020 sono ideatrice e conduttrice del podcast d'intrattenimento culturale "Ether, il quinto elemento" in onda sulla Piattaforma Canale Europa tv. Dal 2013 sono anche Testimonial ufficiale di Amnesty International. Dal 2015 sono corrispondente onorario del MACTT (Mediterranean Academy of Culture Tourism and Trade). Collaboro dal 2019 con gli Stati Generali delle Donne per eventi e riflessioni di carattere culturale.

Quali sono i tuoi interessi preminenti e gli ambiti di maggiore interesse?

Nel mio percorso artistico e professionale ho voluto affinare la mia esperienza e creatività dedicandomi sopratutto alla ricerca di personaggi, storie e tematiche rivolte alla memoria, al femminile e ai diritti umani, sia come drammaturga, scrittrice e sceneggiatrice che attrice. Come direttore artistico ha sempre cercato di costruire collaborazioni e relazioni tra teatri e Università, accademie e conservatori in ambito sia nazionale che internazionale per dare vita a importanti momenti culturali e sociali volti a dare più energia e coraggio alla cultura come bellezza universale, che sostiene essere : "unico grande patrimonio dell'umanità". Sono ideatrice e direttrice artistica di molte iniziative culturali legate al femminile come, ad esempio tra le altre, dal 2018 la rassegna "LEI , legalità, eguaglianza, identità " in scena a Trieste , la rassegna " ALMAS" appuntamento presso la Casa Internazionale delle Donne a Roma dedicato al mecenatismo al femminile. In questo ultimo mese ho rappresentato in un video il dramma delle donne afghane per il progetto "Caschi rosa" degli Stati generali delle Donne per favorire processi di educazione e di istruzione per le giovani donne afghane che sono accolte in Italia.



Quando e come inizia il suo impegno rivolto al femminile ?

Sono cresciuta in un' ambiente dove il rispetto verso l' altro/altra aveva un' importanza assoluta, era considerato sinonimo di civiltà, base primaria per una buona vita, come l' importanza dell'armonia tra femminile e maschile, della conoscenza e della memoria. Questi sono gli insegnamenti che hanno accompagnato la mia infanzia . Sono il risultato di una famiglia dove hanno convissuto differenti culture , dove si parlavano lingue diverse e si professavano più religioni. Quando mi sono resa conto che ciò che per me era normalità, per troppe persone invece era incomprensibile o peggio inammissibile, e quindi ho maturato la volontà di impegnarmi per stimolare riflessioni sulle tematiche rivolte al rispetto delle donne, al rispetto del diverso ,alla conoscenza alla memoria. Il mio percorso di artista si è indirizzato allo studio e all'approfondimento e creazione di progetti rivolti a sviluppare queste tematiche perché sono fortemente convinta che l' arte sia uno strumento basilare per divulgare e sensibilizzare il prossimo in questa direzione. Ho scritto e portato in scena molti testi che animano figure femminili della storia riportando alla luce anche gli aspetti che fino ad ora erano stati nascosti o non valorizzati, come Olympe de Gouges eroina e vittima della rivoluzione Francese, Leonora Fonseca Pimentel, simbolo della rivoluzione Napoletana, Tanaquilla, la nobile etrusca che divenne la prima regina di Roma , Luisa de Medici grande mecenate come Isabella d Este e ancora l' imperatrice Maria Theresa d' Austria, grande politica e innovatrice, Penthesilea, una mia riscrittura del mito della regina delle amazzoni e ancora la scienziata e ambientalista Eva Mameli Calvino. Sono molto soddisfatta di questo lavoro che potrei definire "archeologia drammaturgica" sia perché nutre continuamente la mia sete di conoscenza , sia perché sento l' interesse e l' entusiasmo del pubblico nelle presenze e negli applausi a fine recita e negli attestati di approvazione . Le mie figure femminili sono inserite in una una raccolta "Reinas" , il volume edito da Armando Curcio Editore, dove vengono valorizzate sei donne di epoche e personalità diverse ma unite dalla stessa energia e passione speciale.

Parlaci del tuo impegno civile in Amnesty International

Ho realizzato in questo ambito "T E H R ", festival indipendente che vuole parlare di diritti umani attraverso le arti in collaborazione con Amnesty International ,giunto alla sua quinta edizione con molti partner prestigiosi, a partire dalle Università ,con crediti formativi per gli studenti, il Conservatorio di Santa Cecilia , la Cineteca nazionale Centro sperimentale, l' Istituto Armando Curcio, gli Stati Generali delle donne e altri. Il festival si propone sia live ,muovendosi in più città e più luoghi,che audiovisivo presente su le maggiori piattaforma come My Movies e Indiecinema (www.indiecinema.it) una delle piattaforme indipendenti più seguite sopratutto dai giovani per li suoi contenuti rivolti al cinema indipendente , al cinema d'essai, ai documentari.

E la tua prossima sfida?

Una delle mie nuove sfide si chiama "T. E. I .M .T" il primo festival dedicato al Movie Theatre,nato con l' intento di lanciare un nuovo linguaggio, quello del movie theatre appunto, cioè la commistione tra la fascinazione del teatro e quella del cinema,per stimolare una nuova creatività e dare la possibilità al teatro ad una più capillare visibilità .

Un'altra scommessa è la Collana di drammaturgia contemporanea , edita da Armando Curcio Editore "il Volo di Calliope" , che valorizza gli autori contemporanei proponendo le antologia dei loro lavori. L intento è quello di valorizzare la scrittura di nuovi autori, portando alla luce il loro impegno e raccontando così anche il nostro tempo, sempre con uno sguardo indipendente e libero.

In queste settimane sono impegnata nella scrittura del testo ufficiale Amnesty International per raccontare i suoi sessanta anni di vita (1961-2021) Il testo ha come protagonista la figura femminile, si intitola "Le parole di Rabia" e omaggia Rabia Balkhy , poetessa medievale e faro del femminile afghano .

Le parole allo schermo: Riflessioni a latere su una rubrica (im)possibile

A cura di:
Elisabetta
Betty
L'Innocente

"Come il mondo vero finì per diventare favola". Cit.

« L'art du cinéma... veut être un objet digne de vos méditations: il réclame un chapitre dans ces grands systèmes où l'on parle de tout, sauf du cinéma » BELA BALAZS

Abstract

Le cinéma a pris naissance au sein d'une civilisation ou le fantastique était déjà relégué dans le Children's corner. Toutefois l'histoire du cinéma n'omet nullement de recommeneer la phylogénèse imaginaire : son moment premier est celui du fantastique. Mais ce moment est accéléré et inachevé comme un processus embryogénique. Nous pouvons aussitôt suivre à la trace les processus multiples et convergents qui désintègrent, Intériorisent, rationalisent le fantastique pour le muer en fantaisie ou romanesque. Nous pouvons voir tous les trucs magiques de Méliès devenir les techniques clé. du ciné-roman (surimpressions, fondus, enchaînés, travellings, caches, gros plans, etc …), les jeux fantastiques de l'ombre et du double se muer en techniques génériquement nommées « photographie ». Nous voyons les contenus des films glisser du surnaturel au prodigieux. Edgar Morin, L'HOMME IMAGINAIRE:: CHAPITRE VII Naissance d'une raison, Épanouissement d'un Langage . 1956 by Les éditions DE MINUIT

REFERENZE

1. Percorsi introduttivi – L'immaginario cinematografico: forme e meccanismi di Paolo Bertetto – Enciclopedia del Cinema (2003)
2. FILM DIDATTICO E PEDAGOGIA DEL CINEMA IN ITALIA NEL SECONDO DOPOGUERRA FEDERICO PIEROTTI
3. Council of Europe, 2009, cit., in GUGLIELMAN E., E-learning accessibile. Progettare percorsi inclusivi con l'Universal Design, Ed. Learning Community Universal Books, Rende, 2014, p. 64.

Il contingente ci suggerisce che non ci troviamo in un racconto distopico, neppure in una narrazione apocalittica. E' la nostra nuova dimensione, un pertugio o uno spiraglio da cui far filtrare la luce. Abbiamo il dovere-da adulti, da educatori, da operatori culturali-di supportare le nuove generazioni nella ricerca-azione alla scoperta di questa ritrovata dimensione. C'è bisogno di una rinnovata narrazione. Iconica, tecnologica, multimediale, dialogica, filmica.

Oggi più di ieri il linguaggio filmico entra nella costruenda learning story del quotidiano. Del nuovo domani. Non necessariamente c'è necessità di insegnare il cinema ma di narrarlo. C'è urgenza di una imprenditorialità della disciplina al di là della mera tecnica. C'è urgenza di suggestioni nuove e di sguardi che le sappiano raccontare. Non sono indispensabili le abilità nel confezionare ma nel creare. Attraverso il cinema, attraverso il cinema a scuola sin dalla prima infanzia, costruiamo una nuova sceneggiatura del nostro patrimonio, della nostra memoria futura. C'è da ri-costruire e l'audiovisivo rappresenta-endemicamente- la chiave di volta.

Edgar Morin, nel suo celebre saggio Le cinéma, ou l'homme imaginaire (1956), non rileva soltanto "la realtà semi-immaginaria dell'uomo", ma descrive il cinema come un meccanismo complesso che riattiva, in forme nuove, strutture e processi profondi della psiche, istituendo un rapporto con la stessa filogenesi dell'umanità e in particolare con la dimensione della magia. La sua idea di cinema presuppone una riflessione sull'immaginario che viene precisata ulteriormente nella prefazione all'edizione del 1977. Morin insiste sul carattere centrale della rappresentazione e dell'immagine nella conoscenza. Sono le immagini che occupano la soggettività e le immagini sono 'non-realtà', "rinviano a una realtà sconosciuta" (trad. it. 1982, p. X): non sono soltanto "l'elemento intermedio tra reale e immaginario", ma anche "l'atto costitutivo radicale e simultaneo del reale e dell'immaginario" (p. XI). L'immaginario è dunque radicato nell'immagine, formato da immagini, separato dal reale, ma a esso correlato e complementare. Il cinema d'altronde è uno spettacolo immaginario, che implica una percezione realizzata in stato di doppia coscienza: "l'illusione di realtà è inseparabile dalla coscienza che si tratta effettivamente di un'illusione" (p. XII) [1]

Al cinema, come nel sogno, le emozioni si distaccano dal loro oggetto principale e si associano a delle immagini, e tale associazione non avviene per corrispondenza logica, come nel pensiero razionale, ma "per raccostamento di emozioni simili, ognuna collegata ad un'immagine". E mentre nel sogno sono le emozioni a richiamare le immagini, nel cinema avverrebbe il contrario: "Nella situazione filmica, tale processo emotivo delle immagini simboliche si verifica sovra tutto con l'impiego del cosiddetto materiale plastico, nella selezione, cioè di un materiale visivo e fotografabile il quale attui, nei suoi sviluppi e nella sua significazione il soggetto cinematografico". Il pedagogista Flores d'Arcais aggiungeva che "il recupero del mondo emotivo non può venire compiuto a discapito del mondo razionale".

L'illusione consente infatti la dissociazione tra ciò che è percepito e ciò che è conosciuto: "La conseguenza psicologicamente più importante che ne deriva è che la realtà apparente (quella del movimento nel caso del cinema) non è per nulla affievolita dal fatto di 'sapere che si tratta d'una illusione'" (Fulchignoni, "Filmologia e psicologia infantile"). Durante la proiezione, lo stimolo cinematografico attiva in primo luogo una reazione percettiva, mentre l'adesione affettiva (definita anche impressione di realtà psicologica) si produrrebbe solo successivamente, e sarebbe probabilmente favorita dalla prima. René Zazzo affermava che davanti allo schermo "noi siamo ingannati percettivamente prima d'esserlo affettivamente" ("La comprensione del film"). Dunque, anche la capacità del cinema di indurre fenomeni di empatia, di identificazione e di imitazione si sarebbe dovuta considerare come una questione non direttamente connessa alle caratteristiche di base della situazione cinematografica, ma piuttosto a condizioni esterne preesistenti. In considerazione di questo, anche gli eventuali effetti suggestivi del film sul comportamento del giovane spettatore si sarebbero dovuti valutare alla luce di istanze già presenti nella sua personalità. [2]

IC Rita Levi Montalcini – Civitella-Torricella (TE) – Piano Estate 2021

«L'Universal design si basa sui principi di equità e inclusione; i benefici che produce sono a vantaggio di tutti gli individui non solo quelli con disabilità, offrendo a tutti opportunità di accesso ed ambienti, servizi e attività nel rispetto delle individualità e delle peculiarità di ciascuno.» COUNCIL OF EUROPE [3]

Ciò che urge-dunque- è di ritrovare una narrazione perduta. Oggi più che mai, si ha bisogno del cinema come lucernario dell'infinito affinché i giovani costruiscano una rete di abilità e competenze emozionali vere ed intense. Empatizzare usando il potente mezzo della ri-elaborazione allo schermo, osservare criticamente il contenuto del quotidiano, collaborare- come in un set- ad un progetto di vita comune, consapevole e condiviso verso una vera cittadinanza attiva e digitale, europea ed inclusiva. Il contesto e l'ipertesto divengono, allora, nuovi volani propulsivi verso uno sviluppo umano e sostenibile, un reale approccio alle capability condiviso e diffuso.



Il lucernaio magico e sospeso negli anni venti del 2000. Il cinema a scuola come linguaggio inclusivo

A cura di:
Elisabetta
Betty
L'Innocente

[...]D'où vient donc le cinéma? «Sa naissançe . . . porte tous les caractères de l'énigme et quiconque s'interroge sur elle s'égare en chemin, abandonne la poursuite ». A vrai dire, l'énigme n'est pas dans les faits, mais dans l'incertitude d'un courant zigzagant entre le jeu et la recherche, le spectacle et le laboratoire, la décomposition et la reproduction du mouvement, dans le nœud gordien de science et de rêve, d'illusion et de réalité où se prépare l'Invention nouvelle.[...] Edgar Morin, L'HOMME IMAGINAIRE:: CHAPITRE PREMIER Le cinéma, l'avion . 1956 by Les éditions DE MINUIT

Abstract

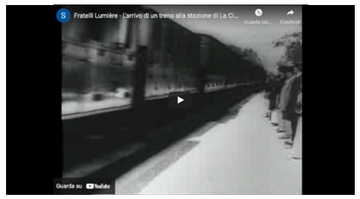
Una donna entra in una classe. Si trova in una secondaria di primo grado, alle medie per intenderci. Probabilmente è una seconda. E' una tiepida mattina d'inverno. Accosta le tende per poter rendere ottimale la visione di un filmato alla LIM. C'è uno spicchio timido di sole che buca perpendicolare lo schermo e favorisce un croccante chiacchiericcio di mezza mattinata. La donna non se ne cura e provvede a premere play. Un treno arriva alla stazione. La classe si ammutolisce. I ragazzi sgranano gli occhi. Uomini e donne vestiti come in una serie TV in costume. O forse no. Siamo davvero nel passato. Siamo di fronte ad una nascita, quella del cinema. E forse anche un pò alla nostra.

REFERENZE

1. https://www.raicultura.it/cinema/articoli/2020/11/Elisabetta-Betty-LInnocente-autrice-e-sceneggiatrice-1b3ff58b-574c-4564-8dda-632a9ce5443b.html
2. La scuola allo schermo INDIRE Piccole Scuole
3. Presentazione del progetto PAESE DENTRO - http://www.cineforumteramo.it/2019/04/16/presentazione-del-progetto-paese-dentro/
4. Tonino De Pace, Diario Di un maestro di V.De Seta , taxidriver 28/04/2018 - https://www.sentieriselvaggi.it/diario-di-un-maestro-di-vittorio-de-seta/
5. QUANDO I MAESTRI S'INCONTRANO di Carlo Ridolfi (da NOTE MAZZIANE n. 4 ottobre-dicembre 2012)

" L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat"
(L. Lumière, L'arrivée d'un train en gare à La Ciotat, Francia 1896c)

Interpreti: famiglia Lumière e altri passeggeri anonimi



Un binario ferroviario inizialmente vuoto viene percorso da un treno in arrivo. Alcuni viaggiatori sono in attesa sulle pensiline, altri scendono dal convoglio che si è appena fermato.

Ci troviamo di fronte alla visione del più emblematico cinema delle origini e anche del più celebre tra i film dei fratelli Lumière. Le cronache del tempo narrano di come, durante le prime proiezioni, la visione di questa pellicola scatenasse nel pubblico presente in sala una reazione di vero terrore, la paura di essere travolti dalla locomotiva che sullo schermo si muoveva proprio nella direzione di chi era seduto come spettatore. Anche i ragazzi sgranano gli occhi. Loro al cinema ci sono già stati e su un treno forse ci sono saliti. Eppure avviene un'alchimia. Anche se lo vedessero- come dei novelli ciclopi- sullo schermo dei loro smartphone. Ogni volta, da secoli, avviene la magia che solo il cinema sa innescare. Non ci sono effetti speciali, non ci sono supereroi, nessuna esplosione, nessuna apocalisse. Una scena semplicissima del quotidiano. Lo stupor mundi. È il testo filmico che in maniera più icastica dimostra quell'impressione di realtà alla base del fascino esercitato dal cinema, ma anche quel grado zero dell'immagine rappresentato dalla frontalità e dall'immobilità che caratterizzano l'inquadratura.

Audiovisivi nei contesti educativi e formativi del primo e secondo ciclo [2]

L'uso degli audiovisivi nell'educazione e nella formazione ha una storia lunga un secolo. E' infatti a partire dagli inizi del novecento, parallelamente all'affermarsi dell'industria cinematografica, che si diffonde l'uso dei film come strumenti didattici. Già nel 1910 viene pubblicato a Chicago il "Catalogue of Educational Motion Pictures Film" che comprende una selezione di oltre mille titoli ad uso delle scuole, divisi per discipline. Il catalogo è stampato con una copertina che riporta il motto "disce videndo", impara guardando, ed è significativamente dedicato a Thomas Edison, celebre inventore e imprenditore che da subito mostrò un vivo entusiasmo per le potenzialità dei nuovi media, tanto da dichiarare, in un'intervista del 1913: "i libri diventeranno presto obsoleti nelle scuole pubbliche. Gli alunni impareranno attraverso i loro occhi. E' possibile insegnare ogni branca del sapere umano con l'aiuto dei film. Il nostro sistema scolastico cambierà radicalmente da qui a dieci anni". La profezia di Edison non si avvererà mai del tutto ma nel corso del novecento l'approccio all'insegnamento/apprendimento noto come "visual education" continuerà ad affermarsi, un successo a cui non è estraneo il contemporaneo e rapidissimo sviluppo tecnologico. Negli ultimi anni la digitalizzazione e la pubblicazione in rete di archivi pubblici o privati ha reso accessibile a un pubblico allargato un ingente patrimonio di rilevante valore storico culturale, patrimonio che si va arricchendo anche grazie al contributo degli utenti, reso possibile dallo sviluppo del cosiddetto web 2.0.

Apprendere e insegnare con le immagini

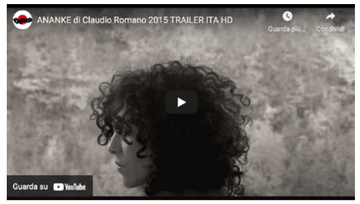
L'uso dei materiali audiovisivi ha conosciuto una crescente fortuna in ambito formativo e didattico: i film e altre opere cinematografiche, televisive o digitali sono abitualmente utilizzate per attivare il gruppo in formazione sugli argomenti trattati, per proporre studi di caso o approfondimenti, per illustrare in modo concreto dei concetti astratti, per stimolare una riflessione su atteggiamenti e valori. La visione di opere narrative, in particolare, agisce oltre che sulla componente cognitiva dell'apprendimento anche su aspetti di natura emotiva, consentendo di assumere prospettive diverse da quelle abituali, di ripensare la realtà, di entrare in contatto, grazie a meccanismi di transfert, con elementi rimossi o poco accessibili alla coscienza. La natura simbolica e allusiva del linguaggio cinematografico, la sua natura ibrida fatta di codici espressivi diversi, la ricchezza e la immersività dell'esperienza che si accompagnano alla visione di un film possono agire come catalizzatori del cambiamento, stimolando la capacità di pensare in modo creativo e divergente. In sintesi il cinema e in generale la produzione audiovisiva, come argomentato dai lavori ormai divenuti classici di Filippo De Sanctis, sono dei mediatori di grande efficacia nella didattica, nella formazione degli adulti e nell'educazione permanente, degli strumenti che ci aiutano a ampliare l'orizzonte del già noto, a porci interrogativi, a individuare problemi e soluzioni. Non da ultimo le fonti audiovisive costituiscono un prezioso patrimonio per la ricerca storiografica che abbia per oggetto la scuola, la pedagogia e l'infanzia attraverso le loro rappresentazioni e il riflesso di queste ultime sulla memoria culturale collettiva.
a (2017-2019) (8).

Il paesaggio educativo attraverso l'approccio immaginale e immaginifico audiovisivo e multimediale

Attendere che la magia del casuale si compia. Ecco, all'improvviso, che arriva un ranocchio sull'uscio, un cane entra nell'inquadratura, un papero guarda in camera. Come l'esercizio di montessoriana memoria nell'osservazione delle goccioline di pioggia sui vetri della classe, così questo minuto Lumiere di pura attesa e contemplazione sono stati uno degli esercizi allo sguardo più immaginifici del progetto Paese Dentro, grazie al quale si è aperto un vero e proprio stargate tra me ed alcuni ragazzi che non riuscivano a dare una forma ai loro pensieri. [3]

Così, dunque, l'audiovisivo diventa il terzo spazio mediale. Un nuovo ambiente di apprendimento dove chi non riesce a comunicare convenzionalmente può creare. Dare corpo e forma alle immagini, assemblarle e poi montarle come fossero (ragna)tele di parole. Creare emozioni è un esperimento che va oltre il classico pensiero computazionale, è davvero una life skill emozionale.

el 2015 ho scritto un film intitolato Ananke diretto da Claudio Romano.



Una pandemia virale si diffonde sulla terra e l'unico modo per sfuggire al destino è l'isolamento. Così, un uomo ed una donna- in un tempo distopico ed in un non luogo- fuggono e trovano riparo. Con loro una capretta, una radio rotta ed un loop che si apre e si chiude con una lettera di una figlia ad una madre. Negli occhi di una bambina si rinnova la speranza, atavica, della salvezza. Si rinnova la consapevolezza di imparare ad imparare. Una nuova architettura dove la natura vigila e preserva i destini umani. Il film all'epoca sembrò destinato ad un genere fantascientifico, fu definito apocalittico. Ebbene, volevo solo raccontare una storia senza clamore. Raccontare il quotidiano, l'usuale. Raccontare un luogo, una montagna, una periferia. Narrare una vicenda come fosse un'epica. Ciò che fa il cinema è ciò che fa l'uomo da sempre. Raccontare per non dimenticare poiché ricordare è un esercizio della memoria. Ciò che amano i giovani sono proprio le storie. La narrazione è anche la (ri)scoperta della lentezza, dell'intimità, della dimensione domestica. Quasi un binomio fantastico di rodariana memoria. Perché persino lo spaesamento può essere poetico e perché la grammatica delle immagini fa da volano all'espressione. Come posso io sognare ciò che non so neppure immaginare? Ecco che l'audiovisivo ci viene in soccorso. Ciò che mi preme in ogni narrazione è che ci sia una fessura dove far filtrare la luce. E' da quella piccola fessura che dobbiamo ripartire. Il cinema può essere una piccola luce, soprattutto in classe. Non senza fatica, ma le storie sono germi, sono semi per altre storie. Sono fiammelle nel buio. C'è bisogno di inventare, di raccontare, di creare. In un momento in cui tutto crollava attorno a noi. Noi abbiamo sognato forte. Partendo dal territorio che abitiamo, mischiandolo alla narrazione fantastica dell'animazione giapponese, della letteratura magica, dell'immaginifico che è in ognuno di noi. tutti, nessuno escluso. Confondendo volutamente il reale con l'irreale. Pensando che una fermata dell'autobus-spesso desolata perchè qualche classe è in quarantena- possa diventare il binario di Harry Potter o che la grammatica sia spaesata come i luoghi della periferia. Una periferia ed una montagna, provate dal terremoto, dallo spopolamento, dalla pandemia. Abbiamo utilizzato i linguaggi dell'audiovisivo per includere tutti nel nostro viaggio. Come fece Orlando prima di divenire furioso a capirsi con la bella Angelica? O Astolfo a trovare le indicazioni per andare sulla luna? Che lingua avranno usato tutti questi personaggi venuti da oriente e occidente? E se anche noi usassimo una lingua iconica comune? Se anche noi creassimo delle immagini prima e le parole per raccontarle, poi? Questo fa il cinema a scuola. Vederlo e farlo. Inventarlo, sperimentarlo. Creare mondi confortevoli, controcampi dove perdersi meravigliosamente. Appoggiare un dispositivo in orizzontale per un minuto fuori dalla finestra di casa e filmare. Catturare il tempo, in quell'istante. Per sempre.

Progetto finalista PNSD 2020 provinciale in verticalità con la scuola primaria e le docenti Elena Cicconi, Barbara Diletti



In questo spazio di ricerca-azione,che in verità diventa ampio e praticabile sotto molti profili, si inserisce il lavoro di ricerca di Vittorio De Seta. Un autore in fondo non troppo conosciuto, un non allineato, un solitario lontano da ogni clamore.

Nel 1973, con la produzione della RAI dell'epoca, Vittorio De Seta avrebbe realizzato Diario di un maestro tratto dal libro di Albino Bernardini, Un anno a Pietralata. Trasmesso in quattro puntate, nel 1973 su quello che all'epoca era il Programma Nazionale (oggi Rai1), il che era già una conquista e un rischio, racconta i pochi mesi del maestro Bruno D'Angelo in una scuola dell'estrema periferia romana, tra abbandono scolastico e povertà, tra disinteresse per l'apprendimento e la voluta distrazione familiare che impone la regola del lavoro (minorile), piuttosto che quella dello studio. Il maestro D'Angelo, al suo primo incarico, lotta contro tutto questo, ma anche con la rigida disciplina didattica fatta di un inutile nozionismo che poco si raccorda con le esigenze dei ragazzi, con le loro vite difficili. Il maestro opera nel senso inverso e la sua didattica prova a dare risposte alle domande dei giovani allievi, prova a fare toccare con le loro stesse mani, la storia e la matematica, la geografia e l'attualità.

Il suo è un metodo induttivo con il quale prova a fare risaltare la necessità dell'insegnamento e soprattutto quella dell'apprendimento quali elementi essenziali della vita quotidiana di ciascuno. Ma soprattutto il maestro prova, con cautela, ad entrare nelle vite di ciascuno di loro, sperimentando i rapporti e riconoscendone i bisogni, le debolezze, attraverso le discrete relazioni che riesce ad instaurare con le famiglie vittime, anch'esse, di un colpevole abbandono e di una altrettanto odiosa ghettizzazione. Diario di un maestro diventa il frutto di una convergenza di fenomeni, di una ricchezza messa a dimora vari anni prima e il film si muove in quell'area che da Pasolini al cinema di Olmi, alla documentaristica civile e a certo lavoro di Comencini, quasi fino a Silvano Agosti, ha segnato lo sguardo sociale che ha arricchito il nostro patrimonio cinematografico. È anche vero che la grandezza autoriale che De Seta ha saputo dimostrare è quella di avere metabolizzato queste tracce, facendole proprie per la nascita di un prodotto originale che pur con i tratti di questi illustri precedenti, diventa un'altra cosa che ci assomiglia, ma non ne costituisce né la copia, né l'epigono risultato di quelle elaborazioni. In altre parole, oggi ci stupiamo di quel cinema che riflette lucidamente sulla scuola, sui suoi disagi alle prese con le integrazioni culturali ed etniche, ma forse non sappiamo di avere un patrimonio dimenticato al quale attingere che molti anni fa ci ha raccontato altrettanto lucidamente quei disagi e suggerito un metodo, inventando un percorso nuovo. [4]

Il regista decide di trarne un film, si documenta (legge Freinet, don Milani, Mario Lodi), incontra maestri e insegnanti (Lina Ciuffini, Alberto Alberti, Maria Luisa Bigiaretti, Alberto Manzi, don Roberto Sardelli). Da grandissimo regista, qual è, capisce che dovrà pensare ad un film particolare. Scrive: «Mi rendo conto come non avrebbe senso girare il film con una sceneggiatura. La scuola nuova, "attiva", "creativa", si propone soprattutto di liberare, esprimere la personalità del fanciullo, si ispira alla vita e non ai libri, agli spunti offerti dalla cronaca, dall'ambiente e non alla vecchia scuola nozionistica fatta di nomi, di date da imparare a memoria. La scuola nuova abolisce il vecchio rapporto autoritario tra maestro e alunni e trasforma il maestro in un collaboratore, in un coordinatore e nient'altro. Come si potrebbe realizzare tutto questo, in modo convincente, mettendo nelle mani dei ragazzi un copione da imparare a memoria? (...) Sarebbe assurdo, contraddittorio, pazzesco. Per questo metto da parte il libro di Bernardini. La sua è stata un'esperienza vissuta. Il mio film dev'esserlo altrettanto. Sento che l'unico modo per realizzarlo è "vivere", filmare dal vero, un'autentica esperienza pedagogica» [5]
E' così che De Seta arriva a collaborare con

Vittorio De Seta dirige Mario Lodi nel 1979



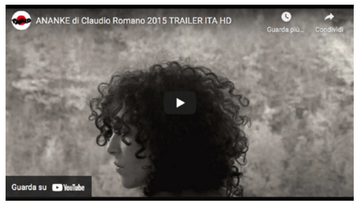
Francesco Tonucci, psicologo e pedagogista del CNR, che gli farà da consulente per la sceneggiatura. Attraverso Tonucci incontra Mario Lodi, al quale chiederà persino di interpretare la parte del protagonista. (Qualche anno prima, su Vie nuove, in un articolo intervista a Mario il giornalista aveva scritto «Che faccia da attore ha questo maestro!»). Mario non accetterà – Piadena ha perso la possibilità di avere un divo nel cinema, ma si è garantita la prosecuzione del lavoro di un grande maestro.

Quel maestro è una sineddoche così come lo è il cinema stesso, a scuola. Se i linguaggi divengono divergenti e fluidi a favore di un atto creativo che genera tutto il resto, allora lo divengono tutte le discipline che possono essere sia narrate che mostrate in un'ottica di verticalità ed orizzontalità.

E se L'origine di scuola è latina, infatti la sua etimologia è riconducibile al termine scola (o schola) che deriva a sua volta dal greco σχολή (scholè) che, un po' sorprendentemente, significa ozio, riposo. La scuola allora era proprio il tempo in cui ci si riposava dalle fatiche della vita quotidiana per dedicarsi allo studio, al ragionamento. Il cinema dunque non può che rientrare in questo discernimento. La comprensione di un testo filmico o la sua composizione, il dibattito; il docente-regista ed il discente-sceneggiatore, possono essere una delle tante ipotesi che si potrebbero formulare. Ora più che mai.

Il tentativo filmico di una narrazione distopica. Ananke: storia di una pandemia in tempo di quiete

A cura di:
Elisabetta Betty L'Innocente



Ananke. Sci-fi -Drama film, by Claudio Romano & Elisabetta Betty L'Innocente, Italy, 2015.

Abstract

Ananke in Greek mythology is the goddess who represents the personification or power of destiny. In an imaginary present, humanity is dying out due to a terrible pandemic. The only way to escape death is to avoid human beings, to flee, to be alone. After a long pilgrimage, a man and a woman find shelter in an isolated house in the mountains, far from society and the metropolis. They hope to save themselves by adapting to a primitive and essential life. Nature watches over them, observing them from above. Everything flows, everything changes, everything changes. Is it enough to escape man to escape death?

Elisabetta Betty L'Innocente

Elisabetta Betty L'Innocente. Docente di lettere, sceneggiatrice ed autrice. La Scuola allo Schermo INDIRE. Docente di lettere e appassionata cinefila si avvicina alla sceneggiatura nel 2010 firmando il biopic In the fabulous underground insieme al regista Claudio Romano, proiettato all'Ecu Festival di Parigi nel 2013, all'Anthology Film Archives di New York nel 2014 durante una rassegna curata da Jonas Mekas, Il sodalizio artistico si riassume nella loro casa di produzione indipendente Minimal Cinema. Nel 2015 danno alla luce il lungometraggio Ananke, film in 16mm b/n prodotto da Gianluca Arcopinto e presentato in anteprima a Pesaro durante la rassegna Esordi Italiani proprio dal direttore Pedro Armocida. Nel 2016 e nel 2017 i corti Con il vento e Verso casa sono presenti alla Mostra del Nuovo Cinema di Pesaro nella sezione SATELLITE – visioni per il cinema futuro. Nel 2018 esce il film Incanto, proiettato in anteprima al Laceno d'oro Film Festival.





Esordi italiani. Gli anni dieci al cinema (2010-2015)

a cura di **Pedro Armocida**
pp. 352, 1° ed.2015
Saggi / NUOVOCINEMA

978-88-317-1843-1

Premessa

L'esistenza dell'uomo greco è intrisa di religiosità, ma egli non elabora una dottrina della fede, non crea chiese organizzate, caste sacerdotali o regimi politici teocratici. Il politeismo greco genera invece una magnifica mitologia nella quale confluiscono realtà, leggende, fantasie, narrazioni.

Le storie umane che percorrono il mito greco sono dominate dalla necessità (Ananke, Ἀνάγκη). Esse obbediscono a forze che le trascendono rendendo ineluttabili i loro destini. Tuttavia gli uomini del mito non sono come oggetti inerti, sbalzati qua e là solo da un volere non loro. Essi agiscono o possono agire integralmente da uomini e la loro condotta genera una potente pedagogia.
Nel mito greco la libertà umana non è direttamente legata alla volontà, ma consiste nella capacità più o meno ampia di riconoscere e piegarsi al proprio destino. Il fato è inesorabile, tanto che alla sua potestà non sfuggono neanche gli dèi.

La necessità non impedisce, tuttavia, che vi siano taluni spazi di libertà, intesa – secondo come la intendiamo noi – come la facoltà di un soggetto di agire senza vincoli per determinare in modo autonomo i propri fini, avendo o procurandosi da sé i mezzi attraverso i quali conseguirli.
La tragedia greca è tutta qui: nell'ambiguità, nella mai chiara determinazione tra necessità e libertà.

Il termine 'tragedia' (τραγωδία) significa 'canto dei capri'. I tràgoi (τράγοι) sono i seguaci di Dioniso camuffati da caproni. Le tragedie prendono ispirazione da ritualità magico-religiose: i dròmena (δρώμενα) sono gesti liturgici – il termine "dramma" (δράμα) ha la stessa radice etimologica. Nella tragedia che, per così dire, riorganizza il mito in un nuovo linguaggio, l'uomo è libero di una libertà che sussiste solo in virtù della capacità di inserirsi nell'ordine divino. Quando l'uomo diviene preda della superbia, soggiogato da passioni eccedenti, perde la misura e cade vittima della hýbris (ὕβρις, arroganza, protervia). E la Giustizia, figlia di Zeus, interviene inesorabile a ricostituire l'ordine infranto riportando il superbo nel recinto dei suoi limiti.

Esiste un versante della letteratura fantastica che immagina un mondo peggiore di quello reale, un mondo dominato da regimi oppressivi oppure liberato dall'ingombrante presenza del genere umano. Questo genere è definito 'distopia' (definizione che lo contrappone all'utopia e alle sue rosee speranze).

ANANKE, un resoconto distopico.



Frame del film con gli attori protagonisti.

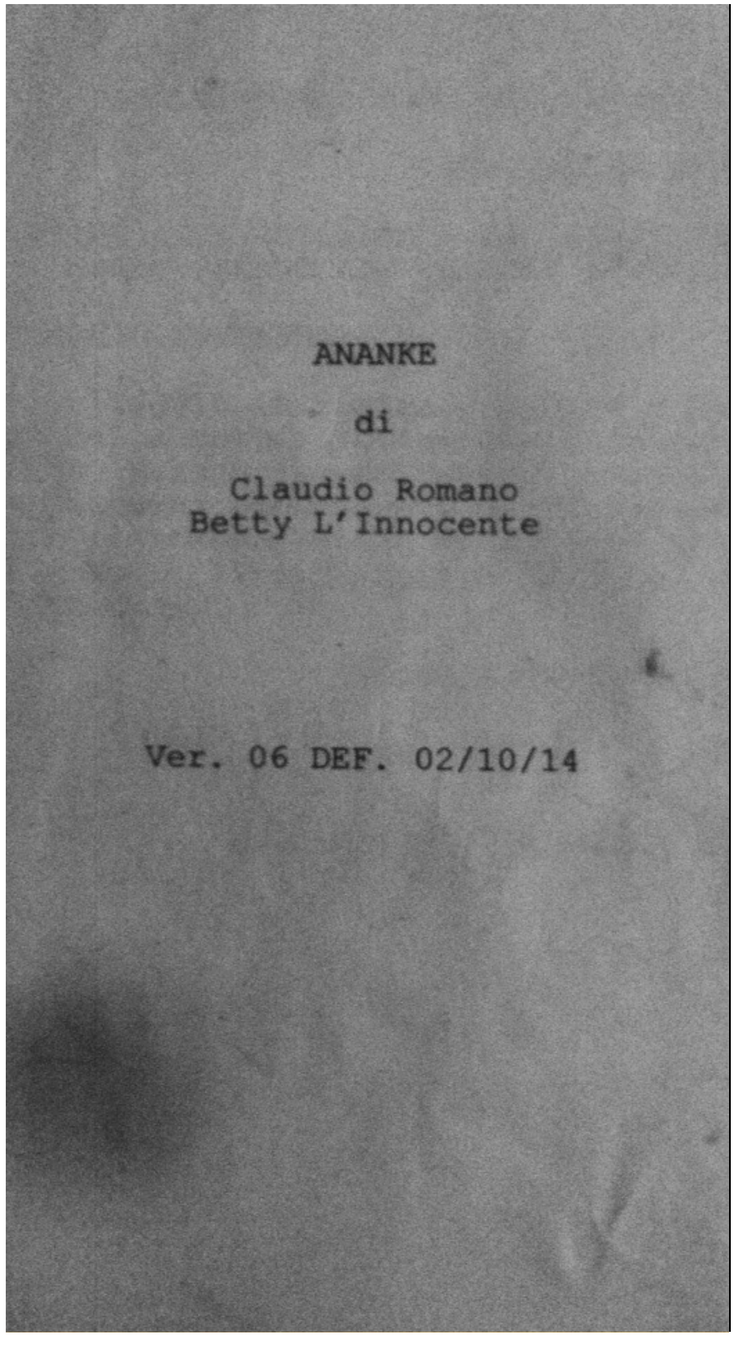
La zona filmica della scena è pervasa da un cono di luce, mentre alla parete si staglia una pendola.

Un uomo avvia la pendola con un gesto apparentemente meccanico da cui parte la narrazione distopica del tempo e dello spazio. L'Utopia viene avvolta nella bolla del primo rintocco per passare d'un soffio al Mondo nuovo. Prepotente, l'eco di Huxley irrompe la scena e la donna va alla finestra. Una capra compare e scompare in una dimensione tutt'altro che onirica, dove due esseri umani fronteggiano la necessità di rimanere vivi e solitari per sfuggire ad una pandemia di depressione virale che induce al suicidio. La natura a perdita d'occhio li osserva e li sovrasta rinchiudendoli in piccoli gesti, in usuali rituali di sopravvivenza quotidiana. A scandire un tempo non fluido, non le stagioni ma i singulti di una radio malfunzionante. Nemmeno gli dei sfuggono all'Ananke, il mantra, il rintocco bizzarro di una pendola sul muro.

«Le utopie appaiono oggi assai più realizzabili di quanto non si credesse un tempo. E noi ci troviamo attualmente davanti a una questione ben più angosciosa: come evitare la loro realizzazione definitiva?»[1] Così si interrogava Nikolaj Berdjaev dopo essere stato espulso nel 1922 dall'Unione Sovietica, formulando una questione che segna un carattere peculiare dell'uomo contemporaneo, indagando Jules Vernes, che nella sua opera I cinquecento milioni della Bégum mette a confronto una società utopica con una distopica. Si contrappongono infatti un'utopia sanitaria creata da un dottore francese e una distopica città-industria con regime militaristico creata da uno scienziato tedesco. Il libro è stato scritto nel 1879, meno di dieci anni prima c'era stata la guerra franco-tedesca quindi Verne, anche attraverso degli stereotipi, ci mostra tutto il suo odio verso i tedeschi, usciti vincitori dal conflitto. Alcuni critici vedono anche l'opera come una premonizione della nascita della Germania nazista, perché il Prof. Schultze, lo scienziato tedesco protagonista, ha un'ideologia fortemente razzista. Dopo Verne, verso la fine dell'800, troviamo Herbert George Wells, considerato il padre del genere fantascientifico, che in uno dei suoi romanzi fantascientifici, La macchina del tempo, pubblicato nel 1895, ci mostra, attraverso il racconto di un viaggio nel futuro (in un'epoca non ben precisata), come la società del futuro si sia ridotta a due soli tronconi: gli 'Eloi', esseri candidi e pacifici, ed i 'Morlocchi', esseri mostruosi che vivono sotto terra e si cibano degli 'Eloi'. L'opera di Wells è una satira sulla società inglese del suo tempo, dove gli 'Eloi' rappresentano la classe dirigente, che vive nella bambagia, mentre i 'Morlocchi' rappresentano la classe operaia, sfruttata ed insoddisfatta, sempre in rivolta con la classe dirigente. La prima vera e propria distopia moderna secondo i critici sarebbe invece costituita da Il tallone di ferro di Jack London, anche perché è il primo esempio di distopia totalitaristica, in cui l'attenzione ricade su un modello di società iper-tecnologica, dove la popolazione è divisa in categorie o fazioni che non possono in alcun modo cambiare, con a capo un leader carismatico e dittatore che impone ai suoi sudditi un certo modo di vivere e una certa ideologia, che viene accettata passivamente. I pilastri del genere distopico, ovvero (in ordine di pubblicazione): Il nuovo mondo di Aldous Huxley (1932), 1984di George Orwel (1948), Fahrenheit 451di Ray Bradbury (1953), pur pubblicati in diversi momenti storici hanno tutti un unico movente: la denuncia al positivismo. Huxley per primo asseriva: «Ci sarà in una delle prossime generazioni un metodo farmacologico per far amare alle persone la loro condizione di servi e quindi produrre dittature, come dire, senza lacrime; una sorta di campo di concentramento indolore per intere società in cui le persone saranno private di fatto delle loro libertà, ma ne saranno piuttosto felici».[2] Ne Il mondo nuovo tutti prendono una strana sostanza simile ad una droga chiamata 'soma', che ha un'azione antidepressiva che rende tutti docili e manipolabili. In tutti questi romanzi importantissimi, inoltre, è interessante notare come il controllo della società richieda una particolare gestione delle informazioni: nel romanzo di Huxley i leader esercitano il controllo sulla mente dei cittadini; nell'opera di Orwell c'è un uso spasmodico della censura, con addirittura un ministro incaricato e nell'opera di Bradbury si ricorre alla drastica eliminazione (con grandi falò) di tutti i libri esistenti, con pene severe per chi li possiede clandestinamente. Questo excursus serve per trasportaci sino al secondo filone distopico, quello post apocalittico, quello che riecheggia o tenta di echeggiare anche nella scrittura di Ananke. La società come la conosciamo noi non esiste più, il mondo è stato dilaniato da catastrofi e guerre varie e se ne notano visibilmente gli effetti anche a distanza di anni. Come risultato la popolazione si è notevolmente ridotta, il livello tecnologico è regredito alla fase industriale e la flora e la fauna sono estremamente limitate. Il primo romanzo distopico post apocalittico forse è stato Io sono leggenda di Richard Matheson, pubblicato nel 1956. Ambientato in un ipotetico futuro, un'epidemia batterica ha trasformato tutta l'umanità in vampiri. Il romanzo raccoglie la testimonianza dell'unico sopravvissuto all'epidemia, quasi una sorta di Dracula al contrario: non un unico vampiro in un mondo di umani, ma un unico umano in un mondo di vampiri, dove il protagonista è un'anomalia genetica. Ecco che il filone di genere ci trasporta sino a Il cacciatore di androidi di Philip K. Dick, dove la terra è sconvolta da una guerra nucleare, a cui si è ispirato Ridley Scott per il film Blade Runner.

È doveroso soffermarsi sul misconosciuto film del 1966 Fine agosto all'Hotel Ozon di Jan Schmidt. «Film selvaggio e secco come una fucilata, scritto dal maestro Pavel Juracek, incentrato su nove sopravvissute ad una catastrofe nucleare, che vagano da 15 anni in mezzo in scenari post-atomici e in una natura ostile e selvaggia, alla disperata ricerca di altri esseri umani. Il gruppo è formato da otto giovani amazzoni guerriere e una donna più anziana che le guida e che detiene i ricordi della civiltà distrutta. [..]. Ruvido e toccante apologo, incredibilmente sospeso tra il cinema di Tarkovskij e quello di Jacopetti.»[3] Ananke è stato paragonato a questa pellicola dal critico Davide di Giorgio in Orizzonti di gloria.[4]

Un grammofono restituisce l'eco di una civiltà scomparsa come la radio che non funziona in Ananke. D'un tratto si getta un seme, una speranza o forse una dichiarazione di fallimento del genere umano. Una vita che nasce in Ananke e la ricerca di altre vite sulla terra nel film di Schmidt. L'attacco ai diritti riproduttivi delle donne è da sempre un punto chiave di ogni totalitarismo: dalla politica del figlio unico dei cinesi alla propaganda fascista, passando per la diffusa misoginia di qualsiasi teocrazia, chi vuole controllare la società tenta innanzitutto di controllare l'apparato riproduttivo femminile. Non è strano, quindi, che il tema ricorra con frequenza nella narrativa fantascientifica e distopica, due generi contigui che nel corso dei decenni si sono fusi a più riprese, e che da sempre si sono assunti il compito di figurare nuovi possibili scenari per l'umanità, esasperandone i difetti e cercando (ma non sempre trovando) una redenzione. John Wyndham torna con più forza sulla questione dell'autonomia del corpo ne I figli dell'invasione (The Midwich Cuckoos), del 1957, da cui John Carpenter trasse il film Il villaggio dei dannati. Rosemary's Baby di Ira Levin, pubblicato proprio nel 1967, è ormai un classico dell'orrore sia in letteratura che al cinema, dove è arrivato grazie alla trasposizione calligrafica operata da Roman Polanski. Rosemary viene lasciata sola al suo destino, quindi la 'necessitas' serpeggia ancora una volta nella narrazione. Una lunga forma circolare ci avvolge. Un cerchio piatto entro il quale si avvicendano il bene, il male, l'ananke.



Script, sceneggiatura originale versione 0

Dentro la distopia. La sceneggiatura di Ananke.

L'ideogramma 'Mu' di Ozu. [5]

Fra le montagne, su uno spoglio altipiano, sorge una casa. È isolata, fitti boschi la circondano a distanza. Il vento e la pioggia sferzano incessantemente l'abitazione, che pare abbandonata. La casa è in cattivo stato, all'interno è spartana, poco accogliente. I muri sono pieni di crepe, ragnatele e chiazze di umidità. Vecchi barattoli di cibo, sparsi qua e là, in disordine. Polvere dappertutto, tranne che su una vecchia radio, che emette flebili interferenze e, a tratti, una musica confusa, appena percettibile. In un angolo un camino di pietra, con della legna fumante che si sta spegnendo. Qualche stoviglia sporca su un vecchio tavolo. Il pendolo di un orologio a muro scandisce il tempo, riempiendo l'ambiente. In una stanza, su un vecchio materasso, giacciono un uomo e una donna sotto una coperta sudicia. Le mani della donna sono giunte all'altezza del grembo, il respiro dell'uomo è affannato. Il ronzio di una mosca rompe il silenzio. La luce del giorno entra lentamente nella stanza, gli uccelli del bosco rumoreggiano in lontananza. Una vecchia persiana, mossa dalla brezza, emette un cigolìo insistente. L'uomo si sveglia, apre gli occhi ed emette dei colpi di tosse. Respira affannosamente. Lentamente e faticosamente si alza, va verso la finestra ed osserva l'esterno. L'uomo rimane per un po' ad ascoltare il bosco, il sole sta salendo con prepotenza. Si sfrega le braccia per il freddo, poi si veste con degli abiti sgualciti e si dirige nell'altra stanza. Si avvicina ad una bacinella colma d'acqua e si lava il viso, asciugandosi poi con un lembo della maglia. Spegne la radio e si guarda intorno, in cerca di qualcosa. Da terra prende apriscatole, afferra un barattolo arrugginito e, dopo aver soffiato via la polvere, tenta di aprirlo. L'operazione non è agevole e l'uomo deve faticare un po' per riuscirci, prima di mangiarne il contenuto: dell'ananas sciroppato.

INT. GIORNO – CAMERA DA LETTO, CUCINA

La donna è seduta sul letto, svestita. Inizia a vestirsi con un abito molto pesante, fa una certa fatica ad indossarlo, sembra scomodo e pesante. Poi si alza, si siede davanti ad uno specchio lurido e si spazzola a fatica i capelli pieni di nodi. Va nell'altra stanza e accende la radio, cercando insistentemente di sintonizzarla su qualcosa di percepibile, senza riuscirvi. La donna lascia la radio accesa, sintonizzata sul nulla, sistema un po' di legna nel camino e la accende, poi si abbandona su una sedia a dondolo e cade in un sonno leggero, seduta.

L'uomo rientra in casa, ha gli stivali infangati, depone nella cassapanca dei ceppi di legno. Il rumore sveglia la donna, che si alza, prende uno strofinaccio e gli pulisce le scarpe infangate. L'espressione sul suo volto è serena, forse rassegnata. I suoi gesti sono precisi e decisi, ma meccanici e privi di empatia. [6]

Affiora alla mente un sentimento orientale, quel retrogusto di sakè del cinema di Yasujirô Ozu, autore che ha identificato la sua vita con il cinema e il cinema con la vita al punto da riuscire come pochi altri a far sentire l'essenza di ciò che chiamiamo vita senza utilizzare avvenimenti particolari.

«Quando giro un film, non penso alle regole del cinema, così come un romanziere quando scrive non pensa alla grammatica. Esiste la sensibilità, non la grammatica». [7]

In Racconto crudele della giovinezza, cinico e nichilista ritratto di una coppia di piccoli delinquenti, che vede nel crimine il mezzo per sfogare le proprie inquietudini e soddisfare i propri desideri, con "Racconto crudele della giovinezza", Oshima allontana lo sguardo dal tradizionale melodramma Shochiku, per rifarsi invece a quel cinema taiyozoku [sui giovani] che aveva sostenuto in veste di critico. Espelle così quasi del tutto il sentimento di empatia verso i suoi protagonisti.

Scrive Andrea Liberati: «Un uomo cammina lungo una spiaggia del Giappone. Alte dune lo circondano ma, più che al mare, l'impressione è che si trovi in un deserto. Di quando in quando smuove la sabbia sotto di lui. Stana e raccoglie piccoli coleotteri che mette sotto vetro. Mentre rimira le bestiole catturate, prova invidia per la loro semplice vita, priva delle sovrastrutture a cui gli uomini s'affidano per certificare d'esistere. In effetti l'uomo, entomologo dilettante, è di quel genere di studiosi che ambisce scoperte inedite. Individuare un bacarozzo mai registrato l'aiuterebbe a consegnare ai posteri il suo nome, magari incorniciato in una bella didascalia dell'Enciclopedia. Paradossalmente, però, per il momento il suo nome ci resta sconosciuto e l'unico dato che abbiamo su lui si riduce all'indicazione di un'iniziale: J. Si sa, però, che dilettarsi nell'entomologia ha come contrappasso il dover macinare chilometri a piedi con la testa china sotto il sole. Stanco, l'uomo s'appisola sulla spiaggia e perde l'ultimo autobus per la città. Per fortuna alcuni abitanti del luogo gli trovano una sistemazione a casa di una donna. Si tratta di poco più che una baracca di legno. L'accesso è difficile, in quanto si trova ai piedi di una specie di calanco di rena circolare. In pratica la casa è in mezzo a un'enorme buca di sabbia dalle pareti impervie, non del tutto dissimile dalla tana dei coleotteri che J. cacciava poc'anzi. Per raggiungerla è necessaria una scala di corda. Neppure nel Paese del Sol Levante si guarda in bocca a caval donato, pertanto l'uomo scende di buon grado, sicuro di poter far ritorno il dì seguente ai suoi comfort. La scala viene però ritirata e le pareti di sabbia non permettono nessun appiglio per arrampicarsi. L'uomo non uscirà più di lì. Qualcuno ha detto che i veri nomadi sono quelli che restano anche a discapito di condizioni ambientali proibitive. I nomadi però resistono e non se ne vanno via. Così è per i tuareg del Sahara, per gli inuit al Circolo Polare, per gli zingari sotto i cavalcavia e così è per la gente di quel villaggio giapponese, tradizionalista e affezionata a quei luoghi, anche se questo amore impone alla collettività fatiche di Sisifo. La sabbia in quella landa è un problema grave e la mano incessante del vento la trascina verso il villaggio, che rischia sempre d'esserne inghiottito. Ogni notte (quando l'umidità modifica la consistenza della rena) gli abitanti di alcune case periferiche (noi vedremo solo quella dove stanno J. e la donna) devono spalare via la sabbia che s'accumula al fondo delle buche in cui stanno le loro abitazioni, riversarla in grossi catini poi portati via con un argano dagli altri abitanti. È una vita dura. Troppo per una donna sola che ha appena perso marito e figlio in una valanga di sabbia. Perciò l'uomo è stato rapito. Resterà lì ad aiutarla perché non c'è più nessun altro che possa farlo. Non è il primo e nemmeno l'ultimo a cui è capitato. L'uomo si ribella. Lega la donna impedendole di scavare la sabbia. I villici non se la prendono, anzi molto generosamente gli fanno pervenire sakè e sigarette. Quel che sembra un gesto ospitale si rivela una nuova trappola. L'acqua è razionata, gli unici che possono farla pervenire sono gli abitanti del villaggio tramite l'argano manuale. Le sigarette e il sakè, invece d'aiutare, non fanno che aumentare l'arsura e velocizzare la capitolazione dell'uomo che, domato anche se non del tutto arreso, inizierà a scavare e a progettare la sua fuga. Sette anni dopo un atto burocratico ne sancirà la scomparsa ufficiale. Nel film, i dialoghi sono alternati a bellissime e suggestive inquadrature di dune e di sabbia che scivola o che danza nel vento. Più raramente alla sabbia si intervallano inquadrature della collezione di scarabei e insetti dell'entomologo. Tutti contrappunti utili a sottolineare la condizione esistenziale e le riflessioni psicologiche dei protagonisti. Anche se, poiché in un film il ruolo principale lo si può individuare dal numero di primi piani e di dettagli che riguardano un personaggio, si può dire che al centro di questo film ci sia proprio la rena. Sabbia, sabbia e ancora sabbia, che scivola, che inganna e ingoia quando si fa sabbia mobile (proprio quando lui riesce a fuggire) che penetra nelle fessure e che disegna arabeschi, degni di giardini zen, sui volti e i corpi dei protagonisti. Sabbia ovunque; tanto che, se non fosse per il bianco e nero e per la durata poetica delle inquadrature, si potrebbe benissimo stare dalle parti di Interceptor o di un altro film distopico. Il punto è che la sabbia ha qui un ruolo simbolico, sottolineato da un sapiente montaggio per attrazioni à la .jzenštejn. In effetti l'immagine della rena viene utilizzata nella pellicola come metafora d'uno sviluppo graduale, a indicare il passaggio del tempo, l'ansia crescente nell'animo del protagonista, la mutevolezza delle cose mondane, ma anche l'indifferenza e l'ostilità dell'universo. Questo simbolismo è un ingranaggio indispensabile al funzionamento d'una storia congegnata come un complesso dispositivo che opera su più registri. Sabbia eri e sabbia tornerai!…Vi è innanzitutto un livello generale d'interpretazione del film, dove la rena è usata come allegoria del destino umano. La vita è come pulviscolo che sfugge alle dita, non la puoi fermare e catturare. In più ogni tentativo di dare un senso all'esistenza (un nome sull'Enciclopedia) si rivela maldestro e fallace come quello di edificare una città nel deserto. La gloria, si potrebbe dire, non è in fondo che polvere di stelle. Inoltre la sabbia è metafora dei rapporti tra individuo e società. Ciascuno di noi è un granello che scivola su un altro granello con la stessa inesorabilità kafkiana d'un processo burocratico. Nessuno può prevedere dove e su cosa si poserà. Sacchetti di sabbia alla finestra…Un secondo parametro riguarda i mutamenti culturali dell'epoca. Leccate le ferite di guerra, al Giappone d'inizio anni Sessanta non resta che scivolare nello stretto passaggio scavatosi tra la nuova accettazione della cultura (atomica) del "Sol Calante" e la strenua difesa delle tradizioni. La donna e l'uomo ricalcano questa dicotomia. Lui, intellettuale dai modi urbani, si capisce che ha sposato lo stile di vita occidentale. Lei, all'opposto, è pragmatica, incolta e tradizionalista. L'erudizione dell'uomo deve però soccombere alla modesta sapienza della donna che, sebbene non istruita, conosce molto bene la natura che la circonda. È chiaro che si confrontano qui due atteggiamenti (ma anche due classi sociali) d'un Giappone in cui si sta sviluppando gradualmente una nuova forma culturale, come se una Grande Duna prendesse il posto della Grande Onda di Hokusai. Il conflitto risalta in una delle scene più grottesche del film. L'uomo chiede di uscire, anche sotto stretta sorveglianza. Il villaggio glielo concede, ma a patto che lui violenti la donna di fronte a loro. Gli abitanti si presentano allo spettacolo indossando maschere del teatro kabuki; vogliono accertarsi che anche i colti cittadini facciano l'amore come loro. Ho scritto t'amo sulla sabbia..Un terzo livello d'interpretazione riguarda i rapporti tra i sessi. Rapporti inizialmente ruvidi, violenti e un po' sadici, come una folata di vento sabbioso sul volto, ma anche caldi e avvolgenti come un bagno di sabbia. Nel film la rena assume una forza estetica pregna di eros. I piccoli cristalli di sabbia brillano sui corpi abbronzati come paillettes e l'inquadratura dei tatami, alla Ozu, assume aspetti conturbanti. Ma in fondo la sabbia è anche metafora dell'amore che si insinua ovunque. Perché lentamente, con la stessa progressività con cui cresce e si ammucchia sulle dune, si sviluppano nell'uomo prima la pietas e poi una nuova consapevolezza: è amore quello che inizia a nutrire per lei e per l'esistenza che conducono insieme.» [8]

EST. NOTTE – CORTILE

Buio, una lanterna illumina debolmente l'ingresso esterno della casa. Un leggero vento la fa ondeggiare, provocando un rumore stridulo, metallico. Piove e a tratti si odonotuoni e fulmini. All'interno la casa è disabitata, il soffitto è umido e gocce d'acqua cadono sul pavimento, che è bagnato. La voce della donna legge con un filo di voce una lettera. La donna ha un tono fanciullesco e pare sinceramente preoccupata.



L'attrice protagonista Solidea Ruggiero

Mammina, dopo giorni di cammino siamo riusciti a superare le montagne. Abbiamo trovato una piccola casa isolata, al di là del confine. E' disabitata, sembrava abbandonata in tutta fretta, così l'abbiamo occupata. Finora nessuno si è avvicinato, tutto sembra tranquillo. Presto la situazione cambierà e potremo tornare a casa. Questa situazione di pericolo è solo passeggera. Bisogna avere pazienza. Ci siamo mossi in tempo, siamo fuggiti senza pensarci troppo e per ora stiamo bene. Tutte le nostre cose sono rimaste a casa. Mi mancano molto, le mie cose; mi manchi tu, mammina. Fortunatamente non c'era nessuno nei paraggi, non abbiamo corso rischi. A breve decideremo cosa fare e naturalmente, se vorrai, ti terrò informata. Tu come stai? Spero di rivederti.

Ti abbraccio, Tua figlia.

INT. NOTTE – CUCINA

I due consumano silenziosamente la brodaglia di cardi al tavolo, il ticchettio dell'orologio a far da sottofondo. Ad un tratto lei smette di mangiare, si rivolge a lui con il capo chino..



DONNA

Oggi hanno detto che tutto si risolverà. Presto ci riprenderemo quello che è nostro: la nostra pace, la nostra casa. Tutto tornerà come prima. Torneremo alla normalità.

Dopo una pausa e nessuna risposta la donna riprende a mangiare.

UOMO (OFF)
L'attore protagonista: Marco Casolino.

Sa di terra.

Lei continua a mangiare, per nulla turbata, finisce il suo pasto, mangiando composta.

DONNA

Hm? Mangia, ti fa bene.

UOMO

Quale normalità?

DONNA

Quella di prima.

Dall'esterno sopraggiunge il rumore del temporale: pioggia, vento, tuoni e fulmini.[9]

Ecco che prepotente irrompe sulla scena di Ananke la pandemia, il suicidio, la fine di tutto. Il Seppuku, caro a Ozu, ovvero il suicidio rituale in occidente noto come harakiri: «Tagliarmi il ventre non mi andava, ma neanche potevo rimanere in vita soltanto io. Non avendo perciò altra scelta, mi procurai il sonnifero di produzione tedesca Veronal e pensai di prenderlo mescolato al sakè, così, se fossi morto allegramente da ubriaco, sarebbe stato proprio nel mio stile.» [10]

È la ostinata ricerca di armonia nei rapporti umani, il rischio della loro disgregazione e l'ineluttabilità dei cambiamenti ciò che sostanzia il tessuto narrativo delle tante storie, non storie, raccontate da Ozu. «Far sentire l'esistenza di ciò che chiamiamo vita senza utilizzare avvenimenti particolari»[11]

Ananke è stato girato in un paese fantasma sulle montagne abruzzesi, nel versante teramano dei Monti della Laga. In sceneggiatura non avevamo pensato ad un posto preciso, solo ad un luogo desolato, quasi di 'tarriana' memoria. Come mostrare la distopia, la fuga, l'ineluttabilità? Claudio Romano aveva ossessivamente pensato e studiato ogni inquadratura in base a riferimenti stilistici precisi. La macchina da presa e gli espedienti tecnici avrebbero mostrato ciò che non si poteva mostrare. Il fuoricampo sarebbe divenuta una preghiera. Un urlo che avrebbe squarciato la staticità dei personaggi fissi in una lentezza dettata dalla natura ostile, da un occhio celeste che li aveva messi in quel luogo indefinito e indefinibile, come due burattini da osservare e scrutare. Quando abbiamo scelto la location abbiamo dovuto tener conto di un nuovo personaggio che diventerà nel film 'il personaggio'. Un albero fuori da una finestra, secco ma prepotente. Un altro interprete salvifico.

«Io vorrei creare un'inquadratura che, mostrando solo la pioggia dalla finestra, fa immaginare in maniera semplice ma profonda anche la pioggia che cade sul mare o sulle montagne» [12]

Allora come sosteneva Ozu il cinema è nella sua evanescenza? Affermazione che appare quasi come una pietra tombale e su cui abbiamo riflettuto a lungo, arrovelandoci. La risposta è forse in quel fuoricampo, in quel non luogo dell'immaginifico che diventa quasi orrorifico.

Tornando ab ovo, al sentimento distopico che muove il nostro racconto filmico, abbiamo ragionato per sottrazione su un elemento portante nell'architettura di Ananke. Dopo aver scelto il supporto, la pellicola in 16mm rigorosamente in bianco e nero, abbiamo costruito idealmente la scenografia. Leggendo la sceneggiatura è lampante come ricorrano elementi semplici e minimali, scheletri di un'impalcatura entro la quale si muovono i personaggi. Il loro peregrinare, il loro girovagare entro quattro mura domestiche essenziali che diventano una gabbia, una scatola asfittica. Pochi oggetti, semplici e disadorni, rigorosamente catalogati in una ripetizione che diviene il loop emozionale del racconto. Due sedie spaiate, un caminetto, la legna che diminuisce, le posate rimediate, i barattoli di conserva, la radio che non funziona, un cesto di cardi secchi, il capezzo per la capretta. Gli oggetti accompagnano i gesti ossessivi e ripetitivi dell'uomo e della donna in un climax ascendente che ripercorre la parabola della depressione. Un picco che assomiglia ad una curva in un diagramma della follia o della banalità del quotidiano, senza apparente via di scampo. L'attesa narrata in una lettera che apre e chiude il racconto. La vita all'interno di un cerchio piatto scandita da una pendola, da un vagito, da una nascita, da una perdita, da una canzone e da una rinascita. Parafrasando l'Oxford English Dictionary: «per 'distopia' (o 'antiutopia', 'pseudo-utopia', 'utopia negativa' o 'cacotopia') s'intende una società indesiderabile sotto tutti i punti di vista. Il termine, da pronunciarsi 'distopìa', è stato coniato come opposto di 'utopia' ed è soprattutto utilizzato in riferimento alla rappresentazione di una società fittizia (spesso ambientata in un futuro prossimo) nella quale le tendenze sociali sono portate a estremi apocalittici.» [13]

La distopia quasi permette di creare scenografie che alimentano la tensione. Nel romanzo The Hungry City di Philip Reeve troviamo città trazioniste che si muovono su ruote o cingoli in un mondo devastato dalla guerra termonucleare e che per sopravvivere si alimetano e fagocitano altre città. Stessa cosa in Metro 2033, di Dmitry Glukhovsky. Ci sono attimi in cui la scenografia appare viva, una creatura subdola che si muove assieme a tutte le gallerie della metropolitana di Mosca, dove i pochi superstiti del genere umano si sono rifugiati per sfuggire al fallout nucleare.

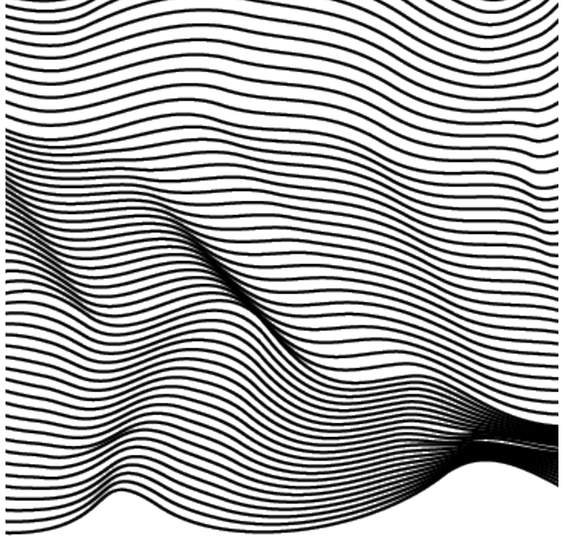
In Ananke anche la natura diviene macchina scenografica ed il suono potente degli elementi naturali presenti avvolgono la scena e la vita dei protagonisti. Forse il morbo diviene addirittura una sorta di deus ex machina di tutta la narrazione. Ordet e necessitas scendono dal cielo frondoso e si fanno meri scrutatori, disseminando intorno eventi eventuali.

Tuttavia, citando Paola Gatti, la constatazione della diversità dei procedimenti narrativi messi in atto, dei differenti moduli espressivi adottati dagli autori dell'uno e dell'altro genere non conducono assolutamente il lettore o lo spettatore, nel caso di Ananke, in direzioni opposte e contraddittorie, in quanto il fine, il messaggio che è a fondamento della narrazione è il medesimo; in ambedue i casi il paragone con la realtà effettuale, seppur attraverso modalità diverse, rivela l'intento di spronare gli uomini a mutare e migliorare le condizioni storiche esistenti: l'utopia con l'immagine della 'Città ideale' a cui tendere e la distopia con il modello della società deviata da cui fuggire. Pertanto l'utopia si pone di fronte alla distopia carica della sua forza normativa ed è al contempo da essa richiamata prepotentemente, in quanto la distopia, con la vivacità della sue rappresentazioni, induce nel lettore la consapevolezza dell'urgenza di ispirare il proprio pensiero e la propria azione ad un paradigma ideale, risultato dell'esercizio razionale e della riflessione umana, in grado di deviare il corso della storia che, altrimenti immutato, avrebbe come esito la situazione delineata dagli anti-utopisti. «In definitiva mi sembra che il vero pericolo che si prospetti all'umanità, lungi dall'essere rappresentato dalla realizzazione delle utopie, risieda invece proprio nella mancata capacità dell'uomo di proporre percorsi «altri» rispetto a quelli esistenti, capaci di mirare effettivamente ad una società giusta e fraterna. È auspicabile considerare, come scrive Lewis Mumford, l'Utopia come l'altra metà della storia dell'uomo:[14] "Per lungo tempo utopia è stato un altro nome per definire l'irreale e l'impossibile. Noi l'abbiamo posta in antitesi al mondo; in realtà sono le nostre utopie che ci rendono il mondo tollerabile: sono le città e gli edifici che la gente sogna, quelli in cui finalmente vivrà. Più gli uomini reagiscono alla propria condizione e la trasformano secondo modelli umani, tanto più intensamente vivono nell'utopia. … L'uomo cammina con i piedi in terra e la testa in aria; e la storia di ciò che è accaduto sulla terra … è solo una metà della storia dell'uomo."» [15]

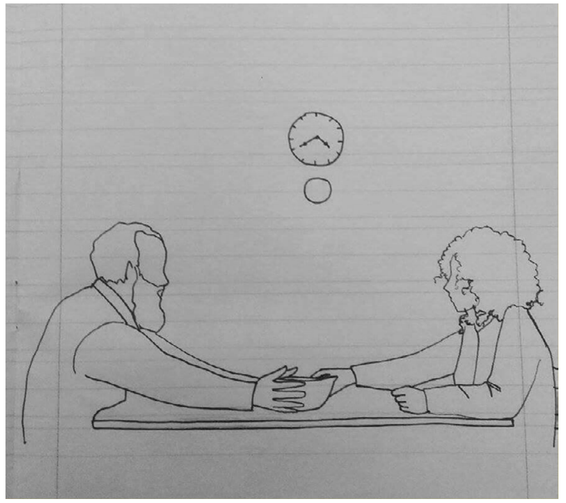
Vorrei però concludere citando sia un passo di Ignazio Silone, premesso a L'avventura di un povero Cristiano, che una frase cara ad Ozu nelle rare interviste sui quotidiani nipponici, e le voglio accostare come una similitudine forzata. Il sentimento della narrazione, anche quello distopico, formerà quasi una sinestesia. Le voglio riportare di seguito, una di seguito all'altra, per suggerire che accanto alla dimensione dell'anti-utopia può e deve collocarsi la progettazione utopica, in quanto realtà complementari e non contraddicentesi. Leggendole così antitetiche nel tempo e nello spazio, nella dimensione stilistica, nella dimensione storica e autoriale, formeranno un'iperbole. Il senso però della grammatica di ogni narrazione, filmica o letteraria, sembrerà svelato. O, forse, ancora più celato. Questo sentimento palpitante e devastante si impossessa dello spettatore, nel caso di un film, o nel lettore, nel caso di un libro. L'autore che lo genera viene rigettato nell'oblìo, vittima a sua volta di un morbo post apocalittico e la sua creatura vivrà in coloro che lo accoglieranno.

«Se l'utopia non si è spenta, né in religione, né in politica è perché essa risponde a un bisogno profondamente radicato nell'uomo: vi è nella coscienza dell'uomo un'inquietudine che nessuna riforma e nessun benessere materiale potranno mai placare. La storia dell'utopia è perciò la storia di una sempre delusa speranza, ma di una speranza tenace. Nessuna critica razionale può sradicarla, ed è importante saperla riconoscere anche sotto connotati diversi.»[16]

«Quando giro un film, non penso alle regole del cinema, così come un romanziere quando scrive non pensa alla grammatica. Esiste la sensibilità, non la grammatica.»[17]



Lo Storyboard di Clara Patella



REFERENZE

1. Citato in epigrafe de Il mondo nuovo (Brave New World) di Aldous Huxley, traduzione di Lorenzo Gigli, Oscar Mondadori, Milano 1991.
2. Estratto del discorso tenuto da Aldous Huxley nel 1961 alla California Medical School di San Francisco. Fonte tradotta da Fabrizio Cucchi in DEApress.
3. "Scaglie – Il cinema in soffitta e altre amalgame", blog di cinema online, Fine Agosto all'Hotel Ozon (Jan Schmidt) https://scaglie.blogspot.de/2010/01/fine-agosto-allhotel-ozon-jan-schmidt.html
4. "Orizzonti di gloria" Rivista di cinema online, Cronache dal mondo del dopo. a cura di Davide Di Giorgio (http://www.orizzontidigloria.com/cinema-europeo/ananke-film-2015-recensione-cronache-dal-mondo-del-dopo).
5. A Tokyo, nel cimitero dove riposa, la lapide riporta l'ideogramma 'Mu' (nulla) voluto da Ozu stesso.
6. Brano tratto dalla sceneggiatura di Ananke, di Claudio Romano ed Elisabetta L'Innocente.
7. Quotidiano giapponese pubblicato dal gruppo editoriale Chunichi Shimbun Co. In Yasujirō Ozu – Scritti sul cinema, Donzelli ed.
8. La donna di sabbia (1964) è tratto dal romanzo omonimo di Kobo Abe. La regia è di Hiroshi Teshigahara. Gli interpreti principali sono Eiji Okada (Hiroshima mon amour) e Kyoko Kishida.
9.
10. Quotidiano giapponese pubblicato dal gruppo editoriale Chunichi Shimbun Co.
11. Ibidem
12.
13. Definition of "dystopia", su Merriam-Webster, Merriam-Webster, Inc., 2012.
14. Mneme, discorso utopico e distopico, Mneme progetto di didattica della filosofia 2002, mondodomani.org
15. Lewis Mumford, Storia dell'utopia, Bologna 1968, pp. 9-10
16. Ignazio Silone, premessa ne Le avventure di un povero cristiano, 1968.
17. Ozu Yasugiro Quotidiano giapponese pubblicato dal gruppo editoriale Chunichi Shimbun Co. Ibidem

Bibliografia sommaria:

Edizioni consultate:

Auster P., Nel paese delle ultime cose, Einaudi 2003.

Huxley A., Il mondo nuovo (Brave New World),traduzione di Lorenzo Gigli, Oscar Mondadori, Milano 1991.

Kubin A., L'altra parte, Adelphi 1965.

Kubin A., Demoni e visioni notturne, postfazione di Giacomo Debenedetti, Abscondita 2004.

Muzzioli F., Scritture della catastrofe,Meltemi, Milano 2007.

Picollo F. e Hiromi Yag, Yasujirō Ozu Scritti sul cinema, Donzelli editore, 2016.

Webliografia-Sitografia:

Andrea Liberati, La tigre di carta (http://www.latigredicarta.it/2016/05/12/la-grande-duna/).

Kainos, rivista on line di critica filosofica, n.4-5, 2004: Rifiuti (http://www.kainos.it/index04.html).

Michela De Paoli, Utopia e distopia in Die Andere Seite di Alfred Kubin. (http://www.tesionline.it/default/tesi.asp?idt=8928).

Mneme, discorso utopico e distopico, Mneme progetto di didattica della filosofia 2002, mondodomani.org

Orizzonti di gloria, Rivista di cinema online, Cronache dal mondo del dopo. a cura di Davide Di Giorgio (http://www.orizzontidigloria.com/cinema-europeo/ananke-film-2015-recensione-cronache-dal-mondo-del-dopo).

Qualcosa che sfiora l'utopia. Pensare un futuro più giusto

A cura di:
Irene Zoppi





Michele Gerace, ideatore della Scuola sulla complessità, una scuola per stimolare il pensiero critico e abitare la complessità dei fenomeni cui assistiamo. Ideatore inoltre, nel 2010, di "Costituzionalmente: il coraggio di pensare con la propria testa". Un progetto organizzato dall'Osservatorio sulle Strategie Europee per la Crescita e l'Occupazione (OSECO). Animatore delle conversazione su "La Costituzione del Mondo" nell'ambito del Festival della Diplomazia raccolte in https://www.youtube.com/playlist?list=PLxuu0183D1FQE7uAIbKUvQbcf3UM4xVHI

E' uscito il 21 ottobre il nuovo libro di Michele Gerace: Qualcosa che sfiora l'utopia. Pensare un futuro più giusto (Jouvence | Filosofia). In quest'opera l'autore riflette sulla complessa trama dell'umana convivenza, al fine di evitarne la disgregazione ed accrescerne un sentimento di unità. Un percorso che attraversa filosofia, arte, scienza e tecnologia per cogliere i paradossi della realtà, ricucire modi diversi di vedere il mondo, coordinare differenti prospettive e ripensare la società in termini di speranza e fiducia.

Informazioni:
Qualcosa che sfiora l'utopia

Michele Gerace

Jouvence | Filosofia, 2021

pp. 158

In anteprima, un estratto del libro.

La bellezza si annida nella commozione che proviamo osservando il mondo, dunque partecipandolo, nei diversi e molteplici aspetti, ma si estende a profondità alle quali possiamo accedere andando oltre ciò che si mostra, elevando i pensieri e mettendoci in ascolto di ciò è indicibile e che pure possiamo sentire a partire dai segni, dalle parole e dalle note. Un suono di famiglia che schiude ad un nuovo orizzonte comune ed indeterminato verso il quale organizzarci per metterci in cammino. In rapporto all'arte, esperienza ed immaginazione sono parte di un discorso, pubblico, che apre ad uno spazio in cui la conoscenza diventa libertà. Conoscere è essere liberi. L'artista, l'arte grazie agli artisti, recapita un messaggio al quale il fruitore deve partecipare contestualizzandolo, mettendoci del proprio. L'opera d'arte è il raggiungimento dell'effetto voluto dall'artista, ma non solo. È anche l'idea che il fruitore riconosce. Di nuovo, ma non solo. È un dialogo imprevedibile. Rappresentazione e dimostrazione della nostra imprevedibilità. Iniziare a comprendere un'opera significa andare oltre un'intenzione già data, immergersi nella vita, farne esperienza, esaurirla, delineare i contorni di una nuova identità, intravedere uno squarcio di orizzonte, reimmergersi in una nuova esperienza di vita, rigenerare lo sguardo, ritrovare un orizzonte comune, dare nuovo corso alla vita. L'opera d'arte diventa una proposta che deve essere accettata, validata, partecipata, proseguita, nel tendere al compimento. Processo ancora più evidente nel caso della crypto arte che può essere acquistata e posseduta mediante un token non fungibile a partire da una transazione fatta di proposta, offerta e accettazione che si avvale di una tecnologia basata su registro distribuito. L'opera d'arte fatta di materia o dematerializzata, diremmo analogica o digitale, recapita un messaggio su cui viene a prodursi un accordo che dal particolare si fa generale, tende all'universale – osserva con sguardo profondo lo storico dell'arte Erwin Panofsky – collega il mondo delle idee alla realtà, umanizza l'espressione anche quando si vale della tecnologia – sostiene Valentino Catricalà, studioso e curatore artistico tra i più attenti al rapporto dinamico tra arte, media e tecnologia – e diventa base di una identità. Relazionata e in continua trasformazione. Un'opera d'arte riesce quando realizza il tentativo di unire cose tra loro divergenti. Un'opera inedita, una musica inaudita, lo stile e il senso non sono dati una volta per tutte, non sono predeterminati, non rispondono alla devitalizzante logica della necessità, ma sono ricerca. Continuo superamento di distanza, ravvicinamento di divergenze. Composizione, incessante configurazione e riconfigurazione di un mondo nuovo.

ARTE on demand

A cura di:
Fabiana Spinelli

Che la televisione sia un mezzo versatile, facilissimo da utilizzare per diffondere conoscenza, non è più un concetto così innovativo. Ma è invece una concezione molto moderna pensare al mezzo tv come piattaforma volatile e sempre in aggiornamento, dove i programmi sono modulati in base alle curiosità degli utenti, agli eventi quotidiani, in streaming senza blocchi geografici. È la mission di ARTE (https://www.arte.tv/) acronimo di Association Relative à la Télévisione Européenne, il canale culturale nato tra Francia e Germania e dedicato al mondo dell'arte e della cultura, fondato nel 1992 a Strasburgo come una joint venture internazionale (EEIG), che si pone come obiettivo quello di promuovere la ricchezza culturale europea con documentari, film cinematografici e fiction, programmi d'informazione, musica e spettacoli dal vivo.

Dal 2018 il canale è disponibile anche in italiano, ma continua ad offrire un palinsesto multilingue, con sottotitoli (un servizio reso possibile grazie ad un progetto co-finanziato dall'Unione Europea) in inglese, spagnolo, polacco, francese e tedesco, raggiungendo così il 70% di tutti gli Europei nella loro lingua madre. Uno sforzo che sottolinea come la discussione internazionale sia infatti sempre proficua, ma non è così facile, specialmente tra i giovani, individuare dei serbatoi validi da cui attingere informazioni. Il canale propone invece alcuni raggruppamenti tematici interessanti, che catalogano già in maniera molto semplice le proposte audiovisive, a partire da una raccolta a scorrimento di highlights, ordinati cronologicamente, che scandiscono una linea temporale degli eventi culturali in Europa.





Musica, storia, scienza, politica. Spesso accade che le piattaforme di serie tv abbiano tonnellate di programmi validi, ma non sempre indicizzati in maniera chiara e semplice, tanto che a volte la ricerca stessa di qualcosa da vedere diventa un'attività vera e propria, che occupa tanto tempo quanto quello che spenderemmo a guardare un programma per intero. ARTE è uno strumento che permette in primo luogo uno sguardo panoramico nel mondo dei Beni Culturali a livello europeo, non periferico; ma anche e soprattutto, una visione d'insieme dei temi più attuali e del modo di parlarne. Una via interessante per fruire di questo ricco strumento, è ad esempio quella di circoscrivere il materiale da visionare in base alle notizie quotidiane: accedendo al proprio profilo personale, con la possibilità di iscriversi anche ad una newsletter, si può creare una lista di preferiti e aggiungere di volta in volta i video o i programmi, in base a ciò che ci accade intorno.

ARTE vive per il 95% di finanziamenti pubblici che arrivano dal canone tv di francesi e tedeschi (120 milioni da Parigi e 120 da Berlino) e ha accordi di co-produzione con nove emittenti europee, tra cui la Rai: "La nostra filosofia – spiega Marco Nassivera, direttore dell'informazione – è quella di investire sulle persone. Cerchiamo di produrre il 100 per cento di contenuti originali, consapevoli di non essere una grande tv nazionale ma con il sogno di diventare il canale dell'Europa di un pubblico esigente e amante della qualità. La maggiore difficoltà, ma anche la nostra forza, è che non siamo né tedeschi, né francesi, ma europei, e quindi quello che proponiamo, dalla cronaca allo sport, dev'essere costruito in questa prospettiva".

Prospettiva che sembra caratterizzare tutta la comunicazione di ARTE, sia nella struttura del sito che nei suoi contenuti: la selezione "The European Collection", ad esempio, è un ottimo modo per dare uno sguardo al mondo delle interazioni internazionali e regala una percezione più completa di come si vedono oltre i nostri confini i problemi più urgenti legati alla società. Come percepiscono i nostri vicini europei i dibattiti che infiammano le nostre tv nazionali? Di quali temi si preoccupano? Qui troviamo cinque partner, cinque lingue e un progetto comune: ARTE, ARD, ZDF, France Télévisions e SRG SSR uniscono le loro forze per offrire una selezione congiunta di documentari, reportage e produzioni web sull'attualità, la politica e la società in Europa. I riflettori sono puntati sulle inchieste su clima, sostenibilità e responsabilità, ma si direzionano anche verso i movimenti più giovani ed importanti, come Fridays for Future (ad esempio, nell'interessante documentario "Birthstrike: lo sciopero dei figli per salvare il pianeta") , o verso l'esplorazione ragionata dei nuovi canali social e della loro influenza sugli utenti: Tinder, Instagram, Facebook, ma anche il grande mondo dei giochi on line e del confronto sociale che deriva da questi nuovi modelli comunicativi (la serie di video "Dopamina" è incentrata proprio sul mondo delle app concepite per stimolare nel nostro cervello la produzione della dopamina, la molecola che regola le sensazioni di piacere, motivazione e dipendenza).

Il valore dei territori

A cura di:
Giovanni Piscolla



Il Convegno "Il valore dei territori – Le comunità patrimoniali, la Convenzione di Faro, il dialogo con le istituzioni", svoltosi a Campobasso il 1 ottobre 2021, è stata la prima occasione pubblica in presenza che l'Associazione "DiCultHer – Faro Molise" ha individuato per illustrare la Convenzione di Faro, per presentare l'Associazione stessa e per permettere ad alcune delle tante Comunità patrimoniali che operano in Molise di raccontare la propria esperienza.

Il Convegno "Il valore dei territori – Le comunità patrimoniali, la Convenzione di Faro, il dialogo con le istituzioni", svoltosi a Campobasso il 1 ottobre 2021, è stata la prima occasione pubblica in presenza che l'Associazione "DiCultHer – Faro Molise" ha individuato per illustrare la Convenzione di Faro, per presentare l'Associazione stessa e per permettere ad alcune delle tante Comunità patrimoniali che operano in Molise di raccontare la propria esperienza.

I principi della Convenzione di Faro, esposti all'inizio del Convegno, sono stati un elemento guida per i vari interventi, offrendo uno scenario unitario in cui possono essere inquadrate le varie esperienze illustrate dalle associazioni presenti. E' stato in particolare evidenziato come nel PNRR, accanto alle risorse disponibili in ambito culturale, vi sia anche un importante riconoscimento del ruolo primario degli attori del territorio nell'impostazione dei modelli di sviluppo realmente sostenibile e, come tale, duraturo.

La condivisione della conoscenza per creare una visione comunitaria dei patrimoni culturali del proprio territorio al fine di valorizzarlo è l'impostazione alla base dell'azione del CISAV – Centro Indipendente Studi Alta Valle del Volturno, nato all'inizio del 2021 ad opera di alcuni giovani ritornati nella loro terra e che ha raccolto nel primo volume della rivista "Saperi Territorializzati" alcuni studi sulla Valle del Volturno.

L'Associazione "Il Molise di Mezzo" ha realizzato il Festival itinerante "Rocciamorgia 2021" per la promozione dell'interazione tra i vari territori con lo scopo sia di farli conoscere attraverso il richiamo delle arti e della cultura sia di valorizzarne le risorse interne e stimolare le energie migliori del territorio attraverso momenti di riflessione, di cultura e performance artistiche.

La Cooperativa JustMò, impresa culturale e creativa, con il progetto POP Molise ha cercato di raccogliere i patrimoni popolari (tradizionali e moderni) di alcuni territori per poterli raccontare e per poterne farne oggetto di laboratori creativi per giovani, volti a diffonderne la conoscenza e tramandarne le competenze.

Officina Creattiva incentra le proprie azioni sulla relazione tra le comunità locali e i giovani adulti in arrivo in una dimensione che per garantire la sostenibilità va oltre il locale cercando di riunire tutti intorno ai saperi di cui il territorio ha bisogno per rigenerarsi.

L'Associazione "Il nostro quartiere San Giovanni" di Campobasso, nata nel 1995 per cercare di difendere il territorio dall'eccessiva cementificazione, ha promosso un Festival del Teatro Popolare che è ormai diventato un punto di riferimento di successo per il quartiere e per la città.

Al Convegno hanno partecipato anche l'Assessore alla Cultura della Regione Molise, che ha auspicato una forte sinergia tra Regione, territori e Università nell'impostazione dei progetti di sviluppo culturale e turistico, e alcuni Sindaci di Comuni tra i più attenti alla valorizzazione del proprio patrimonio culturale (Agnone, Civitacampomarano, Gambatesa) che hanno illustrato le tante azioni intraprese per la valorizzazione del proprio patrimonio culturale insieme con le principali problematiche che al riguardo emergono nei propri territori.

Nel dibattito finale, che ha visto anche la partecipazione dell'Associazione "Faro Trasimeno", di esponenti di Italia Nostra e di docenti Unimol, il confronto tra le varie realtà associative e istituzionali ha evidenziato l'opportunità e il valore di un coordinamento in rete delle Comunità patrimoniali del territorio, fortemente voluto dall'Associazione "DiCultHer – Faro Molise" promotrice dell'incontro. E' stata inoltre confermata l'attenzione al coinvolgimento dei territori e delle Comunità locali in sinergia con le istituzioni nel processo di rigenerazione e valorizzazione territoriale in Molise, anche con riferimento ai prossimi finanziamenti del PNRR e degli altri strumenti collegati al turismo e al patrimonio culturale.

L'incontro nelle intenzioni di tutti, promotori e partecipanti, è stata il primo di una serie di occasioni per riflettere insieme sulle strategie possibili di salvaguardia e valorizzazione dei patrimoni bio-culturali ed è stata evidenziata l'opportunità di proseguire il confronto sul tema, allargandolo ad altre esperienze e incontrandosi con cadenza periodica sul territorio.

La registrazione integrale del Convegno è disponibile su Youtube alla pagina https://youtu.be/vFrssMJmfX8 nel Canale DiCultHer di YouTube. Nella pagina Youtube sono anche evidenziati e indicizzati tutti gli interventi che si sono succeduti.



Culture Digitali,
anno 1, n. 1,
settembre-ottobre 2021

European Summer University in Digital Humanities “Culture and Technology”

Leipzig University, 2nd- 13th August 2021

How to Move a Summer University in **Digital Humanities Online** and Keep It Human

The dehumanising effects of technology and the inequalities amplified by online education have been central topics in the public debate during the covid-19 pandemic. Similar concerns influenced the decision to postpone the 2020 edition of the European Summer University in Digital Humanities “Culture & Technology” (ESU), a training opportunity that the Leipzig University has been offering to students, young scholars and academics from Europe and beyond since 2010. While delaying the 11th edition, the organizers hoped that this would be held in presence, but in the end, due to the persistence of the covid restrictions, the ESU 2021 had to be moved completely online for the first time.

Despite the initial apprehension expressed by the initiator of the summer university, Professor Elizabeth Burr, the first virtual ESU has turned into a chance to discuss and observe how the digital space does not annihilate the human dimension and can, indeed, represent an open lab to equalize opportunities. From this perspective, the intensive training schedule – which run on different platforms and digital environments from the 2nd to the 13th of August – has been framed by two symbolic lectures: in the first one, entitled Reordering Priorities in the Poscovid Age: Human-Centered Technologies and Digital Humanities, Nuria Rodríguez has revisited the notion of ensimismamiento formulated by the Spanish philosopher Ortega y Gasset in his Meditations on technique, reflecting on realistic pathways for re-humanising technology; through the last one, a collective talk by Ray Siemens, Randa El Khatib, Luis Meneses, Graham Jensen and Caroline Winter, the ESU has invited to promote Open, Social Scholarship as a Foundation for Digital Humanities, reminding how technologies help to make knowledge accessible and significant to a wider audience.

The Summer University “Culture and Technology” has provided students and young scholars not only with a combination of practice and theoretical discussion, and with a rare chance to really enhance digital skills thanks to highly qualified experts and project-based workshops, but also with a remarkable model of transparency and equality. Putting the strongest ethical framework in play, the organizers finally rejected the possibility to offer two in-presence workshops for a restricted number of participants. As Professor Burr explains on the website of the Summer School, it would have been «unthinkable thus to have a small number of workshops on-site for the happy few who might be able to attend in person because of where they live, while all the others were forced to stay at home and take part online».

The spirit of the ESU has always been inclusive, multicultural and multilingual, however, the transnational openness scored a significant record in the first virtual edition. Indeed, the 60 participants were coming from 33 different countries from all over the world. Moreover, the efforts of the Summer University in fighting the underrepresentation of women in the domain of technology could be seen in the high presence of females among the successful applicants. As in the previous years, a distinctive element of the ESU has been the support to a considerable number of students and young scholars who had applied for a tuition fellowship. Specifically, the economical effort has come from the International Centre of the Leipzig University and the sponsors of the ESU, from the DAAD, the German Academic Exchange Service, and from the DARIAH-EU, the pan-European Digital Research Infrastructure for the Arts and Humanities.

The essence of DH as a field that breaks disciplinary borders was also reflected in the composition of the workshop-groups, which brought together scholars from very different research contexts, from Library Sciences, to Arts and Humanities and Computer Sciences. The eleven workshops offered by the ESU 2021 covered important areas of Digital Humanities, as well as different approaches, methods and tools: from humanities data to digital annotation and analysis of literary texts; from stylometry to mapping environment, digital archives, digital editions, etc. The program of the Summer University was divided into lectures, workshops, hands-on and teaser sessions, project and poster presentations, and enriched with four tours, which virtually took the participants to the Bibliotheca Albertina, to the German National Library, to the Museum of Musical Instruments and to the city of Leipzig respectively.

The organizers of the first online ESU had a lot of thinking in finding new ways and tools for community and network building. Among other things, they finally offered a #dhwellness channel on Slack and a dancing party on Topia. By putting a lot of effort on these apparently secondary aspects, they considered how important social interactions during a summer school may be for those scholars and students who work in isolation within non-DH departments. In conclusion, one of the most interesting results of the Summer University was that, already at the end of the first week, participants had started to overcome the de-humanising dimension of their learning environment. In this respect, the presentations of the workshops results showed clearly that, despite having to work from home with their own – more or less appropriate – tools, the group members spontaneously started to create not only professional, but also human connections, and to feel part of a community.

Master “Territori Digitali”.



Una grande opportunità offerta da Unimol ai giovani laureati

Il tema della salvaguardia e della valorizzazione del Patrimonio culturale è di grande attualità.

A settembre 2020 è stata ratificata dall'Italia la Convenzione sul valore del Patrimonio culturale per la Società (Convenzione di Faro) che, tra l'altro, enfatizza il valore e il potenziale del Patrimonio culturale come risorsa per lo sviluppo sostenibile e la qualità della vita e prevede che la società civile e le "Comunità Patrimoniali" abbiano un ruolo sempre più centrale nei processi decisionali relativi all'ambito del patrimonio culturale e nei relativi processi di gestione delle risorse.

Nel Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), che rappresenta una straordinaria opportunità per lo sviluppo dell'economia del Paese nel prossimo quinquennio, è evidenziato che l'efficacia della spesa delle ingenti risorse disponibili è legata anche agli attori coinvolti e alle modalità di coinvolgimento e sono individuati importanti investimenti in ambito turistico e culturale con scenari che devono vedere protagoniste le comunità locali insieme alle istituzioni.

Lo stesso PNRR individua inoltre nelle tecnologie digitali la leva per abilitare, conseguire e sostenere tutti i processi di innovazione previsti.

La sfida legata a rendere effettiva una prospettiva di sviluppo in ambito turistico e culturale attraverso il connubio tra Patrimonio culturale e tecnologie digitali necessita di figure professionali in grado di attivare e governare i processi partecipativi di salvaguardia, tutela e valorizzazione dei patrimoni bio-culturali grazie anche al proficuo impiego delle tecnologie e delle piattaforme digitali.

Per formare queste figure professionali l'Università del Molise, in collaborazione con la Regione Molise e con DiCultHer, ha attivato un Master Universitario di I livello denominato **"TERRITORI DIGITALI. ICT, INNOVAZIONE SOCIALE, COMUNITÁ PATRIMONIALI IN RETE" con cui verranno formati 25 "ESPERTI IN VALORIZZAZIONE E PROGETTAZIONE PARTECIPATIVA DEI PATRIMONI BIO-CULTURALI DELLE COMUNITÁ ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE E LE PIATTAFORME DIGITALI".**

Il Master, gratuito per gli studenti al di sotto dei 45 anni domiciliati in Molise grazie al finanziamento dalla Regione Molise, ha la durata di un anno.

Le domande di ammissione hanno scadenza il 4 ottobre 2021 ai sensi del Bando disponibile alla pagina https://www.unimol.it/didattica/centro-unimol-management/alta-formazione/a-a-2021-2022/ .

ABOUT THE FUTURE

uno sguardo intorno al futuro

L'**audiovisivo** come strumento di **engagement e sviluppo di competenze trasversali** nei contesti educativi. ***In molise un laboratorio sperimentale.***

Preview: 29-30 settembre 2021
Festival: 18 – 21 novembre 2021

About the Future è un rassegna che indaga lo sviluppo e l'innovazione delle pratiche artistiche contemporanee. Il festival intende offrire uno sguardo aggiornato sulle produzioni di arte e cultura del XXI secolo. DiCultHer è partner della rassegna About the Future che è un progetto interdisciplinare di ricerca e studio che sperimenta il dialogo offerto da settori (apparentemente) distanti come l'arte e l'ambiente culturale con il progresso tecnologico e quello scientifico. ATF è un evento culturale dal respiro internazionale che a sua volta è capace di generare processi d'innovazione nel contesto territoriale di riferimento. Inoltre si posiziona all'interno di un mercato globale preesistente composto da organizzazioni e soggetti che sviluppano sperimentazioni ed applicazioni dall'assoluta valenza scientifica, nonché economica.

Di seguito il comunicato stampa relativo all'anteprima.

POLITICHE EDITORIALI

AMBITO DI INTERESSE

Culture Digitali si propone uno strumento editoriale Open di alta divulgazione scientifica in grado di rappresentare il ruolo che il digitale riveste sia da un punto di vista tecnico-scientifico sia umanistico (letterario, filosofico storico, artistico, archeologico, archivistico ecc.) in tutti i suoi aspetti, applicazioni e problematiche.

Oltre alla condivisione di eventi di studio e ricerca, verranno promosse tutte quelle metodologie e software, sviluppati in particolare in Italia, che migliorino la qualità del processo di digitalizzazione e conservazione del nostro patrimonio culturale. Il progetto vuole creare un repository di contenuti sempre aggiornati che consenta il ripensamento delle scienze e culture contemporanee come patrimonio del futuro e del ruolo della cultura umanistica nell'era digitale.

Seguendo queste linee programmatiche, la rivista online si comporrà di varie sezioni tematiche che avranno l'obiettivo di raccogliere i contributi attuali sulle problematiche e le sfide delle Digital Humanities e del Digital Cultural Heritage in diversi contesti teorici e applicati. Saranno particolarmente sollecitati approfondimenti sui temi (ma non ristretti a):

- Modelli, strumenti e formazione alla rappresentazione della conoscenza nello studio del patrimonio culturale letterario, storico, artistico, archeologico, filosofico.
- Metodi e tecnologie di comunicazione del patrimonio culturale e loro impatto nella conoscenza e nell'educazione.
- Problematiche e strategie inerenti la conservazione (in termini di persistenza, provenienza, autenticità) dei dati.
- Modelli e strumenti per la facilitazione del diritto di partecipazione dei cittadini alla vita culturale del proprio territorio e per il potenziamento della conoscenza e dell'accessibilità del patrimonio culturale artistico e paesaggistico.
- Esperienze e buone prassi di contenuti digitali potenzialmente ri-utilizzabili (Open Educational Resources).
- Esperienze e buone prassi di costruzione di percorsi innovativi per stimolare la creatività giovanile.
- Esperienze e buone prassi di interventi tecnologici di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali.
- Studi sull'impatto culturale e sociale della rappresentazione e della comunicazione condotta con i nuovi modelli e tecnologie digitali.
- Sistemi e tecnologie relativi a Internet of Things, Digital Diplomacy, Storytelling e Placetelling, Semantic Web, Linked Open Data, Network Analysis, Digitization 3D/2D, Visualization, Virtual & Augmented Realit applicati al patrimonio culturale.

SEZIONI

Articoli / Interviste / Rubriche

- INVITO ALLA LETTURA
- IL DIGITALE E LE ARTI
- PATRIMONIO CULTURALE, DIGITALE, EDUCAZIONE CIVICA.
- DALLE COMUNITÀ PATRIMONIALI.
- MAINTREAMING DELL'INNOVAZIONE.
- DIRITTO ALLA CULTURA, DIRITTO ALL'ISTRUZIONE, DIRITTO ALL'INNOVAZIONE.
- MEDIA EDUCATION E DIGITAL EDUCATION.
- PCTO E DIGITALE: NUOVI AMBIENTI E CONTESTI PER L'APPRENDIMENTO.
- MAPPATURA DELLE MOSTRE VIRTUALI
- STORIA DELLA SCIENZA, DIGITALE, EDUCAZIONE

FREQUENZA DI PUBBLICAZIONE

Bimestrale, sei numeri annui + due Quaderni

La rivista segue una politica di "open access" a tutti i suoi contenuti nella convinzione che un accesso libero e gratuito alla ricerca garantisca un maggiore scambio di saperi. Presentando un articolo alla rivista l'autore accetta implicitamente la sua pubblicazione in base alla licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License. Questa licenza consente a chiunque il download, riutilizzo, ristampa, modifica, distribuzione e/o copia dei contributi. Le opere devono essere correttamente attribuite ai propri autori. Non sono necessarie ulteriori autorizzazioni da parte degli autori o della redazione della rivista. Gli autori che pubblicano in questa rivista mantengono i propri diritti d'autore. La rivista non richiede tariffe né per la sottomissione di articoli né per la loro revisione.

CODICE ETICO DELLA RIVISTA

Tiene conto del COPE Code of Conduct. Le politiche editoriali e il codice etico della Rivista saranno riesaminate periodicamente, soprattutto per quanto riguarda le nuove raccomandazioni del Consorzio COPE. Culture Digitali segue questo modello per la pubblicazione degli articoli. Tutte le parti coinvolte nella pubblicazione – autore, editor della rivista, revisori ed editore – sono consapevoli degli standard etici richiesti e li condividono.

Responsabilità della Redazione

La Redazione adotta tutte le misure ragionevoli per assicurare la qualità del materiale pubblicato in Culture Digitali, agendo di conseguenza se rileva abusi da parte degli autori. Saranno valutati ai fini della pubblicazione i manoscritti per il loro contenuto intellettuale, senza distinzione di razza, sesso, orientamento sessuale, credo religioso, origine etnica, cittadinanza, o filosofia politica degli autori. La decisione della Redazione si attiene alle disposizioni di legge in materia di diffamazione, violazione del copyright e plagio. La rivista fornisce una guida per gli autori che garantisce l'accuratezza, la completezza e la chiarezza dei contributi, tra cui redazione tecnica e l'utilizzo di apposite linee guida e liste di controllo.
La Redazione segue un protocollo che garantisce che il materiale presentato alla rivista rimanga riservato durante il processo di valutazione. La riservatezza delle informazioni individuali, di ricerca o professionali ottenute è garantita durante il processo di revisione.
La Redazione adotta tutte le misure ragionevoli per garantire che tutti gli articoli siano pubblicati in libero accesso e liberamente disponibili a chiunque.
L'identificazione permanente in DOI e NBN garantisce il monitoraggio di garanzia e la conservazione degli articoli a lungo termine.

Responsabilità degli Autori

Gli autori sono responsabili per gli articoli che presentano: essi devono garantire l'originalità delle loro opere, di essere consapevoli delle conseguenze di una cattiva condotta. Gli autori dovrebbero sempre riconoscere le proprie fonti e fornire dettagliate citazioni per tutte le pubblicazioni che hanno influenzato il loro lavoro. Gli autori sono invitati a seguire le linee guida dell'autore pubblicate dalla rivista, garantendo in tal modo l'accuratezza, la completezza e la chiarezza degli articoli, inclusi gli standards tecnici ed editoriali.

LINEE GUIDA PER GLI AUTORI

I contributi (circa 3.000-6.000 parole) possono essere sottoposti in inglese, francese, spagnolo o italiano. Il testo va inviato in formato elettronico e deve essere conforme alle linee guida. Gli articoli devono essere provvisti di due abstract (max 200 parole), in inglese e in italiano, e devono essere corredati da almeno 5 parole chiave. I formati per inviare i contributi sono OpenOffice. odt e Word.docx. Il testo può contenere collegamenti web. Le note a piè pagina devono essere inserite come testo delimitato da doppia parentesi. La loro numerazione nell'articolo pubblicato sarà automatica.

Recensioni

Culture Digitali vuole fornire ai suoi lettori recensioni di libri, progetti, strumenti e dataset, così come report di eventi (workshops, tutorials, seminari, conferenze, summer school, etc.) e progetti legati alla comunità di DCH, con l'obiettivo di diffonderne le attività in corso in Italia e all'estero. Una recensione per Culture Digitali deve contenere un minimo di 500 e un massimo di 1.000 parole e viene pubblicata a scorrimento, ovvero poco dopo la consegna e a seguito dei dovuti interventi editoriali.

DIRITTI DEGLI AUTORI

I diritti d'autore e di pubblicazione di tutti i testi pubblicati dalla rivista appartengono ai rispettivi autori senza alcuna restrizione e saranno garantiti attraverso la piattaforma Blockchain #LRXCULTURE.

Culture Digitali è rilasciata sotto una licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (licenza completa).

INFORMAZIONI SULLA PRIVACY

I nomi e gli indirizzi e-mail inseriti in questo sito della rivista saranno utilizzati esclusivamente per gli scopi dichiarati e non verranno resi disponibili per nessun altro uso. Privacy Policy

EDITORE

Associazione Internazionale DiCultHer (www.diculther.it)

POLITICHE EDITORIALI

SCAN ME

Link alla rivista web