Codice rivista: E262892

Codice ISSN 2785-308X

n.6

anno 2

CULTURE DIGITALI

luglio-agosto-settembre 2022

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

CULTURE DIGITALI

Infografica di fruizione della meta-rivista digitale

Per visualizzare la rivista nel formato PDF da questo numero si è deciso esportare impaginato "a pagina singola" per permettere al lettore di fruire dell'esperienza come più preferisce, anche grazie all'aiuto dei "segnalibri" per facilitare la navigazione.

Nel caso si preferisca la classica navigazione su doppia pagine, si può ricorrere alle varie opzioni proposte a lato.

Il formato digitale della rivista permette di inserire collegamenti esterni di cui vi mostriamo le tipologie qui di seguito:

Tipologie di link

http:/link.it — Link classico che riporta l'indirizzo web

Infratext link — Link applicato a parole chiave all'interno del testo

Contenuti multimediali



Ogni immagine o grafica che contiene questa icona è un contenuto esplorabile

Video



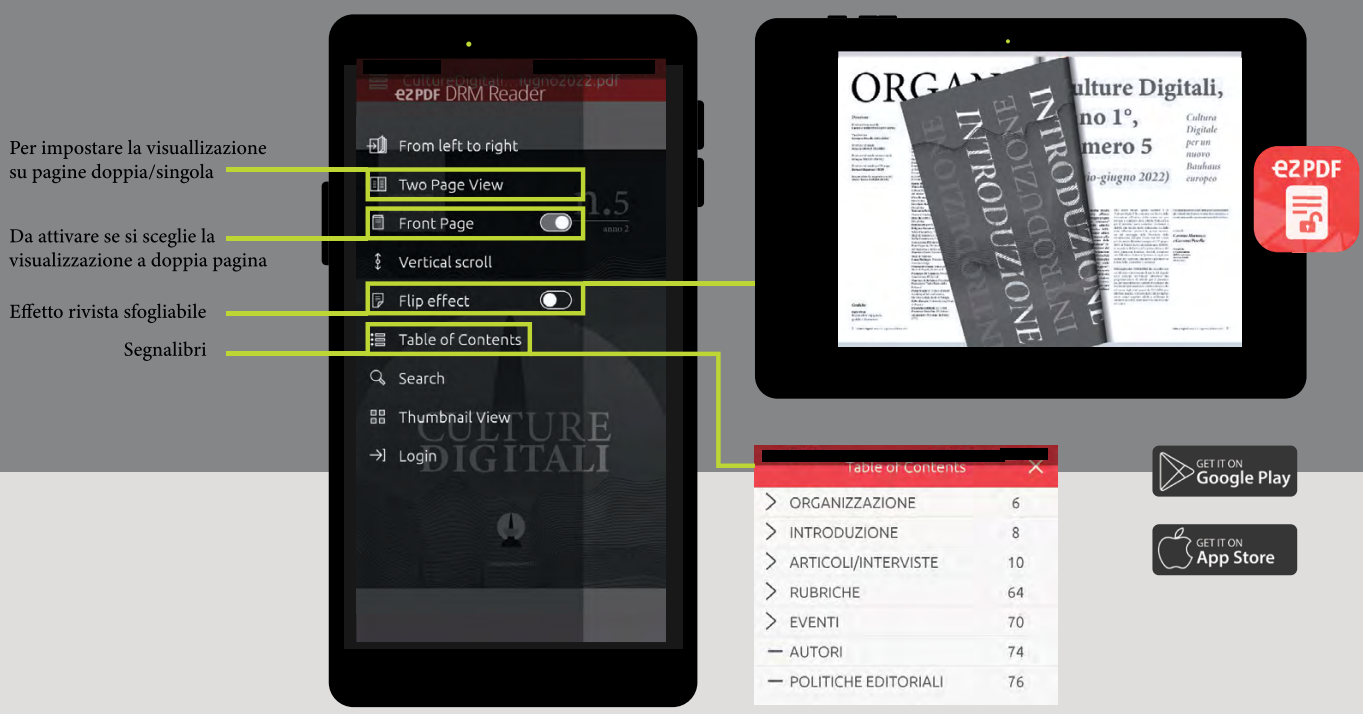
Le immagini "preview" dei video sono tutte interagibili

Nel caso si preferisca visualizzare il formato rivista a doppia pagina, abbiamo ricercato delle soluzioni sia per la fruizione su Smartohone e Tablet, che per computer.

Qui a lato trovate le infografiche che abbiamo approntato per sistemare le impostazioni di visualizzazione su tutti i dispositivi.

Smartphone e Tablet

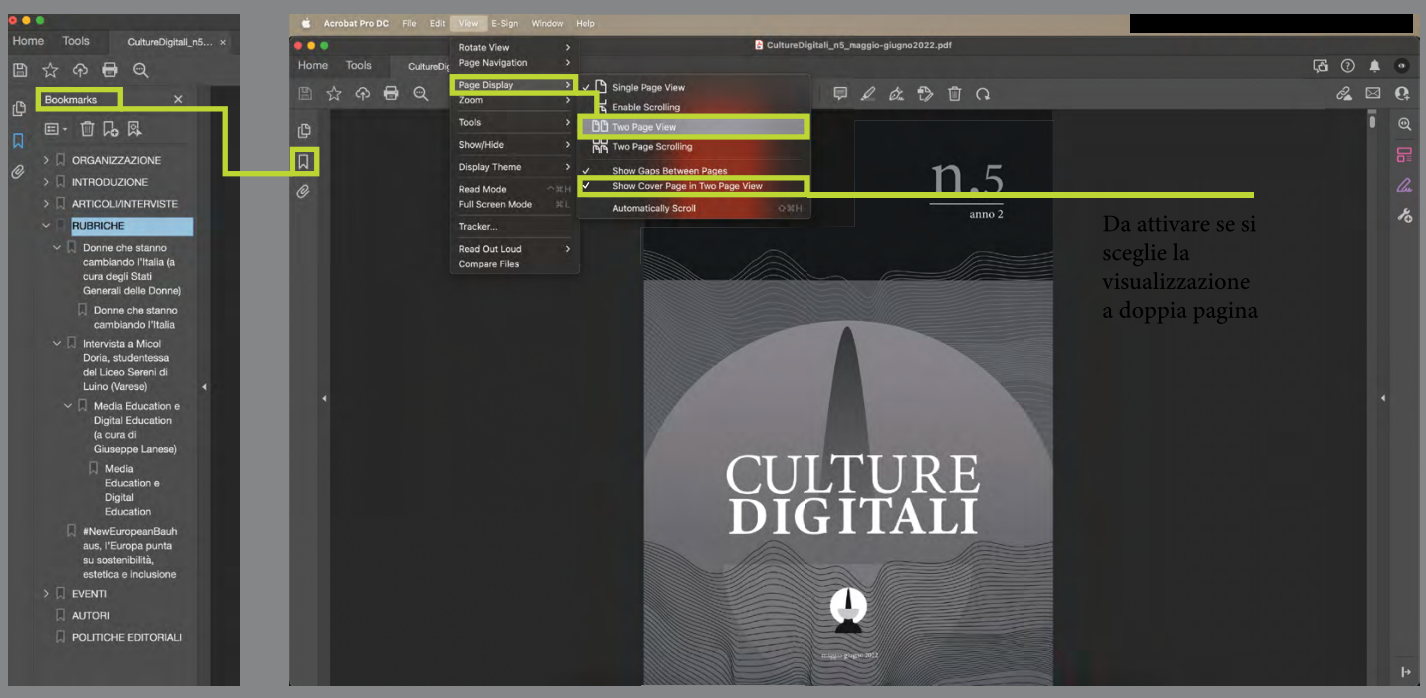
Consigliamo l'utilizzo dell'applicazione "EzPDF DRM reader" perchè permette di sfogliare comodamente la rivista da dispositivo mobile, è gratuita, non ha pubblicità e occupa poco spazio.



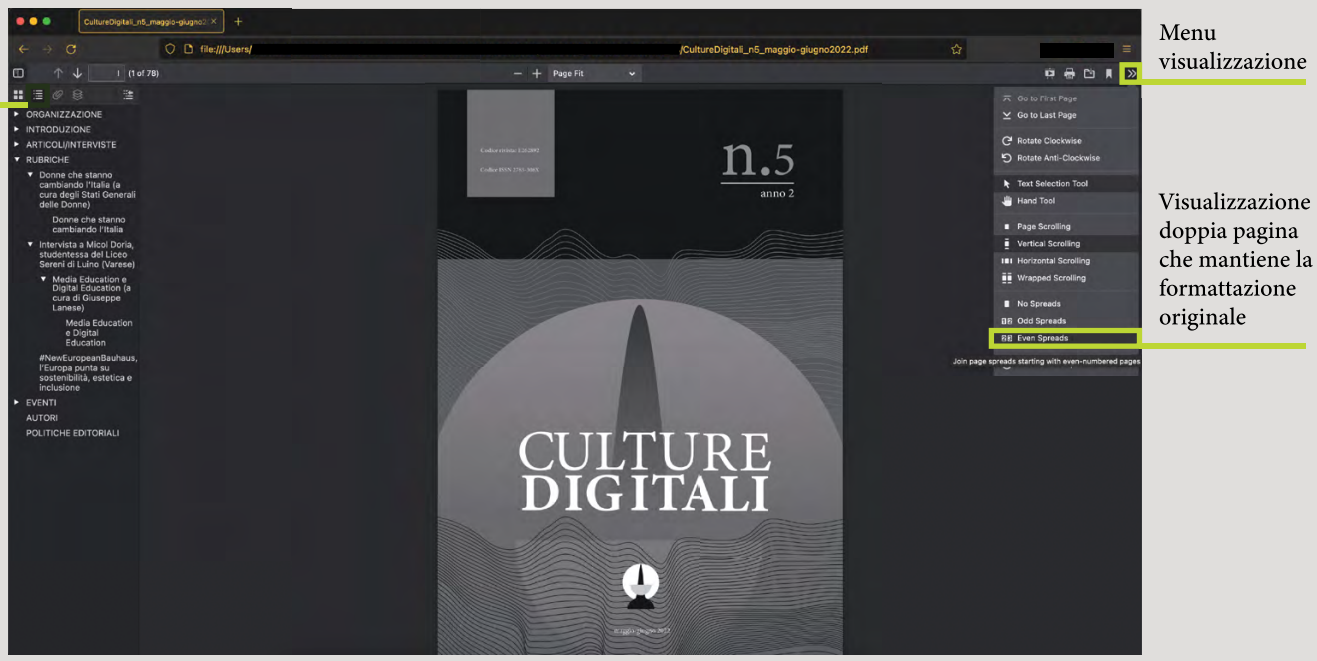
Computer

Per la visualizzazione su computer vi consigliamo due alternative tra cui scegliere in base alle proprie preferenze: "Adobe Acrobat Reader" o il browser che usate normalmente (Mozzilla, Chrome, Safari, etc.)

Adobe Acrobat



Browser web



SOMMARIO

2 ORGANIZZAZIONE

2 ..... Direzione
2 ..... Comitato Scientifico
3 ..... Coordinamento editoriale
3 ..... Comitato di Redazione

4 INTRODUZIONE

5 ..... Culture Digitali, anno 1°, numero 6

8 ARTICOLI/INTERVISTE

10 ..... The immaterial baton. Il testimone immateriale
A cura di Michele Rak

12 ..... Artificial Intelligence and Creativity: an Oxymoron ?
A cura di Gianmaria Ajani

18 ..... Digital as an interdisciplinary space. A possible challenge for the “Humanities”
A cura di Mario Morcellini

22 ..... Educazione al patrimonio culturale e digitale: da potenziale a fattore di contesto
A cura di Elisabetta Borgia, Marina Di Berardo, Susanna Occorsio

28 ..... Riflessioni per una nuova didattica per il design
A cura di Mario Fois

36 ..... Spirito prometeico, fra scienza, tecnica e arte
A cura di Pino Blasone

38 ..... Percorsi di intelligenza. Artificiale
A cura di Piero Chiabra

42 ..... La collaborazione tra INDIRE e DiCultHer nella programmazione delle attività con le scuole del secondo ciclo nell’a.s. 2022/23 per formare cittadini globali ed educare alla titolarità del patrimonio culturale, nella visione del NEB.
A cura di Luisa Aiello e Pamela Giorgi

48 ..... Physiognomia. Una chiave digitale per l’interpretazione di corpi e volti
A cura di Elena Berti

50 ..... Virtualizzazione: l’eterogenesi dell’umano
A cura di Vincenza Pellegrino
A cura di Pamela Giorgi e Veronica Caciolli

58 ..... La visione delle donne nello sviluppo sostenibile dei territori, nel New European Bauhaus
A cura di Isa Maggi

62 ..... Sperimentiamo il curricolo europeo!
A cura di Laura D’Ambrosio

64 ..... The Philosophy for Community to sustain and practice the culture of sustainability of development (Part 1)

72 ..... The Philosophy for Community to sustain and practice the culture of sustainability of development (Part 2)

76 ..... The Philosophy for Community to sustain and practice the culture of sustainability of development (Part 3)
A cura di Vincenza Merlino

82 ..... Creare arte con l’intelligenza artificiale
A cura di Federica Spagnoli

92 ..... NewsMedia4Good is all about Information Ethics & Algorithms
A cura di Maria Pia Rossignaud e Derrick de Kerckhove

94 ..... Digital culture: everybody's gateway to the future
A cura di Piero Chiabra

98 ..... Il futuro della città cyborg
A cura di Mario Fois

106 ..... Il patrimonio culturale per l'apprendimento e la salute
A cura di Vincenza Ferrara

110 ..... Digital communication and learning
A cura di Cristiana Pivetta

112 ..... Digital didactics: how ArtCentrica inserts itself into the New European Bauhaus
A cura di ArtCentrica

116 ..... Museums, extracurricular places: accessibility and extended reality
A cura di Giuliana Guzzaroni

120 ..... FOR A NEW EUROMEDITERRANEAN DIGITAL HUMANISM
A cura di David Alberto Murolo

124 ..... The New European Bauhaus to boost sustainability and inclusion: culture and digitalization for youth employability
A cura di Dunia Pepe

130 ..... AMBIENTI EDUCATIVI E DI APPRENDIMENTO IN ERA DIGITALE
A cura di Maria Loscrì

136 ..... Theatre at school and digital reality
A cura di Agita

138 ..... Supersocietà nella solidarietà, nel pluralismo, nella pace, nella libertà
A cura di Maurizio Grandi e Arianna Ballati

150 .... and now I'm here
A cura di Morena Maresia

154 ..... Restoring digital arts in a sustainable way.
A case study: the restoration of Giacomo Verde's artworks.
A cura di Anna Maria Monteverdi

158 ..... In dialogo
A cura di Francesco De Biase

160 ..... EXPERIENCE ALWAYS TEACHES
A cura di Marcello Spagnolo

164 ..... Rigenerazione Urbana e Design
A cura di Stefano Salvi

168 RUBRICHE

Media Education e Digital Education (A cura di Giuseppe Lanese)

170 ..... DigCompEdu, il quadro di riferimento europeo per la digital education

172 EVENTI

174 ..... 'Nomadismi digitali': performance, media, conversazioni, esplorazioni urbane"

184 AUTORI

190 POLITICHE EDITORIALI

SOMMARIO

ORGANIZ

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

ZAZIONE

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.

INTRODUZIONE

INTRODUZIONE

INTRODUZIONE

Culture Digitali, anno 1°, numero 6 *(luglio-agosto-settembre 2022)*

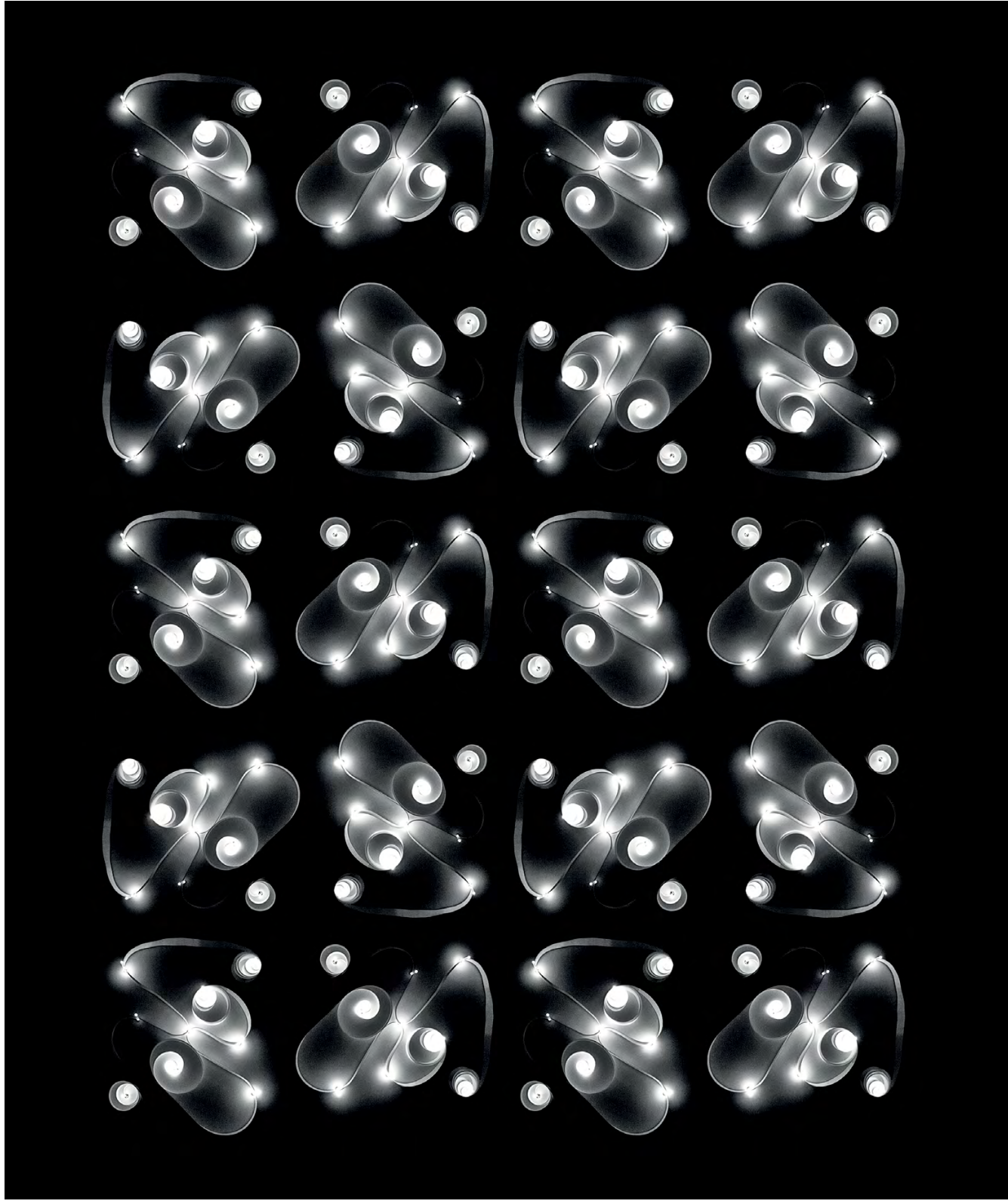
Cultura Digitale per un nuovo Bauhaus europeo

Questo numero di Culture Digitali, il sesto, ad un anno dell'avvio della rivista, è incredibilmente ricco di approfondimenti e suggestioni che ci indicano la strada e ci sostengono e ci confortano nelle scelte delle attività, cosi come descritte nei documenti programmatici e di contesto promossi da #DiCultHer, quali il "Manifesto Ventotene Digitale" e la Carta di Pietrelcina, che hanno segnato momenti rilevanti di riflessione per la promozione di concrete azioni che pongono la "Cultura" al centro del "Progetto d'Europa" nel suo essere "bene comune" e dispositivo fondamentale di coesione sociale, legate alla Ricerca, all'Alta formazione e all'Educazione scolastica

Un numero questo della nostra rivista che mette in evidenza il forte senso di appartenenza dei molti autori che vi hanno contribuito a renderlo davvero "speciale", a cui va uno speciale e sentito ringraziamento. Un numero speciale che ci conforta sul piano progettuale e programmatico, che mette in evidenza il messaggio guida che #DiCultHer ha intercettato in questi ultimi anni e nelle cui istanze si è identificata: "**Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione**". Non uno slogan, ma un presupposto indispensabile per la **crescita sociale, culturale ed economica sostenibile** che #DiCultHer ha ripreso e rilanciato anche in Europa, per ridisegnare la prospettiva di interventi in direzione del ***rafforzamento dell'identità europea e del suo sviluppo sociale nella vita, nel lavoro, nella condivisione dei valori comuni.***

In quest'ottica l'invito dalla presidente della Commissione europea **Ursula von der Leyen** per un **nuovo Bauhaus europeo**, assume un significato ancor più rilevante, quasi **utopico**: concentrare l'attenzione per re-immaginare una vita sostenibile in Europa, sulla formazione e l'educazione delle "risorse umane" in modo da orientare qualitativamente e con fiducia la nostra "rinascita" (Gianni Letta, introduzione al libro ***Conoscenza, competenza, creatività, crescita***. Editori Laterza, 2021).

Valori essenziali che l'Europa ci ripropone come presupposto base ad ogni politica di ricostruzione e sviluppo e come premessa indispensabile per ogni piano di finanziamento, mediante la formazione e lo sviluppo di una nuova "**società della conoscenza**", che prenda le mosse dalla risorsa più importante che

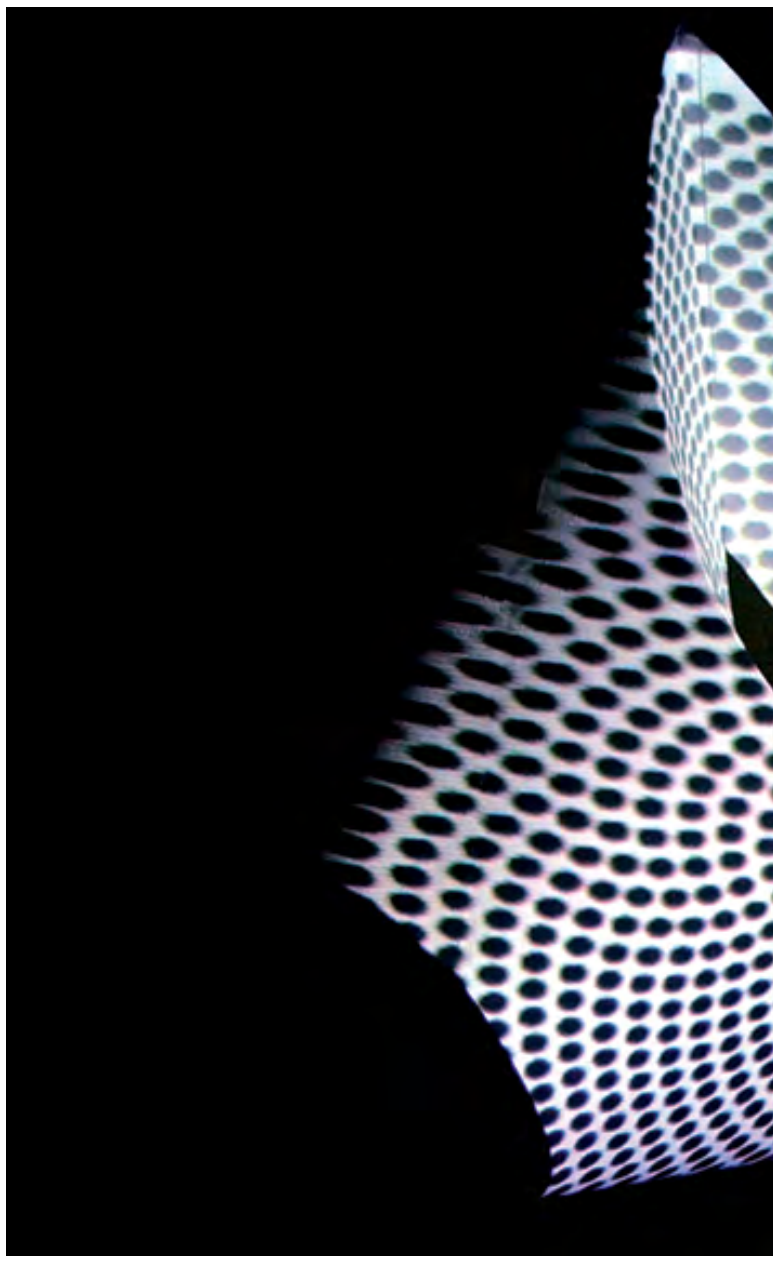


possediamo, ovvero il **"capitale immateriale"**, il **"capitale umano"**, e cioè le persone, l'io e il noi: i nostri giovani!

L'occasione ci sarà data dal coinvolgimento attivo delle nostre studentesse e dei nostri studenti al **"nuovo Bauhaus europeo"** , ricordandoci che come il movimento Bauhaus, oltre cento anni fa, assunse rapidamente una dimensione internazionale, influenzando e plasmando il pensiero creativo e il design in tutto il mondo e come, l'ingegnosa avanguardia del Bauhaus ha inciso concretamente sulla transizione sociale ed economica verso la società industriale del XXº secolo. Oggi, come ci ricorda la presidente Ursula von der Leyen abbiamo bisogno di un **nuovo Bauhaus** per rendere "sostenibile l'economia dell'UE". Per farlo c'è bisogno dell'impegno di tutti e la chiave di volta per cambiare la vita, le teste, i malcostumi, le brutte abitudini e formare le nuove generazioni è ***"Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione".***

Se le indicazioni che ci provengono dal Nuovo Bauhaus europeo, dal Manifesto Ventotene Digitale e dalla Carta di Pietrelcina, rappresentano lo scenario culturale di riferimento per la programmazione delle attività di #DiCultHer e gli obiettivi per riappropriarsi della **titolarità partecipata all'Europa** ripartendo dalla Cultura come bene comune per una nuova "***Megàle Hellàs***", la nostra rivista Culture Digitali, grazie ai tanti autorevoli autori, sta rappresentando il momento degli approfondimenti, delle visioni, della condivisione delle esperienze, fondamentali per rinnovarsi sia negli approcci, sia nei metodi e nelle prospettive per "agire" nelle prospettive delineate nei sopra descritti documenti.

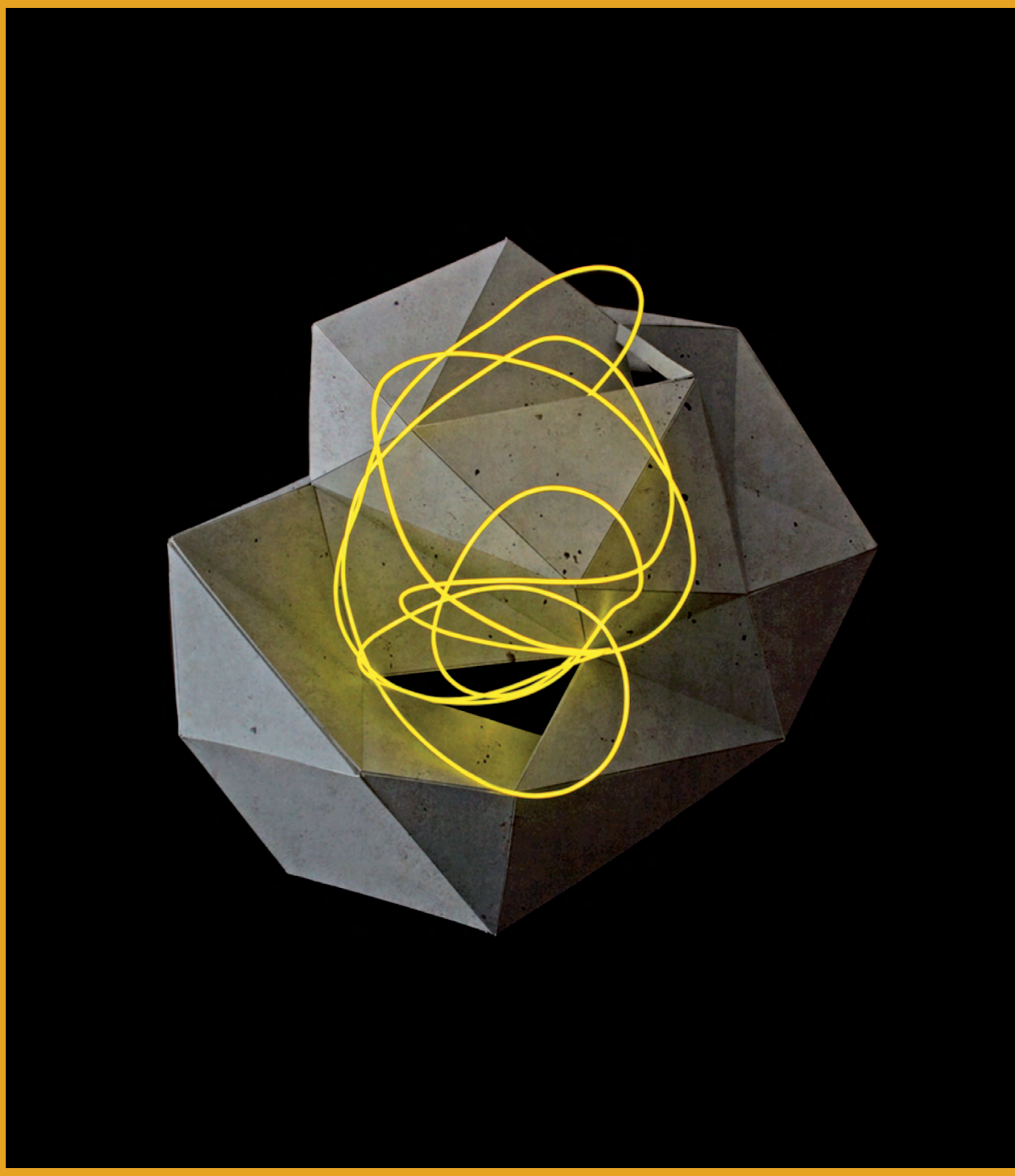
Prospettive che danno corpo e senso all'agire tra DiCultHer ed alcune Organizzazioni culturali italiane con le quali #DiCultHer condivide **una "visione comune" che ha sempre mirato a consolidare la collaborazione tra le parti per costruire *un'offerta educativa/formativa integrata e innovativa*** per un'Europa sostenibile, che mette al centro la 'creatività' dei nostri giovani nella strutturazione **della nuova Cultura Digitale per innovare nell'educazione al e con il patrimonio**, e per sostenere l'**attitudine al cambiamento** attraverso la consapevolezza che la cultura e il digitale possono esserne una formidabile leva per un'idea rinnovata di **"spazi di apprendimento"**, per immaginare *"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*".

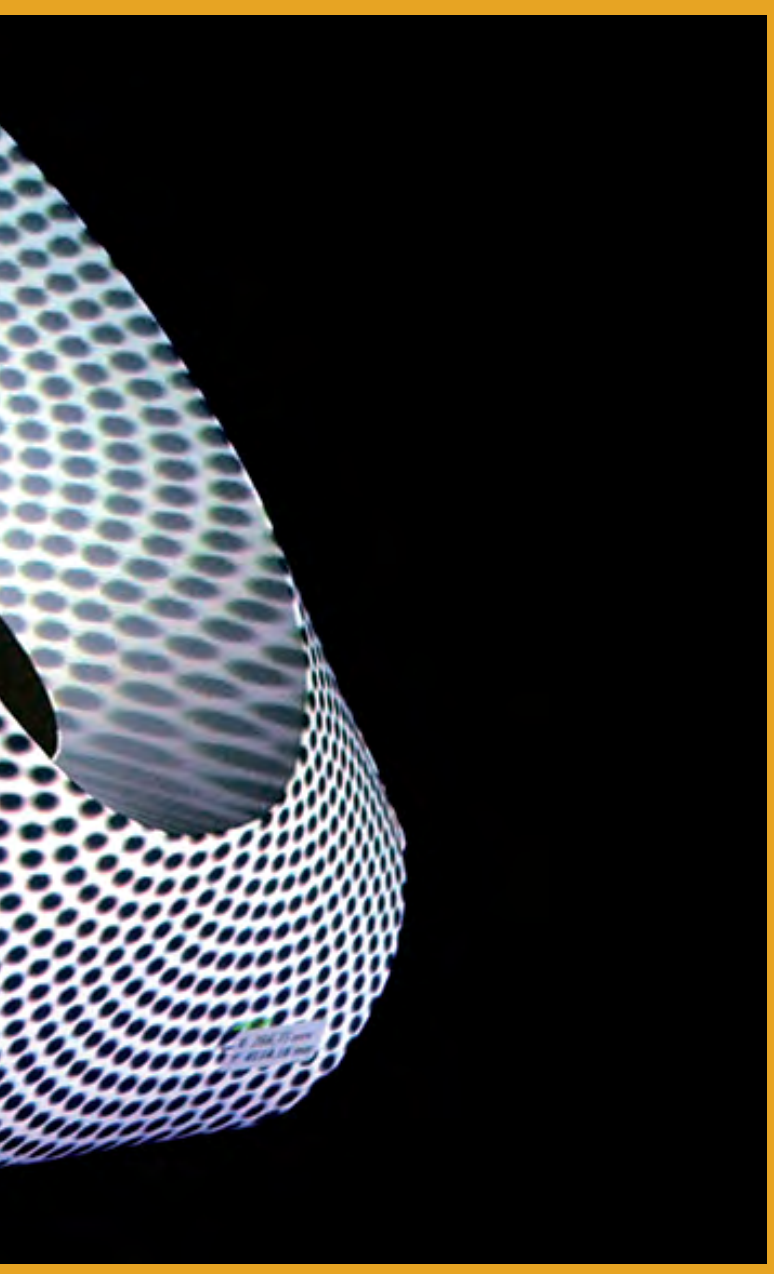


Le immagini di queste pagine e il visual di copertina sono state realizzate all'ISIA Roma Design durante il corso di Teoria della forma tenuto dal prof. Massimo Ciafrei. Il Corso verte sulla progettazione di qualità formali di artefatti a basso indice di funzionalità e di impatto tecnologico, con l'obiettivo di far acquisire conoscenze e competenze sul controllo spaziale e sulla coerenza metodologica delle evoluzioni formali, tipiche del design. Saper scoprire e far parlare le potenzialità inespresse delle strutture biologiche ed artificiali, dei materiali e delle tecnologie per trans-formarle in organismi spaziali nascenti e compiuti con attitudine verso il design.

I progetti realizzati dagli studenti sono:

In concrete - Gli opposti, di Sara Anzera (in copertina e a destra)
Pánta rheî - Scorrimento avvolgente, di Laura Corsanici, Ivan James Veroya Dayandayan (a sinistra)
Hülse - Superfici curve, di Gian Marco Vitti (in basso)





Dobbiamo farlo e possiamo farlo!! Perché proprio in questi momenti di difficoltà abbiamo visto l'inestimabile capacità di resistenza e resilienza di molte, anzi moltissime persone, dinanzi alle problematiche poste dalla pandemia e in questo momento posta anche dalla guerra in atto nel centro dell'Europa. Sono questi segnali importanti di rinascita da valorizzare e da coltivare perché ravvivano il senso di appartenenza ad una comunità, il percepire di essere persone, esseri umani, ma anche cittadini, di slancio e com-passione verso gli altri, esempio e testimonianza.

Esempio e testimonianza di cui troviamo segno da parte di tutti gli autori, in questo numero speciale della nostra rivista.

Grazie a tutte/i:

Carmine Marinucci
e Giovanni Piscolla

Presidente
e Vicepresidente
dell'Associazione
internazionale
#DiCultHer

ARTICOLI

INTERVISTE

ARTICOLI

INTERVISTE

Culture Digitali,
anno 2, n. 6,
luglio-agosto-settembre 2022

The immaterial baton.

Il testimone immateriale

A cura di:
Michele Rak

Abstract

In ogni società le generazioni si scambiano libri, musiche, quadri, statue, architetture, oggetti e altre opere. A velocità diverse si scambiano contenuti che sono strumenti cognitivi: modelli, linee, idee, parole d'ordine.

Le comunità europee si sono scambiate per secoli le loro opere, superando le differenze linguistiche, di costume, i loro apparati iconici e valoriali.

Il digitale ha moltiplicato le quantità e le varietà delle opere che le comunità e le generazioni si scambiano e la velocità con cui vengono scambiate. Queste opere sono in gran parte dematerializzate e vengono scambiate attraverso i canali della tecnologia digitale. Opere e idee sono contattate attraverso la rete global di internet.

Il loro flusso consente di rilevare i legami che legano comunità diverse e l'esistenza di un patrimonio europeo comune e il suo impatto, a tutti i livelli, sui costumi e le politiche, sulle mode e sui gusti.

Il passaggio di dati e opere tra i paesi e le loro comunità è stato spesso graduale e materiale. La tecnologia digitale consente un passaggio che ha misure e rapidità fino a pochi decenni fa impensabili ed ha effetti imprevedibili sulle dinamiche delle società.

Il testimone che le comunità e le generazioni si passano mentre corrono è sempre più immateriale. Ma creativo e democratico.

Roma, Colle Oppio 2022

Il testimone immateriale

Nelle gare di corsa a staffetta gli atleti si scambiano Il testimone (baton), il cilindro di alluminio o di legno del peso di 50 gr e della lunghezza di 28/30 cm. È un momento delicato: la vittoria dipende dalla velocità dei corridori ma anche dalla presa, in corsa, del testimone.

Nello stesso modo le generazioni si scambiano, mentre la loro vita corre, libri, musiche, quadri, statue, abiti, architetture e altre opere e, con queste, a velocità diverse, si trasmettono i valori, idee e gli altri strumenti cognitivi che tutte le opere veicolano.

La comunità europee si sono scambiate per secoli le loro opere, nonostante le differenze linguistiche, di costume, e i loro apparati iconici e valoriali. Questo flusso di testi consente di rilevare i legami tra comunità diverse e di ricostruire il patrimonio comune europeo e valutare la sua incidenza, a tutti i livelli, su costumi e politiche.

Il patrimonio europeo ha utilizzato molti e diversi canali di passaggio per scambiare opere o merci, viaggiatori o invasori. Ma il patrimonio culturale ha ora una infrastruttura global e una materia digitale.

L'infrastruttura è la rete internet. I contenuti sono quelli della cultura mediale. La sua forma è quella che chiamiamo patrimonio digitale.

La tecnologia ha moltiplicato le quantità dei contenuti scambiabili e scambiati e la velocità con cui passano da una comunità all'altra. Alcuni campi sono stati particolarmente favoriti: la musica, le immagini, le ricerche scientifiche. Questo passaggio aperto e libero ha consentito balzi in avanti in tutti i campi della conoscenza.

In misura crescente questa infrastruttura facilita l'accesso, la scoperta, la rapidità dell'informazione, la percezione della varietà delle culture, la complessità della storia, l'emersione e la decadenza delle società. Sono facilitate l'imitazione e la creatività, come prova l'incremento delle copie, delle imitazioni e dei cloni.

L'accesso digitale consente un contatto e una frequentazione dei patrimoni con una rapidità impensabile per le società storiche. Il lettore sa bene come facilità e rapidità non siano privi di effetti nei processi di trasformazione delle mentalità, dei costumi, delle ideologie e delle politiche.

Lo scambio tra generazioni e culture incontra spesso difficoltà per la diversità di mentalità e costumi, paesaggi e opere, ma la diversità è una delle ricchezze dei paesi europei e la quantità e varietà dei dati scompagina in modo creativo la loro architettura cognitiva.

Immagini e conoscenze devono passare attraverso le infrastrutture dell'educazione scolastica e permanente (la scuola). Queste infrastrutture vanno continuamente curate, arricchite e stimolate in modo che sappiano conservare e innovare nella stessa misura e con calcolate gradualità allo scopo di favorire le dinamiche del tessuto sociale senza traumatizzarlo.

Il passaggio di dati e opere tra i paesi e le loro comunità è stato spesso graduale e materiale. La tecnologia digitale consente un passaggio che ha misure e rapidità fino a pochi decenni fa impensabili ed ha effetti imprevedibili sulle dinamiche delle società.

Il testimone che le comunità e le generazioni si passano in corsa è sempre più immateriale. Ma è anche creativo e democratico.

In every society, generations exchange books, music, paintings, statues, architecture, objects and other works. At different speeds, contents that are cognitive tools are exchanged: models, lines, ideas, passwords.

European communities have exchanged their works for centuries, overcoming linguistic differences, customs, their iconic and value apparatuses.

Digital has multiplied the quantities and varieties of works that communities and generations exchange and the speed with which they are exchanged. These works are largely de-materialized and are exchanged through channels of digital technology. Works and ideas are contacted through the global internet network.

This flow allows us to detect the ties that bind different communities and to write about the existence of a common European heritage and its impact, at all levels, on customs and policies.

The passage of data and works between countries and their communities has often been gradual and material. Digital technology allows a transition that has measures and speed that were unthinkable until a few decades ago and has unpredictable effects on the dynamics of societies.

The baton that communities and generations pass on as they run is increasingly immaterial. But creative and democratic



Artificial Intelligence and Creativity: an Oxymoron ?

A cura di:
Gianmaria Ajani,

DIST – Università e Politecnico di Torino

Abstract

L'arte come espressione di tecnica, l'arte come manifestazione di sentimento: non è necessario essere un intenditore d'arte per evocare quanto sovente queste due descrizioni si siano opposte. Come si colloca tale tensione nei confronti di una nuova forma di "arte", che emerge dall'impiego di tecnologia guidata dall'Intelligenza Artificiale ? Fin dagli anni '70 i computer sono stati utilizzati per generare poesie, dipinti e composizioni musicali. La maggior parte di quelle opere fatte dagli input del programmatore, mentre la macchina interveniva semplicemente come strumento, non dissimile, nella funzione, da un pennello o un apparato fotografico. Oggi siamo di fronte a un cambiamento tecnologico che ci offre l'opportunità di rivalutare il ruolo svolto dalla tecnologia digitale nel processo creativo. Quando i computers erano considerati nient'altro che uno strumento, il regime giuridico delle opere così prodotte veniva applicato privilegiando comunque la presenza di un autore umano "dietro la macchina". La maggior parte dei meccanismi odierni basati sull'intelligenza artificiale, diversamente, sviluppa algoritmi attraverso l'apprendimento automatico (machine learning). La progressiva autonomia delle macchine dagli esseri umani pone così una nuova sfida ad una serie consolidata di disposizioni di legge. E di fronte alle nuove sfide introdotte dalle opere generate dall'intelligenza artificiale, il diritto appare inadeguato.

INTRODUCTION

Art as an expression of technique, art as a display of sentiment: there is no need to be an art specialist to evoke how often these two descriptions have been opposed. Today we observe new regulatory approaches arising from technology such as the emergent Artificial Intelligence (AI)-generated art. Since the 70s computers have been used to create imaginative works such as poetry, paintings, and musical compositions. Most of those computer-made oeuvres derived from the programmer's inputs, while the machine was simply an instrument, like a brush or a camera. While this perception persists today, we are also facing a dramatic technological change which grants us the opportunity to re-evaluate the role played by processors in the creative course.

When processors were considered as nothing more than a tool, legal provisions were applied accordingly. Most of today's AI-driven mechanisms, however, develop algorithms through machine learning. The incremental separation of machines from humans brings a new challenge to an established set of provisions of law. And when confronted with new challenges brought in by AI-generated works, the law appears inadequate. Globally, most commentators refer to the letter of the law, where a "human factor" seems to be an inescapable requirement of copyright authorship. Others minimise the matter, noting the scarcity of judicial cases where AI-generated art is at stake.

In my opinion, the consideration of the impact of AI on copyright laws is significant and should not be postponed, based on a pretext of immaturity, if not irrelevance, of the topic. It is significant at least for the following reasons: AI-driven systems and the artworks that they produce nurture policy issues that affect copyright ownership entitlements and legal protection of artists, researchers, engineers who are experimenting in the field. Also, AI-generated creations question the dynamics among art producers, artworks, and the public. The aim of this essay is to indicate that this matter is incumbent and relevant for both international and national legal regimes of regulating art production.

Imagination, creativity, and artmaking are abilities peculiar to human intelligence, and vibrant marks of humankind. Among the three, imagination precedes creativity in the development of human consciousness, while creativity may, but not necessarily does, reflects itself in a product. A product can be a tool, a tale, and even, an artwork. Initially, the law paid little attention to such creativity. Indeed, both the production and trade of its results was regulated by two main areas of private law: property and contract. Eventually, creativity was perceived as an important driver of human progress. This perception led to the first copyright regimes being established in the 18th century.

Today, the development of machine learning and deep learning software allows autonomous systems to learn and execute outputs without being explicitly instructed by human beings. While arguing that the traditional copyright laws are inadequate to cope with new technology involved in creating artworks, Shlomit Yanisky-Ravid contends that oeuvres autonomously generated by machines challenge a basic tenet of copyright law, namely that only humans can create works: "Copyright laws are simply ill-equipped to accommodate this tech-revolution and are therefore unlikely to survive in their current form. To address the change in the way art is being created, we must either rethink these laws, give them new meaning, or be ready to replace them".[1]

Clearly, AI-generated creations raise several copyright questions.

Firstly, the development outlined above has occurred in parallel with a continuous evolution of data mining technology.
Further, widened access to all types of data also represents a set of multiple challenges to copyright regulations. Training an algorithm may require the use of images, texts, or other data. Artworks used to train can be in open source, in the public domain, or protected.

While it would not be easy to determine which works have been effectively used in the training process, one wonders whether a claim for copyright infringement of protected works would be successful.

Secondly, the programmer could sell the algorithm's code as a work in itself.

Thirdly, from a different, but altogether relevant, perspective, AI-generated art raises the issue of preserving algorithms. Their fast deprecation has even encouraged some artists to qualify their output as temporary performances rather than paintings or videos.[2]

Fourthly, authorship is concerned whenever an AI system, being dependent on the learning algorithm, is capable of making combinations that are increasingly autonomous from the original set of materials provided by the programmer. When the deterministic nature of software becomes a probabilistic process, we observe a qualitative leap that cannot be explained by the metaphor of the "brush and tool". All these issues have legal implications that are not clearly covered by current copyright regulations.

In this essay I explore the fourth issue, namely the ontological nature of AI-generated creations and the challenge they bring to classical copyright law concepts, such as authorship and originality.



AI-generated art and creativity

Today computers produce artistic or innovative outputs. These programs, however, should not be considered as either "able" or "not able" to autonomously produce works.[3] Rather, there is a continuum linking, at one extreme, 'computer-assisted' works and, at the other extreme, autonomously generated works. The middle of the continuum is broad and includes methods with varying grades of human intervention. Depending on the degree of human intervention, the form of the output may be minimally, significantly, or substantially determined by software. And while for computer-assisted works the software is a production device, for autonomously generated works the outcome may be unpredictable.[4]

These outcomes become an epistemological case. Their legal status is uncertain and depends on our attitude towards the degree of autonomy from humans that machines "enjoy". Already, we appreciate "e-David" and "Paul," robots capable of drawing portraits in the inventive style of Patrick Tresset, their artist programmer.[5] More than merely copying machines, Tresset's robots are fitted with an "autonomous artistic creativity" that makes them capable of producing "objects that are considered as artworks".[6] Indeed those following contemporary art updates know that a "***generative adversarial network***" (GAN)[7], having referenced 15,000 portraits from various centuries, had painted on canvas a Portrait of Edmond Belamy.[8] The work, signed at the bottom right with

namely part of the algorithm code that produced it, was presented at a Christie's auction.

The Paul-originated paintings have been exhibited in major art museums and acquired by galleries, museums, and art fairs for display, while the Edmond Belamy portrait was sold for 432.000 USD.

These examples, among others, evidence that questioning the nature of an artwork produced by automatic systems is not a pursuit confined within a purely theoretical debate. The existence of these works, and in particular, their appearance in the art world, forces us to understand their place within copyright regulation, as well as the art world.

Countless descriptions have been associated with the concept of "creativity". It can be "weak" or "strong", "exploratory" or "transformational", and additionally, "4th dimensional". A model of creativity devised by Mihaly Csikszentmihalyi[9] includes three interrelated elements:

- an accepted, and agreed upon, domain of current knowledge;
- an agent who alters a component of the domain to produce something novel; and
- a field of experts that ultimately decide whether the novelty will be accepted into the existing domain.

Kyle Jennings has identified three criteria for an agent to qualify a system featuring creative autonomy:

- autonomous evaluation (the system can evaluate its acceptance of a creation without seeking opinions from an outside source); [10]
- autonomous change (the system initiates and guides variation to its standards without being explicitly directed when and how to do so); and
- non-randomness (the system's evaluations and standard changes are not purely random).[11]

Applying these criteria to AI means that "[...] progress[ing] from a capable apprentice to a creator in its own right, an AI system must be able to both independently apply and independently change the standards it uses. This ideal will be called 'creative autonomy,' and represents the system's freedom to pursue a course independent of its programmer's or operator's intentions".[12] Following these approaches, an author is not the unique component of the creative process. Nor does creativity exist independently in any of the listed elements. Rather, creativity depends on individual capacity, acquisition of information and judgment by experts.

This perspective can free AI-systems from the identification of "autonomy" as a state of complete segregation. Kyle Jennings' argument logically supports the recognition of a truly independent AI system as one where transformational (and not pure exploratory) creativity emerges out of interactions among many different agents. In such an environment, machine learning may enable an AI system to change its preferences not randomly, but as a reaction to continuously collected evaluations and opinions.[13] Also, an AI system may attain experience from the senses. For example AI painters have shown that AI paintings can be influenced by sounds, lights and temperature in the environment, or even keywords that the system autonomously chooses.[14]

In its purest appearance, creativity may lead to ingenious works which challenge standards and canons and ultimately produce unconventional art. "Unconventional" is the appropriate word as it means deviating from conventional canons. But is AI-generated art unconventional? Indeed, it is one thing to reproduce a painting from the digestion of thousands of similar artworks, and it is another to produce unusual works, marked by a new style.

Ahmed Elgammal, director of the Art and Artificial Intelligence Laboratory at Rutgers University, built upon the development of GAN systems to establish the creative adversarial network (CAN).[15] This system is specifically programmed to produce originality and creates images which differ from those collected. In this case, the images consisted of paintings from the 14th century onwards in all styles. Generally, works produced through a CAN system have received appreciation in the art world. Important auction houses in particular, have introduced these oeuvres into international visual art markets. CAN systems stretch across two extremes: the innovative capacity of AI-made works to depart from established canons, and the ability to produce oeuvres that are not foreseeable by the algorithm's designer. One algorithm creates a solution, the other judges it, and the system loops back and forth until the intended result is reached. The innovative aspect is that the generator is informed to produce an image that the discriminator recognises as "art", but which does not fall into any of the existing styles.

If humans do not trigger the action taken by an automatic system, nor partake at the end of the process by supplying sufficient "intellectual creation" to match the minimum standard of authorship requested by the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, one might well consider these outputs to be "autonomously computer-generated".



"AI-made art" and the law

Let us assume, then, that an oeuvre is produced via an independent AI process, free from human intervention in the making. What would its legal status be?

According to most authors, copyright law is not currently structured to accommodate the innovative authorship frame of "people-who-write-programs-that-make-art".[16]

This position can be read in two different ways.

Firstly, whether innovative authorship leads to the recognition of authorship for programs-that make-art.

Secondly, whether a conservative approach would be adopted to maintain that copyright should only grant "human authorial rights".

The latest generation of AI systems makes it difficult to understand where the programmer's contribution ends, and the user's role begins. This becomes even more puzzling when the program is coded to produce expressive choices independent of both the programmer and user. Indeed, perhaps the challenge AI brings to copyright law is so robust it necessitates a change of perspective regarding authorship requirements.

Such a change would undoubtedly challenge classic copyright law which focuses on the position of the author. Despite numerous position papers, white papers, governmental reports, and recommendations, national lawmakers have not yet addressed the subject. This is unsurprising as most policymakers view such regulation as premature. In their opinion, existing copyright laws can respond, at both national and international level, to the challenges brought into the system by AI-generated artworks.

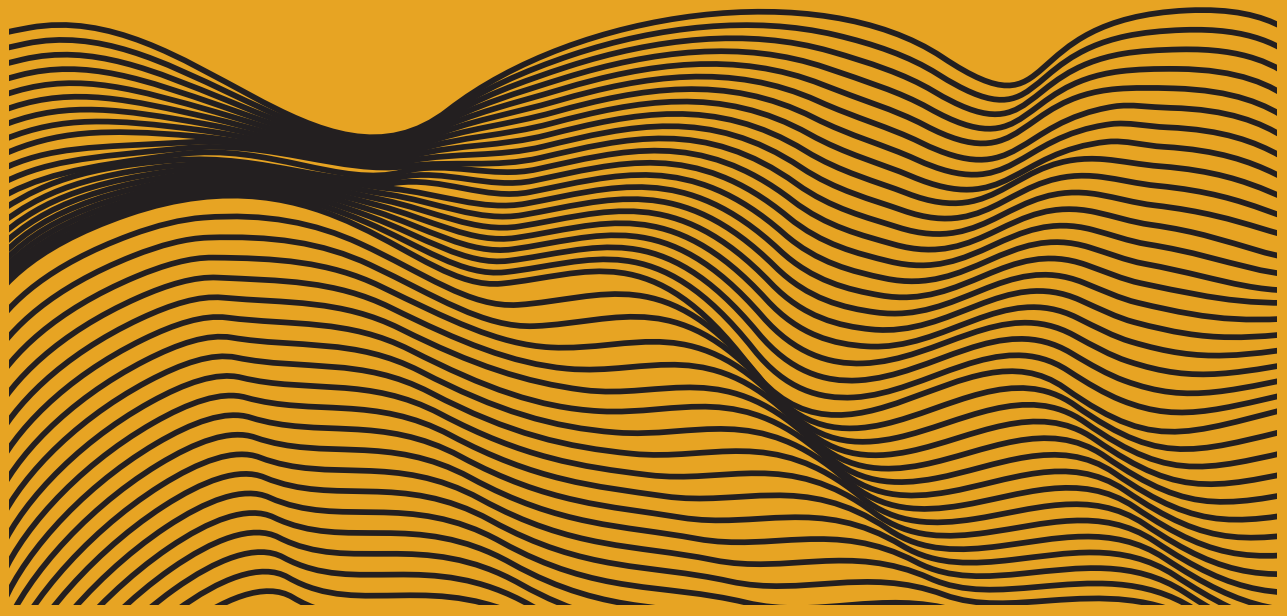
In my view, this position holds so long as one maintains that artworks produced by machines are derived from human action. Until recently, it was a common belief that a machine, though defined as "intelligent", lacked the "creative aptitude" to produce artworks. Indeed, itis well known that the law in many countries only protects "original" works created by human intelligence. "Until recently", I said. However, today many new projects attest that it is not worth condemning the matter as simply irrelevant.

The 1886 Berne Convention failed to define authorship because it was commonly accepted that the term "author" always implies a human element. In the United States is more explicit as ***the Federal Copyright Office declared*** that it will "register an original work of authorship, provided that the work was created by a human being".[17] This statement originates from the case Feist Publications vs. Rural Telephone Service Company Inc.[18]. In this case, the court ruled that copyright law only protects "the fruits of intellectual labour" that "are founded in the creative powers of the mind."

Within the European Union, the Court of Justice has ruled several times that copyright only applies to original works, and that originality must reflect the "author's own intellectual creation".[19] Likewise, EU Member States national laws imply, more or less explicitly, that the "human factor" is the prerequisite to provide copyright protection to authors.

UK law deserves a special note, as its copyright legislation contains specific provisions dealing with computer-generated works. According to s. 178 of the UK Copyright Designs and Patent Act (CDPA, 1988), a computer-generated work is defined as "a work that is generated by a computer such that there is no human author". Under s. 9.3 of the same CDPA authorship of such work is "given to the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken". However, this legislation is a legal fiction set to solve the authorship dilemma of AI works on the belief that the computer is merely a tool. Clearly, "the person responsible for making such arrangements is not the true author under copyright law, as evidenced by s. 9.1 CDPA".[20] The more removed AI is from human interference, the less likely authorship will be granted due to the lack of human intervention. British and similar legislation adopted in other common law jurisdictions do not seem to be a workable solution to this dilemma. Even if it is viable for AI systems which are not autonomous, the identity of the "person responsible for the arrangements" remains unclear.

The problem arises when the automatically generated output cannot be traced back to any human action or interference. According to existent copyright regulations, an AI independently generated work will not be recognized as an "artwork" in the sense of copyright law and, therefore, will not be subject to the legal protection provided by copyright privileges. In other words, so long as the process is recognised by the law as driven by a human agent and the result of a human mind, the law will be adapted to follow suit and grant humans copyright. However, when technology advances to the extent that it is difficult to recognize the "person making the arrangements for the work", there is a legal vacuum. The challenge cannot be solved by implementing minimal amendments to copyright law. Rather, we should understand that inertia or minimal adjustment will not make up for the uncertainties originated in the copyright systems by AI.



This vacuum will generate confusion and judicial irresolution.

In fact, the dilemma revolves around two options:

- a strict reading of copyright law: if there is no way to provide protection, then the law does not intend to protect AI generated works. This option will result in leaving AI generated artworks in the public domain,[21] or
- assigning the title and related protections by choosing one or more privileged holders such as the programmer [22] or the user. [23]

The “human factor”, then remains the centre of the analysis.

Its permanence, however, has not prevented a flourishing of proposals to find a way out of the maze of lacking legal regulations and outdated normative theories, to adjust copyright laws to the advancement of technology. Among those proposals the most challenging are the ones addressed to consider “AI-driven non-human agents” as potential subjects of law, as well as those developing new theories within the law of robots.[24] Colin Davies contends that “a corporate body has under UK law legal recognition as an individual.” Therefore, “a computer which is more akin to a true person, more particularly with the new generation of artificial intelligent computers, should be accorded the same status. This will enable us to attribute authorship of computer-generated works/inventions to the body best entitled to them, the computer, and allow the respective claims of interested parties to be determined not by arbitrary rules of law, but by the parties themselves, through negotiated contractual terms. Revolutionary this may be, but no more so than granting intellectual property rights, as we currently do, to a body corporate”.[25]

Advocating a legal status for intelligent machines, however, remains a proposal confined within a limited circle of proponents. The main counterargument is well known: the law acknowledges personality for corporations in all legal systems, but corporations are constituted by human beings. The traditional paradigm is based on the idea that humans are “behind” legal entities and corporations. This criticism still holds true at least for EU institutions. On 12 February 2019 the European Parliament adopted a Resolution on a comprehensive European industrial policy on artificial intelligence (AI) and robotics. [26] After describing AI as “one of the strategic technologies of the 21st century”, the European Parliament presented several recommendations to the Member States, advocating “human-centric technology,” to avoid the possible misuse of AI technologies to the detriment of fundamental human rights. The European Parliament insisted on the predominance of the human factor over computer systems based on “the ‘man operates machine’ principle of responsibility,” and recommend[ed] that “humans must always be ultimately responsible for decision-making”.[27]

As a set of Russian dolls, the human factor re-emerges from every notion, be it authorship, originality, or creativity. As the human factor is founded in classical copyright law, the latter influences any possible interpretation internal to the legal discourse. We must, therefore, accept that the legal interpretation is not ready to abandon its classical foundation. At the same time, we should also acknowledge that classical law is crippled by the advancement of new technologies, and in particular by the newly AI-autonomously generated oeuvres.

CONCLUSIONS

Advancements in technology and the last generation of autonomous AI systems are posing a new challenge to the legal regime of authorship. Neither interpretation nor simple adjustments of existing laws seem to be a proper response. For the first time we experience a manner of making art which assumes the non-existence of a human author. Lacking an adequate understanding of the scale and perspectives of these advancements, it is likely that, while the art world is embracing AI-generated artworks, its legal counterpart remains unresponsive. This contribution aimed to offer a view on the phenomenon of AI-made art, and to observe how it can be accommodated within copyright law. I have distinguished between different kinds of AI-generated oeuvres. Most cases, to be precise, do not really challenge current laws. Whenever a human intervention can be detected in the creative process, an AI system remains a tool, a sophisticated tool, but a tool, nonetheless. And according to existing copyright laws, even a modest contribution is sufficient to recognize originality. An analogous solution applies whenever the artwork is independently created by the AI, but the human intervention consists in a selection of what has been made. In such cases the law is clear in recognizing human authorship as the act of selecting and choosing is traditionally viewed as subsisting of copyright. Beyond those instances, a remaining issue is whether a work autonomously generated and selected by an AI program, absent whatsoever human involvement, can subsist of copyright. In this case, different arguments lead to the conclusion that the current law is not helpful. Yet the lack of regulation does not necessarily mean that such works lack qualification as an artwork. It rather means there is an absence of legal protection. Rather than developing fragile legal fictions built on elements of company or copyright law designed with differing aims, the legal world should develop contractual models. Whenever the current law does not fit the needs of our human communities, contracts have proved to be the best adaptable, flexible, and specific remedy to gaps in legislation. Agreements could determine, case by case, how to allocate privileges and rights, and how to distinguish the contribution of every participant. Additionally, whenever human involvement is not detectable, contracts could grant legal significance to the inventiveness of the AI designers. Within Europe, scholars and experts, judicial courts, EU institutions have already begun adapting the law of contracts to resolve this lacuna. As a result, new areas of conventional relationships have been established, mostly based on agreed commitments to share rights, and allocate privileges, to increase information for the benefit of the parties and the general public. However, it is said that the art world does not warm to the idea of contracting as a remedy. This is certainly true. AI-generated art, however, occurs within a different environment, where know-how and financial investments in technology favour the recourse to voluntary agreements. Contracts and agreements among "non-authors" could provide some predictability while waiting for law to regulate the creative works produced by the art world.

REFERENCES

1. *Yanisky-Ravid, Shlomit: "Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, and Accountability in the 3d Era. The Human-Like Authors Are Already Here", 90 Michigan State Law Review, 2017, pp. 659–726.*
2. *Gaskin, Sam: "When Art Created by Artificial Intelligence Sells, Who Gets Paid?", Art Market, September 17, 2018 (https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-art-created-artificial-intelligence-sells-paid).*
3. *Sawyer, Robert Keith: Explaining Creativity – The Science of Human Innovation, Oxford, Oxford University Press 2012.*
4. *For an early account see Dreier, Thomas: "Creation and Investment: Artistic and Legal Implications of Computer-generated Works", in: Leser, Hans G.; Isomura, Tamotsu, Wege zum japanischen Recht. Festschrift für Zentaro Kitagawa zum 60. Geburtstag, Berlin, Duncker & Humblot 1992, pp. 869–888.*
5. *E-David takes pictures autonomously with its camera and draws original paintings from the snapshots. By using different techniques, it makes "autonomous and unpredictable decisions about the image, the shapes and colors, the match of lights and shadows"; see Yanisky-Ravid, quoted, at 669.*
6. *See Hodgkins, Kelly: "A British artist spent 10 years teaching this robot how to draw, and it totally shows", Digitaltrends, 2016, https://www.digitaltrends.com/cool-tech/robotic-artist*
7. *A generative adversarial network (GAN) is a machine learning model, invented by Ian Goodfellow in 2014, in which two neural networks compete with each other to become more accurate in their predictions. GANs typically run unsupervised.*
8. *Christie's: "Is artificial intelligence set to become art's next medium?", 2018, www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx*
9. *Csikszentmihalyi, Mihaly, "Society, culture, and person: A systems view of creativity", in: Sternberg, Robert: The Nature of Creativity – Contemporary Psychological Perspectives, Cambridge, Cambridge University Press 1988, pp. 325–339.*
10. *The following definitions are provided by Jennings: "autonomous evaluation requires that the system be able to issue opinions without consulting an outside human or machine intelligence. However, the system is free to ask for or observe others' opinions at other times, and to store this information", Jennings, Kyle, "Developing Creativity. Artificial Barriers in Artificial Intelligence", 20 Minds & Machines, 2010, pp.489–501.*
11. *Jennings, Kyle, quoted, at p. 499.*
12. *Ibidem.*
13. *Ibidem.*
14. *Moss, Richard: "Creative AI: the robots that would be painters", 2015, https://newatlas.com/creative-ai-algorithmic-art-painting-fool-aaron/36106/*
15. *Elgammal, Ahmed et al.: "Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms", arXiv: 1706.07068v1 [cs.AI] (2017) pp. 1-22.*
16. *See, among many: Zemer, Lior: The Idea of Authorship in Copyright, Routledge, London, 2016.*
17. *U.S. Copyright Office: Compendium of U.S. Copyright Office Practices, 3d ed. 2017, https://copyright.gov/comp3/*
18. *499 U.S. 340, 1991.*
19. *ECJ, case C-5/08 of 16 July 2009.*
20. *Denicola, Robert C.: "Ex Machina. Copyright Protection for Computer-Generated Works", 69 Rutgers University Law Review, 2016, pp. 251–287.*
21. *Ramalho, Ana: "Will robots rule the (artistic) world? A proposed model for the legal status of creations by artificial intelligence systems", 2017, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2987757*
22. *A programmer (also calle coder) is an individual that writes computer software or applications by giving the computer specific programming instructions.*
23. *Users are the people (or other systems) for whom the software is written.*
24. *See Pagallo, Ugo: The Law of Robots. Crime, Contracts and Torts, Springer, Dordrecht, 2013.*
25. *Davies, Colin R.: "An Evolutionary Step in Intellectual Property Rights. Artificial Intelligence and Intellectual Property", 27 Computer Law & Security Review, 2011, pp. 601–619.*
26. *2018/2088 (INI).*
27. *Ibidem.*

Digital as an interdisciplinary space. A possible challenge for the "Humanities"

Il digitale come spazio interdisciplinare. Una sfida possibile per le scienze umanistiche

A cura di:
Mario Morcellini,

Presidente del Consiglio scientifico della Fondazione Sapienza

Abstract

In the era of the apparently unchallenged triumph of digital and Industry 4, a radical change is sweeping through the Humanities following the uphill struggle to have their specific identity status acknowledged. Placing this issue at the heart of an inevitable critical reflection means accepting a complex cultural challenge certainly not with the aim of identifying winners and losers of a pointless and just as anachronistic contest between hard sciences and Humanities but, rather, of plotting the coordinates of a necessary interdisciplinarity. This entails identifying a new cultural horizon in the digital society, turning the challenge towards the future with the advantage of tuning into the young Europeans of today and tomorrow.

Nell'era del trionfo all'apparenza incontrastato del digitale e della quarta rivoluzione industriale, un radicale cambiamento attraversa la dimensione delle scienze umanistiche dopo le stagioni del faticoso riconoscimento di un loro specifico statuto identitario. Porre questo tema al centro di un'inderogabile riflessione critica significa accettare una difficile sfida culturale non certo con l'obiettivo di individuare vincitori e vinti di un'inutile e altrettanto anacronistica competizione fra Scienze dure e Humanities, quanto piuttosto di disegnare le coordinate di una necessaria interdisciplinarità. Si tratta di individuare nella civiltà digitale un orizzonte culturale nuovo, volgendo la sfida al futuro con il vantaggio di sintonizzarsi con i giovani europei di oggi e di domani.

Nell'era del trionfo all'apparenza incontrastato del digitale e della quarta rivoluzione industriale, un radicale cambiamento attraversa la dimensione delle scienze umanistiche dopo le stagioni del faticoso riconoscimento di un loro specifico statuto identitario. Porre questo tema al centro di un'inderogabile riflessione critica significa accettare una difficile sfida culturale non certo con l'obiettivo di individuare vincitori e vinti di un'inutile e altrettanto anacronistica competizione, quanto piuttosto di disegnare le coordinate di una necessaria interdisciplinarità[1].

Abbiamo vissuto a lungo in una prospettiva pronta a delineare discutibili tassonomie e gerarchie epistemologiche. Come se alle humanities potesse essere riconosciuto un effettivo diritto di cittadinanza nella società della conoscenza a condizione che fosse possibile dimostrare oggettivamente una loro identità scientifica dal sapore "algoritmico".

Ma accettare una tale pretesa significherebbe un asservimento a un'idea di scienza certamente à la page per questa generazione, ma che sarà senz'altro rimessa in discussione dalla prossima moda. E' dunque necessario provare a superare quanto prima un clima di sospetto e di minorità attribuita, se pretendiamo un pieno riconoscimento della specificità intesa come requisito identitario delle diverse scienze.

Abbiamo avuto più volte la riprova che il nostro tempo ha bisogno di idee generali e di un approccio interdisciplinare al sapere, senza cui le stesse scintillanti scoperte tecnologiche e comunicative rischiano che il festival dell'innovazione nasconda criticità ed effetti sociali di lungo periodo, inevitabilmente intrecciati alla geometrica bellezza del nuovo.

Rivendicare un'indispensabile alleanza fra le scienze significa allora collocarsi in un punto molto sfidante della storia del pensiero, che impone l'archiviazione di polemiche provinciali e la capacità di dimostrare la propria assoluta alterità. Se le discipline umanistiche fossero state riconosciute da subito e serenamente come scienze, d'altra parte, la loro autonomia ne sarebbe uscita certamente rafforzata, pronta a risplendere al di sopra dell'effimero luccichio di un'innovazione tecnologica che non sempre mantiene le promesse, anche se è indubbia la sua capacità di produrre un benessere del resto ampiamente reclamizzato.

Da ciò consegue la necessità che, almeno a livello di annuncio, le singole Aree della scienza debbano partire e procedere alla pari. Il clima culturale dominante favorisce invece una sorta di rassegnazione nei militanti dell'umanistica, spinti di fatto ad una vera e propria soggezione rispetto a poteri culturali percepiti come più forti e moderni.

Ma non manca neppure una specie di attendismo per improbabili tempi migliori, senza contare l'amara presa d'atto di non pochi indotti a pensare che ci siamo meritato un tempo percepito come il «sipario calato» su una visione paritaria dei saperi.

Si tratterebbe di una dichiarazione di resa che nega un giacimento rilevante della nostra identità nazionale, rivelatasi galvanizzante sia a livello di conoscenza elaborata che di impatto sulle esistenze. Il nodo, diciamolo chiaramente, non è certo l'esagerata réclame delle culture STEM, peraltro così organiche ai processi di globalizzazione che naturalmente attraversano la scienza e le tecnologie. La questione è invece essenzialmente percettiva, e riguarda dunque un ripensamento del ranking relativo alla disputa tra i saperi.

Prendiamo atto che siamo dentro un clima culturale non entusiasmante nei confronti dell'area umanistica. Non stiamo ovviamente parlando del rimpianto per un tempo in cui le epigrafi della scienza erano al risparmio, ma è indiscutibile che la disordinata operazione di congestionamento dei paradigmi disciplinari, senza un preciso bisogno di semplificare le architetture scientifiche, finisce per favorire la logica del rancore caratteristica di qualunque condominio.

La stessa diffusione di parametri quantitativi, come valutazione di impatto, ranking, citation index e via misurando, rappresenta di per sé un'abdicazione semantica e posturale se additata come unica matrice fondante e giudicante. Del resto occorre far notare ai cultori del «fondamentalismo scientista» che molte scoperte – elemento chiave della logica spettacolare della loro comunicazione pubblica – sono per definizione progressive e «a scadenza programmata», facendo dunque dimenticare quelle immediatamente precedenti, peraltro osannate come risolutive.

In questa rassegna di criticità e patologie la cui presa in carico è già il primo passo di un ripensamento, non mancano tuttavia risposte attive dell'umanistica e inedite capacità di alleanze e invenzione di nuove relazioni. E' l'inizio di una reazione intelligente che si rivela tanto più gratificante quanto più avviene a distanza dai saperi vicini di casa. Dall'analisi finora condotta si percepisce anche troppo bene che l'umanistica ha essenzialmente problemi di autorappresentazione e conseguente valorizzazione, che si potrebbero risolvere più facilmente di quanto si pensi proprio in un'ottica di interdisciplinarità.

E a questo fine è giusto citare il caso di Antonio Ruberti, ingegnere appassionato del proprio settore, ma anche vero e proprio pioniere e ideatore di una svolta epistemologica che ha messo al centro la riflessione sul capitale immateriale, edificando con straordinaria lungimiranza e capacità di visione ponti, non solo metaforici, fra il sapere scientifico-tecnologico e quello umanistico.
Ad ispirare l'attività del fondatore del Ministero dell'Università, come sottolinea Gianni Letta nell'importante Introduzione al recente libro curato da Mario Alì e dedicato ad Antonio Ruberti, c'era la convinzione che proprio «l'insieme delle competenze e conoscenze costituisse una nuova, e oggi la più importante, ricchezza delle Nazioni, al pari della ricchezza finanziaria». In altri termini, nello scorrere di un decisivo passaggio d'epoca, abbiamo un ulteriore ed efficace messaggio sulla necessità di un improrogabile Risorgimento culturale ed etico. Ad esso ho fatto esplicito riferimento nel capitolo che ho firmato per quel libro dedicato al lascito culturale e innovativo di Antonio Ruberti, raccolto oggi dalle voci dei tanti studiosi che esplorano prospettive non convenzionali riguardo ai rapporti trasversali fra le discipline, rinunciando finalmente ad ipoteche ideologiche e corporativismi epistemologici.
Ciò significa, in altri termini, frequentare più convintamente gli spazi liminari delle scienze, aprendosi concettualmente a possibili punti di incontro, ricercando una collaborazione riflessiva e riconoscendo intime implicazioni e relazioni tra saperi sempre più connotati da «geometrie variabili». Nessuno può d'altra parte nascondersi la difficoltà di un'operazione culturale protesa verso il superamento degli specialismi e orientata alla ricerca delle radici comuni della conoscenza.

Non si tratta certo di un puro gioco retorico o intellettualistico dal sapore veterotestamentario, ispirato alla volontà di ritrovare un'impossibile e perduta innocenza prebabelica, antecedente alla moltiplicazione linguistica ed epistemologica delle scienze.

Il punto è un altro. Le evidenze nel mondo scientifico e nello stesso dibattito culturale pubblico indicano ormai in modo inequivocabile un radicale cambiamento dei centri di gravità e di influenza che si presentano come decisivi nella descrizione del mondo contemporaneo. Sembrano infatti radicalmente nuovi i saperi che più energicamente si candidano a strutturare le Weltanschauung, i paradigmi e gli stessi lessici chiamati in causa per leggere il cambiamento.

Ricostruire la Pangea delle scienze significa allora far proprio l'approccio di un nuovo Umanesimo, non indifferente ai suoi fondamenti etici e indisponibile al "totalitarimo tecnologico", che si preoccupi di ritrovare finalmente l'integrità della formazione dell'individuo, facendo ricorso a "quello sforzo di tenere insieme, a quella attitudine a generare significati attraverso le relazioni che costituisce il segreto della capacità creativa del genere umano"[2]. L'alternativa, senza voler cedere ad inutili e anacronistici teoremi apocalittici, è una condizione che molti analisti connotano come "post-umana": una "realtà del tutto nuova, in una inedita osmosi tra uomo e tecnologia e con una progressiva perdita di autonomia e di libertà, che comporta per buona parte dell'umanità il diventare un mezzo e non un fine e l'annullamento della dimensione estetica in un'etica dominata dell'efficienza fine a se stessa, priva di consapevolezza sociale, di significato e di scopi, generando quindi un'esistenza sostanzialmente anestetica, in cui emozioni, scelte e sentimenti consapevoli vengono visti come un intralcio"[3].

In altri termini, tra incertezze diventate dilaganti e ritardi o inadeguatezze nella capacità di inseguire i fili del nuovo, diventa ogni giorno più acuta l'esigenza di un sapere in grado di funzionare da facilitatore tra le tante competenze richieste dalla complessità, anche nella prospettiva di una divulgazione della scienza e della tecnologia che diventi finalmente un modo naturale di essere di docenti e ricercatori. E' già un primo segnale per implementare di contenuti il concetto di interdisciplinarità, nell'ottica dei nuovi diritti ad una conoscenza socialmente utile. Solo una sapiente ricomposizione e armonizzazione delle conoscenze, tanto più necessaria in un'epoca ad alto tasso di tecnologia, è in grado di avvicinare sponde culturali e continenti scientifici colpevolmente abbandonati ad una deriva autarchica e irrazionale.

E' venuto il momento che questo clima «culturale» sia rigorosamente verificato nelle sue basi di attendibilità e sottoposto a un bagno di umiltà e parità per tutti. Non è secondario annotare che alla politica italiana è mancata invece troppo spesso la visione di un universalismo chiamato a sostenere un progetto di uomo e di società finalmente al centro della pubblica discussione.

Deve essere allora questa la premessa di una fase nuova. E non c'è dubbio che a partire dal lavoro della Nussbaum[4] si sia vivacizzato il dibattito contro la retorica della maggior utilità dei saperi tecnici e sull'importanza della cultura umanistica. E' riconducibile a tale filone anche un importante testo di Lorenzo Tomasin secondo cui stiamo assistendo al "crescente prestigio di discipline tecniche e all'influenza di una classe dirigente culturalmente depauperata e sempre più suggestionata dai miti della tecnologia trionfante. Un passaggio fondamentale verso questa situazione è consistito in uno scivolamento nel quale la cultura umanistica e alcuni suoi ispiratori e teorici novecenteschi

hanno gravi responsabilità. A loro si deve, in larga parte, la convalida di un modello binario in cui alle scienze umane si è contrapposto un blocco, a lungo guardato con altezzosa superiorità, composto da una confusa ammucchiata tecnico-scientifica, che ha finito per essere sempre più tecnica e sempre meno scientifica, almeno nella percezione e nella banalizzazione che ne ha fatto una parte della società"[5].

A proposito del digitale inteso come nuova ed irripetibile chance di rilancio per la centralità del comparto umanistico, Tomasin osserva che nella ricerca scientifica "la tecnologia ha portato negli ultimi anni aria nuova, schiudendo vie inesplorate alla conoscenza e offrendo metodi e strumenti innovativi. Il rischio, tuttavia, in questo campo è che i mezzi – cioè in concreto gli strumenti di lavoro – siano scambiati per i fini, cioè per gli oggetti precipui di una ricerca che non verte sulle macchine, ma appunto sull'uomo e sulla sua cultura, di cui le macchine sono solo uno dei molti prodotti secondari. In troppi casi, al giorno d'oggi, una ricerca umanistica che stenta a credere all'autonoma dignità e alla vitale importanza dei suoi contenuti si attacca al carro della tecnologia tentando così di affermare la propria attualità e spendibilità"[6].

Sull'onda di questi stimoli e avviandoci ad una conclusione operativa, si tratta allora di rovesciare il paradigma individuando nella civiltà digitale un orizzonte culturale nuovo che per l'umanistica deve rappresentare un'assunzione di responsabilità altrettanto intensa quanto il bisogno di non licenziare il passato. Occorre cioè volgere la sfida al futuro e già questa nuova postura presenta il vantaggio di sintonizzarsi meglio con le generazioni anche studentesche attuali e prossime venture, riducendo così le distanze linguistiche.

Con loro, ma soprattutto con nuove abitudini di consumo, i benefici per il rinnovamento della didattica sono ancor più marcati, poiché il valore aggiunto della comunicazione digitale è quello di innovare il ruolo del docente, stringendo un legame più forte con le classi fisiche e virtuali, persino più intenso che in passato. Non c'è dubbio, infatti, che gli stakeholders della didattica possono sfruttare tutte le potenzialità espressive del digitale a livello di multimedialità, interattività, ipertestualità e accessibilità a corpora testuali infiniti.

Da tutto questo può discendere un nuovo ciclo di opinione intorno al loro valore, aggiornando così la funzione di servizio pubblico della formazione e rendendo più chiara e convincente la funzione sociale delle Scienze umanistiche.

Riassumendo tutte le discussioni e gli stimoli finora allineati, si può assumere anzitutto che l'umanistica deve dimostrare ad ogni costo la forza di uscire dai propri confini, peraltro largamente sottoposti ad erosione e tentativi di annessione da aree diverse. Solo abbandonando l'eccesso di sicurezza che le proprie conoscenze regalano, si può da un lato incontrare altri saperi e, dall'altro, sperimentare nuove e feconde interazioni. Si tratta, in altre parole, di stare sui confini dei settori: è una scelta che può diventare decisiva, perché significa appartenere a diverse stirpi e tipologie di sapere.

Tale nuova postura significa un'intransigente conversione all'interdisciplinarità e alla complessità della conoscenza. Se è vero che quest'ultima è più di una presa d'atto, quasi l'ingrandimento di una lente più che un assunto concettuale, resta la circostanza che gli studiosi della complessità riescono a rintracciare più vie per la spiegazione e l'incontro tra discipline diverse, aprendo dunque a una nuova creatività.

Si può addirittura sostenere che l'interdisciplinarità sia l'unica postura che consente la realizzazione del sapere contemporaneo, esaltandone la sua dimensione di misurabilità e cumulabilità. Inutile aggiungere che tutto questo comporta una serie di conseguenze per la didattica disciplinare, che si risolvono se l'insegnamento si intreccia più strettamente alle continue acquisizioni della ricerca scientifica e tecnologica.

L'umanistica è dunque di fronte a una sfida che può serenamente accettare se pensiamo alla grandezza del lascito intellettuale cui ci ha abituati. Muoviamo dal potente promemoria di Braudel: ***"Per essere bisogna essere stati"***.

L'impegno si rivela strategico: si tratta di diventare responsabili del sapere del paese, contrastando e disarmando l'ignoranza pubblica che trova le sue radici nell'aumento dell'individualismo e del rancore. Solo così vivremo una stagione che oltrepassa le singole persone e gli stessi intellettuali: vivere in una società della conoscenza degna di questo nome. E' un obiettivo cui dobbiamo assolutamente tendere, ricordando che il dibattito sull'identità degli studi scientifici è finalizzato ad educare ad una visione di tutto il sapere, con un'ampiezza e libertà culturale che possono incentivare la capacità di sintesi. La competizione, o meglio la separazione percettiva delle scienze, indebolisce la conoscenza pubblica, rende partigiana l'euforia per le scoperte e le innovazioni tecnologiche e, in conclusione, sembra il contrario della vita. Ma, soprattutto, allontana l'aspirazione a ritrovare la strada di un nuovo Umane.

REFERENCES

1. *Questo saggio è debitore di uno studio redatto per un numero monografico della Rivista Paradoxa (3/2022), curato da Adriano Fabris dell'Università di Pisa e dedicato allo spazio delle Humanities nell'era tecnologica.*
2. *E. Morin, Una testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero, R. Cortina, Milano 2000.*
3. *Cfr. R. Benini, Rivoluzione umanista. La cura italiana al disagio globale, Donzelli, Roma 2020.*
4. *M. C. Nussbaum, Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica, Il Mulino, Bologna 2014.*
5. *L. Tomasin, L'impronta digitale. Cultura umanistica e tecnologia, Carocci, Roma 2017.*
6. *L. Tomasin, L'impronta digitale, cit.*

Educazione al patrimonio culturale e digitale: da potenziale a fattore di contesto

A cura di:
Elisabetta Borgia, Marina Di Berardo, Susanna Occorsio,

Ministero della Cultura – Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali – Servizio I – Ufficio Studi – Centro per i servizi educativi

L'analisi dello scenario odierno – a livello europeo – su patrimonio culturale[1] e digitale, sul relativo potenziale di innovazione sociale per la costruzione di un'identità comune e la crescita sostenibile di un'Europa competitiva e solidale ha evidenziato, negli ultimi anni, una sensibile accelerazione.

Attraverso ampie operazioni di coordinamento e finanziamento, la Commissione europea ha sostenuto le politiche culturali degli Stati membri, attenzionando la digitalizzazione, l'accesso online ai contenuti culturali e le attività di cura e conservazione digitali.

Significative, a riguardo, le trasformazioni andate peraltro ad investire l'intero ecosistema cultura: dall'ormai acquisita identificazione del digitale stesso come dimensione di contesto e fattore strategico richiamata dalla Nuova agenda europea per la cultura (COM 2018 – 267 final), dal Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale, (NC-03-19-331-EN-N del 27.05.2019) nonché, ancora di recente, e in particolare come leva creativa, dalla Dichiarazione di Roma dei Ministri della cultura G20 (30.07.2021) fino alle sfide per il post-pandemia, con gli interventi, in capo alla Commissione Europea, del Next Generation Eu e del New European Bauhaus.

Ulteriori iniziative per incentivare trasformazione, conservazione e riutilizzo del patrimonio digitale europeo in settori-chiave economici, culturali e creativi sono la 'Raccomandazione (UE) 2021/1970 della Commissione del 10 novembre 2021 relativa a uno spazio comune europeo di dati per il patrimonio culturale'[2] e l'avvio di un dialogo con gli Stati membri (21 giugno 2022) per la creazione di un cloud collaborativo europeo per il patrimonio culturale, da realizzarsi nel quadro di Horizon Europe (2021-2027) mediante un'unica infrastruttura e tecnologie avanzate per la digitalizzazione dei manufatti, lo studio delle opere d'arte e la documentazione dei dati.

Una serie di passaggi che, mentre sono andati favorendo il superamento dell'approccio al digitale come 'rivoluzione', come insieme di applicativi o, ancora, come alternativa congiunturale alla crisi sanitaria, hanno di fatto abilitato il suo riconoscimento, operato nell'ambito delle Conclusioni del Consiglio europeo nel 2014, quale parte integrante delle risorse ereditate dal passato[3] – nella duplice accezione di digitale nativo e di prodotti/servizi derivati dai processi di digitalizzazione – e quale fattore incrementale delle strategie di accesso e partecipazione al patrimonio/luoghi della cultura, dando luogo ad una vera e propria 'svolta', finalizzata a comporre implicazioni culturali, aspetti gestionali, soluzioni tecnologiche e profili giuridici in un insieme entro cui operare in maniera strutturata.

In particolare, al centro di politiche e programmi sono attualmente i processi di digitalizzazione, generativi di nuovi modelli di espressione, conservazione e diffusione del patrimonio e della sua crescenterilevanza dal punto di vista ambientale, sociale ed economico, i cambiamenti cui le organizzazioni sono chiamate a rispondere in termini di adeguamento degli standard di studio, conservazione, valorizzazione e comunicazione, la costruzione di profili di competenza innovativi e trasversali coerenti con i modelli di occupabilità giovanile e l'adozione di infrastrutture digitali in grado di interoperare con altre infrastrutture nazionali, europee ed internazionali.

Per i luoghi della cultura, una sostanziale ridefinizione dei servizi resi attraverso tali processi e attraverso il ricorso a tecnologie avanzate (3D, intelligenza artificiale, apprendimento automatico, cloud computing, tecnologie dei dati, realtà virtuale ed aumentata, etc.) – tesa ad ampliare accessibilità e inclusività sociale e a promuovere lo sviluppo dei valori culturali espressi dalla collettività e garantiti dallo Stato – rappresenta oggi una delle esigenze più rilevanti.

A livello nazionale, a fronte della mancanza o comunque della disomogeneità di un approccio teorico-sistemico al digitale e del ritardo storicamente accumulato dal Paese nell'affrontarne le sfide, gli ultimi anni hanno visto una serie di interventi[4] che hanno collaborato all'affermazione, soprattutto a livello istituzionale, di una vera e propria 'cultura digitale' applicata al patrimonio, all'interno della quale dematerializzazione, digitalizzazione e soluzioni infrastrutturali (hardware, software e di governance) sono andate ad impattare su una pluralità di settori riguardanti tutela e gestione del patrimonio e dei territori.

Diverse le questioni legate alla trasformazione: dalla reperibilità delle risorse digitali disponibili all'accessibilità dei contenuti, tramite metadati strutturati allineati a standard internazionali, per il riutilizzo a fini didattici e di ricerca; dall'uso dei LOD per l'interoperabilità agli strumenti di monitoraggio, conservazione e restauro; dalla gestione degli aspetti organizzativi, sociali, manageriali e creativi ai loro impatti nell'istruzione/formazione, territorio/turismo.

Un vero e proprio ecosistema cui, ancora di recente, ha contribuito – più in generale, in linea con la stessa centralità attribuita dal PNRR e dai relativi investimenti al processo di transizione digitale di tutta la Pubblica Amministrazione al fine di efficientarne e renderne sempre più accessibili i servizi nonché di supportarne l'adozione di modelli relazionali aperti con cittadini e imprese[5] – il processo di trasformazione organicamente avviato dal Ministero della Cultura con il Piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale[6], redatto dall'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale – Digital Library[7].

Previsto dal PNRR – Cultura 4.0 (M1C3) per quanto di competenza del MiC[8], il documento ha aperto, in termini di visione strategica, ad una nuova interpretazione degli asset chiave dell'eredità culturale in base ad una serie di proposte su formazione e gestione dei dati, proprietà intellettuale ed etica, potenziamento delle competenze digitali e, soprattutto, valorizzazione del patrimonio italiano in ambiente digitale.

Forte la connessione – declinata fra obiettivi, opportunità e processi strategici – con i temi partecipativi come leve di inclusione e rigenerazione, funzionali ad ampliare l'accessibilità fisica e cognitiva, l'estensione del patrimonio per nuovi pubblici, la disseminazione culturale e la condivisione sociale, in linea peraltro con gli indirizzi prioritari del IV Piano nazionale per l'Educazione al Patrimonio Culturale 2021[9].

Quanto alle strategie previste nella programmazione delle attività amministrative e istituzionali del Ministero, tra cui l'Atto di indirizzo concernente l'individuazione delle priorità politiche da realizzarsi nell'anno 2021 e per il triennio 2021-2023 (DM n. 148 del 2 aprile 2021)[10], le principali, delineate in base al PNRR, prevedono (Intervento 1 – Patrimonio culturale Next Generation) l'adozione di piattaforme e strategie digitali[11] con l'obiettivo di organizzare ed incrementare l'ingente patrimonio digitale prodotto dai luoghi della cultura, consentire alle comunità nuovi modi di fruizione e promuovere il riuso dei contenuti 'per servizi sviluppati dalle imprese culturali e creative e da start-up innovative, e per fini educativi'.

In quest'ottica, anche la Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali ha lavorato per una rinnovata interpretazione del complesso di attività pubbliche cui istituzionalmente è chiamata a rispondere.

Quale organismo centrale del Ministero con funzioni di promozione e coordinamento di programmi per gli ambiti interdisciplinari di educazione, formazione e ricerca, la Direzione generale [12], ha inteso promuovere, negli anni, linee di indirizzo e strategie operative allineate all'ambito europeo, avviare azioni in cooperazione, nazionale e internazionale, pianificare e approvare un'offerta formativa ed educativa integrata per la trasmissione dell'eredità culturale e per l'aggiornamento di competenze, sostenere percorsi per l'innovazione e la sostenibilità inerenti il patrimonio curare la digitalizzazione dei servizi erogati e accrescere gli apparati della comunicazione in rete.

Uno contesto esecutivo che si riflette nell'attività di pianificazione nazionale come, nel Piano Nazionale per l'Educazione al patrimonio, edito su parere del Consiglio Superiore per i Beni culturali e Paesaggistici, nel Piano annuale della formazione, nel Piano triennale delle attività formative, di ricerca e di autovalutazione degli Istituti centrali e periferici del Ministero, per il triennio 2021-2023, ed ancora nel contributo fornito, per il settore di competenza, nelle linee di ricerca comprese nel Programma nazionale per la ricerca 2021-2027 curato dal Ministero dell'università e della ricerca.

Nel processo di innovazione e transizione digitale, in particolare, sono state realizzate diverse piattaforme interattive dedicate alla gestione dei corsi, alla tenuta degli elenchi dei professionisti, alle attività di promozione culturale ed ai relativi finanziamenti, configurate secondo le esigenze dell'utenza e dell'amministrazione stessa.

Prossimo traguardo sarà la configurazione di #EFR, portale integrato per l'educazione, la formazione e la ricerca che definisce uno spazio online per raccogliere, mettere in rete e valorizzare i progetti e le iniziative interne ed esterne al Ministero, rendendo visibili le relazioni tra istituti, luoghi e ambiti di interesse, in base ad una dimensione capace di restituire un quadro complessivo delle iniziative in corso e, ancora, di aprire a ulteriori prospettive di approfondimento e di ricerca attraverso l'analisi dei dati, variamente aggregati e incrociati, a beneficio di quanti sono direttamene coinvolti, di tutti i professionisti e i privati cittadini in termini di accesso all'informazione.

Costruire una governance quanto più ampia possibile, in grado di produrre azioni condivise, nuove alleanze, coesione e confronto tra i diversi attori diventa vettore di sostenibilità[13] e di rinnovamento del sistema di educazione/formazione, a garanzia della pluralità della proposta e della ricerca metodologica, nel quale possano confluire l'operato di organismi culturali, dell'istruzione, del terzo settore e del privato in genere.

Gli assunti odierni sui temi della partecipazione culturale, del benessere sociale, dell'accessibilità proiettano, in particolare, l'educazione al patrimonio verso forme di educazione circolare connesse all'innovazione digitale, allo sviluppo sostenibile e alle reti di comunità e territori, agli spazi altri della conoscenza, alla multidimensionalità dell'offerta, utile a raggiungere un principio di uguaglianza sostanziale per la diffusione dei saperi e per la formazione continua.

Interdisciplinare e interculturale, l'educazione al patrimonio assume un ruolo chiave in rapporto sia alla dinamicità intrinseca dei patrimoni sia all'attuale complessità sociale, grazie al suo portato valoriale di approccio democratico e inclusivo, all'uso responsabile dei beni culturali e al coinvolgimento civile dei giovani verso aspetti di cittadinanza attiva, oltre che di salvaguardia e valorizzazione del territorio, in rapporto alle identità di luoghi e paesaggi.

Assi trasversali nelle politiche culturali comunitarie, dalla Convenzione di Faro (2005) alla Strategia del patrimonio culturale europeo per il XXI secolo (2017), dalla Nuova agenda europea per la cultura (2018) al Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale, (2019), dialogo, accesso e partecipazione sono aspetti sempre presenti, oggi, in tutti i documenti e le iniziative nazionali che abbiano ad oggetto il patrimonio.

Obiettivo è quello di ostacolare l'esclusione e la povertà educativa, favorendo il dialogo e la coesione sociale attraverso accesso e condivisione nei campi della cultura, della creatività e dell'educazione.

Per raggiungere tale obiettivo, fondamentale che le istituzioni e i luoghi della cultura offrano contesti ad accessibilità ampliata nelle forme di comunicazione e mediazione, volti

all'eliminazione di barriere fisiche, sensoriali, culturali, cognitive o digitali.

Contesti fisici che, attraverso il digitale ed il web, si sono trasferiti o rimodulati in spazi ulteriori, all'interno dei quali è possibile offrire esperienze altre o complementari in una dimensione potenzialmente globale.

In tale contesto, concorrono alla continua ridefinizione della responsabilità sociale e civile dell'educazione al patrimonio, contribuendo ad attualizzarne il paradigma, alcuni temi emergenti fra cui la progressiva configurazione dei luoghi della cultura come infrastrutture per la vita collettiva e degli ambienti digitali come spazi abilitanti per la costruzione di nuovi significati del patrimonio culturale nonché i loro possibili esiti in termini di 'titolarità culturale' .

L'indirizzo è quello di incrementare modalità, qualità ed innovazione degli approcci al patrimonio, materiale, immateriale, digitale nativo o derivato dai processi di digitalizzazione, per assicurarne, a tutti i livelli – con sempre maggiore apertura attraverso logiche, modelli, funzionalità e dispositivi digitali – la conoscenza, la sostenibilità e la promozione.

È importante, tuttavia, chiarire quali siano gli ambiti cui si fa riferimento quando si parla di educazione al patrimonio 'attraverso', o 'con' il digitale, in un'accezione ancora, molto spesso, sostanzialmente strumentale.

Tra i più comuni, oltre ai diversi approcci al digitale per la conservazione (digitalizzazione



Fig. 1

Venezia – Museo d'Arte Orientale

Fig. 2

Genova – Palazzo Reale

di collezioni/documenti, integrazione dei cataloghi archivistici e bibliotecari in un unico standard, diagnostica, etc.), ricorre il ditale come interfaccia partecipativo e canale di comunicazione.

Al suo interno, una possibile, ulteriore classificazione[14] riguarda l'utilizzo degli strumention-site (totem e tavoli multimediali, applicazioni, prodotti per la realtà aumentata, virtuale e mista, videomapping, chatbot e videogiochi, etc.) – la cui adozione punta in genere, a fare in modo che emozioni e utilities cognitive diventino vie di accesso ai contenuti e al loro apprendimento (Fig. 1) – e degli strumenti on-line (siti web, canali social, piattaforme dotate di feedback, etc.), anche essi utilizzati in maniera importante nella progettazione di iniziative educative (Fig. 2).

Se tuttavia si prova ad uscire da queste categorie spostandosi sulla serie di istanze più forti tra quelle correlate oggi al patrimonio – partecipazione, comunità, spazi/territori/luoghi, intesi rispettivamente come condizioni fattuali, destinatari e scenari attuativi – l'educazione al patrimonio si trova, o almeno dovrebbe trovarsi, a giocare un ruolo fondante tra le 'voci' con cui il museo/biblioteca/luogo della cultura si rappresenta e a partecipare compiutamente alla strategia operativa complessiva degli stessi luoghi della cultura 'con', 'attraverso' 'nel' digitale.

Emergono di conseguenza, come orizzonti concettuali entro cui costruire l'esperienza educativa nel digitale, dimensioni da



riconsiderare in una differente prospettiva.

Su un versante, iltema spaziale – quello cioè dello spazio delocalizzato, diffuso nei continui passaggi fra la dimensione analogica e digitale – che porta al superamento della dicotomia fra on-site/on-line. Dall'altro iltema della partecipazione e della messa in campo di forme di engagement in grado di produrre 'titolarità' – un tema che costituisce la vera sfida in merito alla quale oggi l'istituzione culturale è chiamata ad essere relevant e che implica per es. la progettazione di esperienze dedicate a migliaia di destinatari – ovvero, ancor più, tutto il tema della co-creazione dei contenuti.

Ancora, non ultima componente del processo educativo nel digitale, quella relativa all'asse del tempo come dimensione variabile, ma trasformativa dell'esperienza di visita o cognitiva in un continuum che implica un lavoro diverso, mirato a raggiungere i pubblici, sollecitandone la ricorsività del contatto, l'acquisizione diversificata, modulare e ripetibile dei contenuti, gli approcci di life-long-learning.

In questa direzione, occorre fare ancora un passo avanti e chiedersi quanto oggi l'educazione al patrimonio stia realmente puntando a veicolare prioritariamente il patrimonio materiale e/o immateriale, anche lungo percorsi ampliati dalle tecnologie, ovvero, piuttosto quanto sia impegnata a intercettare esiti, ricadute e impatti dell'utilizzo della stessa serie di contenuti culturali digitali in rapporto all'estensione spazio-temporale dei propri interlocutori.

Centrata su un patrimonio di 'oggetti' disponibili, accessibili, dotati di autonomia ontologica, definibili in base alle relazioni informative che possono generare su scala variabile e interdipendente rispetto ai processi co-creativi, in quest'ottica, l'educazione all'eredità culturale digitale si trova, attualmente, a costituire una ulteriore, specifica dimensione.

Il suo ruolo – specie rispetto all'odierna contestualizzazione dei valori della Convenzione di Faro – si qualifica peraltro pienamente come componente costitutiva degli asset di cittadinanza globale, chiamando in causa interdipendenza, appartenenza ad una comunità mondiale e sinergie tra territori, attori del sistema formativo e operatori di settore.

Quanto dunque, in una simile prospettiva essa oggi punti cioè ad andare 'oltre'[15] ? Quanto a elaborare nuovi percorsi di senso del patrimonio culturale destinati a costituire la memoria culturale della contemporaneità?

Le vicende ultime, legate all'emergenza pandemica, hanno determinato un notevole slancio nell'uso di piattaforme, strumenti e prodotti digitali per proporre contenuti e sperimentare forme di interazione alternative alla presenza fisica, attraverso il ricorso a tecnologie, in verità già da tempo disponibili, e ad un'offerta culturale, definita da tratti spesso differenti da quelli caratterizzanti i contesti più tradizionali[16], in termini di apertura a favore di un più diretto rapporto tra istituzioni culturali, cittadini e comunità, potenzialmente chiamati ad un ruolo attivo nella salvaguardia e valorizzazione della propria eredità culturale.

Istanze di nuovi linguaggi, nuovi strumenti e modalità di mediazione dei contenuti culturali, capaci di stimolare coinvolgimento, curiosità e interesse vengono, peraltro, oggi, anche dai frequentatori usuali dei nostri luoghi della cultura.

In tal senso il digitale rappresenta sicuramente un potenziale canale di innovazione e arricchimento delle modalità di mediazione, educazione e formazione, ma, allo stesso tempo, un possibile ulteriore ambito di esclusione e di emarginazione.

Visto il suo crescente ruolo nel settore della cultura, è importante che gli oggetti digitali o digitalizzati, gli strumenti informatici, i dati e le modalità di interazione sul web, siano accessibili ad una platea il più ampia possibile, cercando, in linea con i principi dell'Universal design[17], di tendere verso un'idea di accessibilità per tutti.

Garantire accessibilità al patrimonio culturale tangibile, intangibile, naturale e digitale significa rimuovere barriere, che potrebbero derivare, anziché essere superate, in taluni casi, proprio dalla dimensione digitale. L'accessibilità anche in questo caso, dovrà essere garantita o almeno ottimizzata con l'utilizzo di prodotti, applicazioni e dispositivi con specifiche caratteristiche, così come attraverso la creazione di siti web che rispettino gli standard di navigabilità ed usabilità previsti dall'attuale normativa (Fig. 3).

Il digitale, dunque, se conformato a principi equi e democratici, certamente lavora a favore dell'accessibilità ed estende l'efficacia dell'educazione al patrimonio. Allo stesso modo il web, anche attraverso i canali social, rappresenta un potente vettore per condividere la nostra eredità culturale, per raccontare e rendere accessibile il patrimonio culturale in tutte le sue dimensioni per definire spazi di incontro e di risposta a esigenze plurime, azione quest'ultima imprescindibile, oggi, in un contesto culturale che voglia definirsi socialmente sostenibile.



REFERENCES

1. *Accesso e partecipazione civile, benessere e qualità dell'esistenza di individui e comunità, dialogo e inclusione sociale, sviluppo di conoscenze e potenziali creativi, sostenibilità e innovazione sono parole-chiave che hanno sostenuto e continuano ad attraversare le politiche europee sul patrimonio culturale: dalla Convenzione di Faro (2005; it. 23 settembre 2020) agli obiettivi individuati dall'Agenda ONU 2030, dallaRecommendation of the Committee of Ministers to Member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st century CM/Rec (2017)1 focalizzata sulla partecipazione attiva del pubblico e delle comunità per affrontare le nuove sfide in tema di patrimonio culturale alQuadro d'azione europeo sul patrimonio culturale (NC-03-19-331-EN-N) (27.05. 2019), uno dei documenti di indirizzo comunitari orientati a dare continuità agli esiti dell' Anno europeo per il patrimonio culturale 2018 e a favorire il riconoscimento dei luoghi della cultura come hub di sviluppo territoriale, di inclusione e di benessere.*
2. *Sostitutiva di una precedente Raccomandazione (2011/711/UE), l'attuale linea di azione (*https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32021H1970&from=EN*) oltre a puntare a contenuti di alta qualità mira a rafforzare partenariati collaborativi con la rete di fornitori di dati, aggregatori ed esperti del settore.*
3. *Conclusioni del Consiglio europeo sul patrimonio culturale del 21 maggio 2014 (2014/C 183/08): "2. Il patrimonio culturale è costituito dalle risorse ereditate dal passato, in tutte le forme e gli aspetti – materiali, immateriali e digitali (prodotti originariamente in formato digitale e digitalizzati), ivi inclusi i monumenti, i siti, i paesaggi, le competenze, le prassi, le conoscenze e le espressioni della creatività umana, nonché le collezioni conservate e gestite da organismi pubblici e privati quali musei, biblioteche e archivi. Esso ha origine dall'interazione nel tempo fra le persone e i luoghi ed è in costante evoluzione. Dette risorse rivestono grande valore per la società dal punto di vista culturale, ambientale, sociale ed economico e la loro gestione sostenibile rappresenta pertanto una scelta strategica per il XXI secolo"* https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG0614(08)&from=PL
4. *Nel 2017 ilPiano di digitalizzazione nazionale del patrimonio culturale(D.M. 23 gennaio 2017)redatto dall' ICCD per le politiche e le strategie di digitalizzazione che i diversi Istituti del MiBACT erano chiamati ad attuare nell'ambito delle proprie attività; nel 2018 l'adozione dei Livelli uniformi di qualità per musei, monumenti e siti archeologici,alla base dell'istituzione del Sistema Museale Nazionale, in cui si riconosce il ruolo strategico della rete e della comunicazione online per facilitare l'accesso al museo, i suoi servizi e alle attività aggiuntive;nel 2019 il Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei avente l'obiettivo di fornire a tutti i musei italiani un quadro di riferimento coerente "in grado di indirizzare l'adozione di soluzioni digitali" e di migliorare la capacità di tutti i musei aderenti al Sistema Museale Nazionale di gestire il patrimonio.*
5. *Testo unico cui fa riferimento l'intera materia è il Codice dell'amministrazione digitale (CAD) istituito con D.Lgs. 7 marzo 2005 n. 82, oggetto di numerose modifiche e integrazioni successive (vd.: D.L. 1 marzo 2021, n.22) finalizzate a rendere effettivi i diritti di cittadinanza digitale. In particolare, digitalizzazione della PA e del sistema produttivo costituiscono uno dei grandi settori, all'interno della Missione 1 del PNRR, come prima e specifica componente progettuale delle diverse linee di intervento. Sul tema cfr. inoltre: Piano triennale per l'informatica nella pubblica amministrazione 2021-2023* https://www.agid.gov.it/it/agenzia/piano-triennale*. Ultimo aggiornamento, redatto dall'AgID, delle tre precedenti edizioni del medesimo strumento di indirizzo contenente la strategia da attuare per migliorare l'accesso on-line ai servizi e monitorare i diversi risultati allo scopo di consolidare lo sviluppo di una società digitale, sostenere la promozione di forme di sviluppo sostenibile, etico e inclusivo e curare la diffusione delle tecnologie nel tessuto produttivo italiano; 2025. Strategia per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione del Paese* https://assets.innovazione.gov.it/16105*. Il Piano, strettamente connesso agli obiettivi di sviluppo dell'Agenda 2030, è orientato alla digitalizzazione della società, all'innovazione del Paese ed allo sviluppo sostenibile ed etico attraverso la messa in campo di un'infrastruttura digitale, di nuovi servizi della PA e di forme collaborative tra pubblico e privato.*
6. https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-docs/it/v1.0-giugno-2022/index.html
7. *Contesto strategico di realizzazione dell'investimento relativo a Strategie e piattaforme digitali per il patrimonio culturale (M1C3 1.1), il Piano intende sostenere la creazione di un hub nazionale – un' infrastruttura informatica, di regole, policy, software e servizi abilitanti per acquisire, conservare, far circolare e riutilizzare le risorse digitali, rendendole disponibili per la fruizione pubblica – e la classificazione di prodotti e servizi digitali, nonché di processi e modelli di gestione innovativi.*
8. *Gli interventi complessivamente previsti dal quale puntano a migliorare accessibilità, attrattività e sicurezza del patrimonio all'interno di un quadro cooperativo multilivello e secondo criteri di sostenibilità ambientale allineati alla Convenzione di Faro e al Quadro di azione europeo per il patrimonio culturale.* https://pnrr.cultura.gov.it/
9. https://dger.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf
10. https://www.beniculturali.it/comunicato/dm-148-02042021
11. *Priorità individuata anche nell'ultima versione del documento relativa al triennio 2022-2024:* https://www.beniculturali.it/comunicato/dm-26-21012022
12. *La Direzione Generale Educazione, ricerca e istituti culturali è un organo centrale del Ministero della cultura (MiC), le cui funzioni e compiti sono indicate all'art.15 del DPCM 2 dicembre 2019 n. 169. Svolge inoltre funzione di coordinamento, indirizzo e vigilanza su quattro istituti dotati di autonomia speciale del Ministero: Istituto centrale per la patologia degli archivi e del libro (ICPAL), Istituto centrale del restauro (ICR), Opificio delle pietre dure (OPD), Istituto centrale per la grafica (ICG).* https://dger.beniculturali.it/.
13. *Tema dell'educazione/istruzione, equa, inclusiva e di qualità, costituisce il quarto degli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite (A/RES/70/1 del 21.10.2015)*
14. *N. Mandarano, Musei e media digitali, Roma,Carocci editore, 2019, passim*
15. *M.E. Colombo, Un museo per cosa? Quali i confini?, cheFare, 2017* https://www.che-fare.com/almanacco/societa/corpi/maria-elena-colombo-un-museo-per-cosa-quali-i-confini/*; Id., Musei e cultura digitale. Fra narrativa, pratiche e testimonianze, Milano, Editrice bibliografica, 2020.*
16. *Grazie alla dimensione del digitale, è inoltre possibile attingere ad ulteriori ambiti artistici e culturali come quello della letteratura, del teatro, della musica. Questa, per es., l'esperienza del progetto Conversazioni d'arte[16], cicli radiofonici per raccontare il patrimonio culturale, sfruttando le potenzialità e le suggestioni della radio. Un'iniziativa avviata dal Centro per i servizi educativi nel 2011 con la Radio web dell'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, veicolata anche attraverso una pagina facebook dedicata e trasferibile in qualsiasi contesto (museo, archivio, biblioteca).*
17. *The principles of universal design Version 2.0 4/1/97, Bettye Rose Connell, Mike Jones, Ron Mace, Jim Mueller, Abir Mullick, Elaine Ostroff, Jon Sanford, Ed Steinfeld, Molly Story, Gregg Vanderheiden (a cura di) NC State University, The Center for Universal Design, an initiative of the College of Design, 1997.* http://www.design.ncsu.edu/cud/index.htm*. Il termine è stato coniato da Ronald Lawrence Mace, fondatore nel 1989 del Center for Accessible Housing, poi diventato Center for Universal Design.*

Fig. 3

Ancona – Museo Tattile Statale Omero

Riflessioni per una nuova didattica per il design

Per una sistemica della complessità come metodo progettuale

A cura di:
Mario Fois,
Docente ISIA RM

prefazione di:
Giordano Bruno,
Vicepresidente DiCultHer

È lodevole lo sforzo di Mario Fois di presentare in questo suo scritto l'essenza del "design dei sistemi", che ha contrassegnato e contrassegna l'esperienza formativa dell'ISIA di Roma.

E lo è tanto più perché, oltre a inquadrarlo in un percorso storico, riesce a delinearne i tratti salienti che lo rendono ancora attuale.

Dal suo contributo "emerge" (è il caso di sottolinearlo) che un tale indirizzo non può essere inquadrato, incasellato in uno dei tanti approcci al design e alla sua formazione, ma si colloca come esperienza primaria esperienziale e in una chiave prospettica che attraversa varie forme, modalità e culture dell'arte del progettare.

Una visione che serve a delineare la figura del progettista sempre più come "snodo" (o "nodo") di una rete complessa di saperi intrecciati che devono reggersi, coabitare, coesistere tutti insieme per porsi al servizio di un ecosistema fragile, al quale dobbiamo rivolgere le nostre cure e attenzioni, se desideriamo continuare ad esistere.

1. PREMESSE

Ancora oggi non c'è accordo su cosa sia il design: se in passato veniva visto esclusivamente come 'disegno industriale', in molti oggi propendono a considerarlo attività progettuale di oggetti d'uso o di servizi, indipendentemente dalle modalità di produzione. D'altronde, esse sono attualmente sempre più legate a tecniche di autoproduzione e soggette a contaminazioni provenienti dal mondo dell'arte o al contrario definite dalla necessità di fornire risposte ad un sistema economico articolato che dagli aspetti produttivi arriva fino a comprendere aspetti di promozione e vendita di prodotti e servizi e di sostenibilità ambientale.

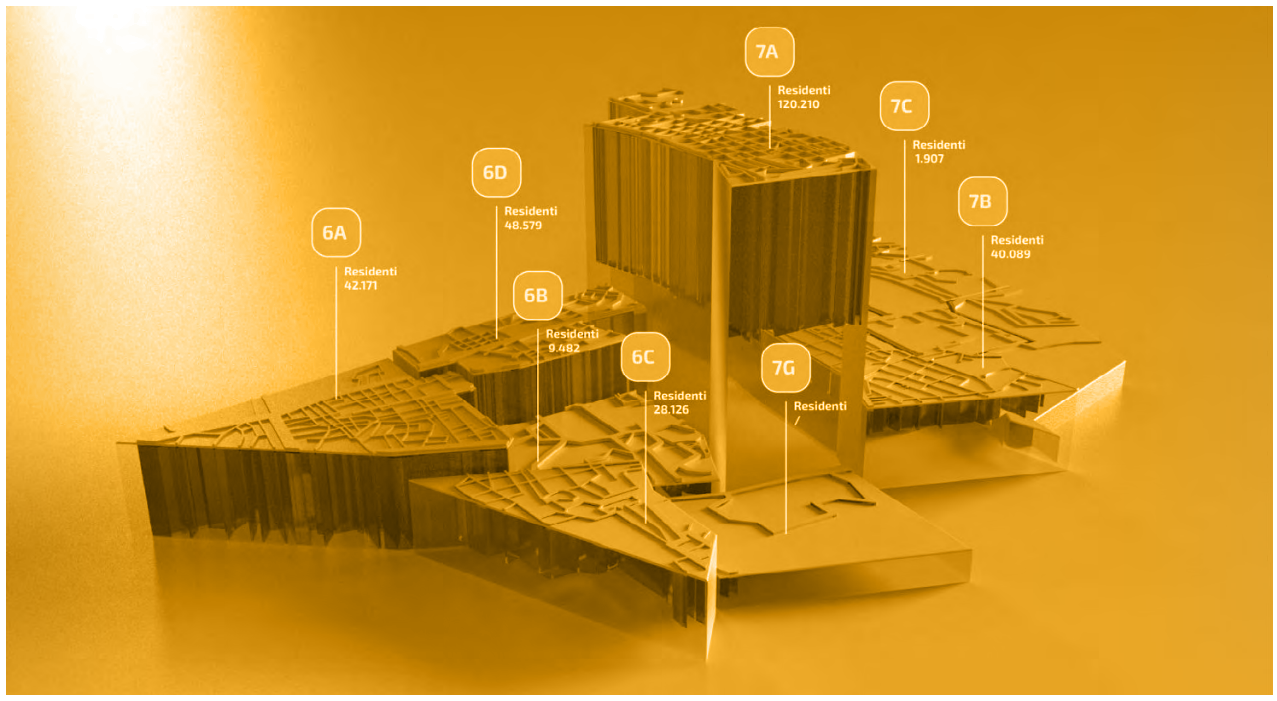


Immagine 1

Mappa delle diseguaglianze, Marco Manco e Jan Miguel Blanca Goce. Corso di 'Tecniche della comunicazione visiva, ISIA Roma Design, prof. Mario Fois

Come scrive Maurizio Vitta «Non si sa ancora bene se definirlo (il design) come metodologia progettuale, pragmatica attività di problem solving, momento di una strategia produttiva, di vendita e di consumo, semplice styling di merci, intervento creativo nella ideazione e nella realizzazione degli oggetti, messa a punto linguistica e comunicativa della loro struttura intesa come interfaccia con l'utente, libero innesto di una logica artistica sul corpo tecnico delle cose.»1

La progettazione di oggetti d'uso e ancor di più di elementi 'virtuali', può significare per il designer cose molto diverse (tra loro): rivestimento formale di componenti tecniche, elemento funzionale, prodotto industriale, interfaccia, comunicazione, scelta estetica o stilistica.

Tutti questi aspetti hanno cominciato a svilupparsi con l'inizio dell'età industriale, quando gli artisti vennero chiamati a collaborare alla progettazione di prodotti in grado di piacere ed 'educare' il gusto delle masse, senza dimenticare le logiche produttive. Ed è in quel momento che comincia a definirsi l'idea che il progetto, grazie all'approccio artistico, sia la soluzione per raggiungere una bellezza finalizzata a funzionalità produttive e d'uso.

Con il razionalismo e in particolare con la Bauhaus e Ulm, il design si lega all'utopia di una società migliore e più equa, uno strumento in grado di costruire, insieme all'architettura e alle discipline artistiche, una realtà in cui gli oggetti siano in grado di svolgere una funzione di crescita non soltanto materiale delle persone.

Le trasformazioni della società e l'avvento delle tecnologie digitali hanno però totalmente modificato il quadro tanto da rendere necessario un ragionamento più ampio, che non può essere esclusivamente riferito ad una realtà oggettuale, ma che si allarga necessariamente al virtuale e all'immateriale in generale.

Fatte queste premesse occorre ricordare le caratteristiche peculiari del design italiano, prima di qualsiasi discorso metodologico sul suo passato come sul suo futuro.

La sua particolarità è legata indissolubilmente alla storia del Paese, un lungo percorso fatto di crisi e discontinuità con la difficoltà di dotarsi di sistemi politici stabili, di costituire Stati di dimensioni tali da essere in grado di difendersi dalle invasioni e, soprattutto dalla fine del Rinascimento in poi, di creare una struttura sociale sufficientemente coesa che permettesse la realizzazione di grandi progetti architettonici ed urbanistici.2

Anche dal punto di vista dell'elaborazione teorica è possibile considerare l'Italia come un laboratorio in continua attività dove però nessuna tesi sembra prendere chiaramente il sopravvento.

Queste condizioni particolari unite ad una cultura artistica stratificata ed ineguagliabile, ma accompagnata da una carenza di materie prime, hanno gettato nel tempo le fondamenta sulle quali costruire una cultura ed un gusto dell'oggetto ineguagliabili, con il culto per le soluzioni estetiche e le invenzioni tipologiche e funzionali, ma anche affettive, emozionali ed estremamente diversificate.

Lo sviluppo quasi obbligato delle capacità necessarie a cogliere possibili soluzioni combinatorie tra forme, materiali e aspetti culturali, spesso ha fatto sì che, anche semplici manufatti creati per necessità d'uso diventassero nel tempo 'cose' in grado di suscitare forti relazioni emotive con le persone, andando a costituire quella 'iconicità' su cui il 'made in Italy' ha costruito il suo grande successo internazionale.

Solo poche volte però, come sicuramente nel caso dell'Olivetti, la valorizzazione dell'arte, della cultura e del progetto hanno fatto capire che questi stessi valori, con l'aggiunta di una visione d'insieme dei problemi della società, possono creare, se supportati da un'adeguata capacità imprenditoriale e da una visione 'sistemica', un'occasione di sviluppo economico e umano.

La didattica per il design

«L'insegnamento del design in Germania si è basato: negli anni Cinquanta sull'ergonomia, negli anni Sessanta sulla pianificazione e metodologia, negli anni settanta sugli aspetti sociali, negli anni Ottanta sulla sensualità e negli anni Novanta sull'informatica.» (B. E. Bürdek)

La didattica per il design ha avuto una continua evoluzione ed è stata oggetto di riflessioni e dibattito da oltre un secolo. Alcune pietre miliari di questa riflessione costituiscono ancora oggi un riferimento per gli attuali sviluppi italiani.

Il metodo elaborato nella Staatliches Bauhaus, una delle più importanti scuole superiori di istruzione artistica della storia, è stato ed è tutt'ora punto di riferimento per tutta la formazione del settore: prevedeva un preciso percorso di studi caratterizzato principalmente dalla fusione di arte, tecnologia e artigianato. L'unione delle arti, pittura, scultura e architettura non più divise tra loro, divenne il simbolo e l'espressione di un'unica volontà 'creatrice' e, proprio per questo, ogni corso era tenuto in parallelo da un artista e da un maestro artigiano.

Un'altra novità era costituita dal Corso Propedeutico di sei mesi nel quale gli allievi, di diversa estrazione e provenienza, studiavano i materiali e il colore, imparando la cura del corpo, del vestiario dell'alimentazione, anche attraverso la conoscenza delle filosofie orientali3.

La Scuola di Ulm, nata per iniziativa di Max Bill (ex studente della Bauhaus), si presentava con una impostazione teorica più profonda di quella del Bauhaus, basata su positivismo logico, pragmatismo e studio della bionica. Il modello scolastico voleva riprendere la tipologia del campus universitario e ispirarsi al metodo Montessori (learning by doing); i riferimenti artistici erano volti a De Stijl, costruttivismo e Bauhaus di cui manteneva anche il corso propedeutico iniziale.

L'evoluzione del metodo si ebbe con l'istituzione di corsi a carattere scientifico come semiotica, ergonomia, scienza della comunicazione e con l'introduzione di un laboratorio di percezione visiva, non "intuizionista" come quello tenuto da Itten nei primi anni della Bauhaus (e ripreso inizialmente anche a Ulm), ma basato sullo studio delle leggi della fisica e dell'ottica. Anche il corso propedeutico venne strutturato in maniera da porre le basi scientifiche per i lavori e le esercitazioni svolte.

In definitiva però, la scuola fu apprezzata in tutto il mondo per la sua prospettiva incentrata sul design dei sistemi invece che su quello di prodotto. Molte delle innovazioni introdotte da questa scuola nella formazione e nella prospettiva analitica e metodologica sono oggi patrimonio comune, parte integrante della didattica e della prassi professionale del design. L'idea centrale era infatti di progettare mobili, auto, segnaletica, immagine coordinata

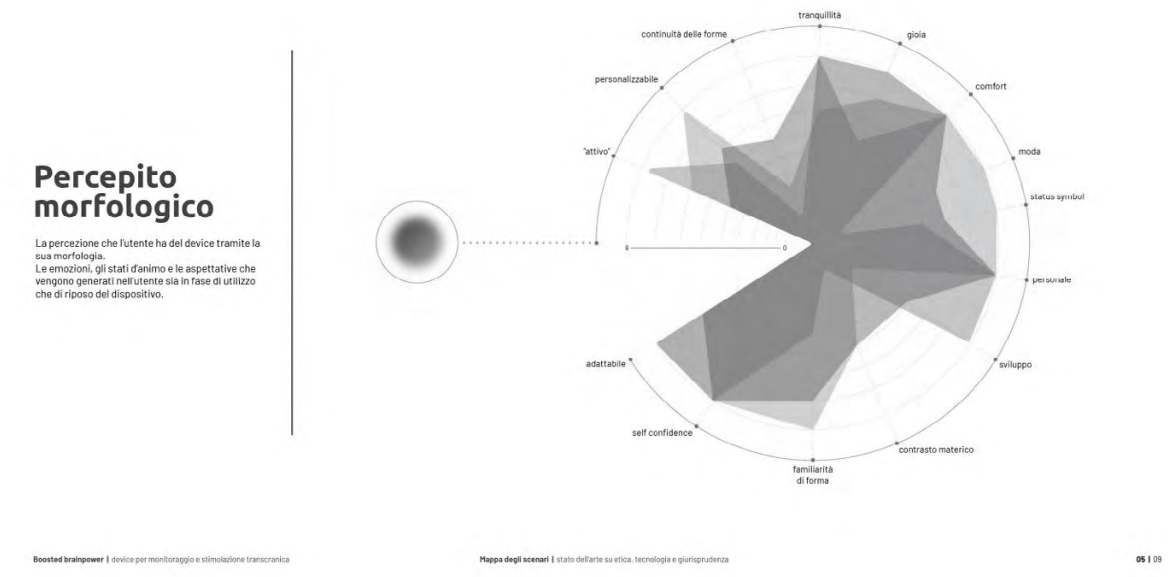


Immagine 2

Mappa di sistema, Matteo Ciafrone, Anna Valentina Iacobelli, Lara Nitoglia. Corsi di 'Design dei sistemi' e 'Tecniche di comunicazione visiva', ISIA Roma Design, professori Alessandro Spalletta e Mario Fois

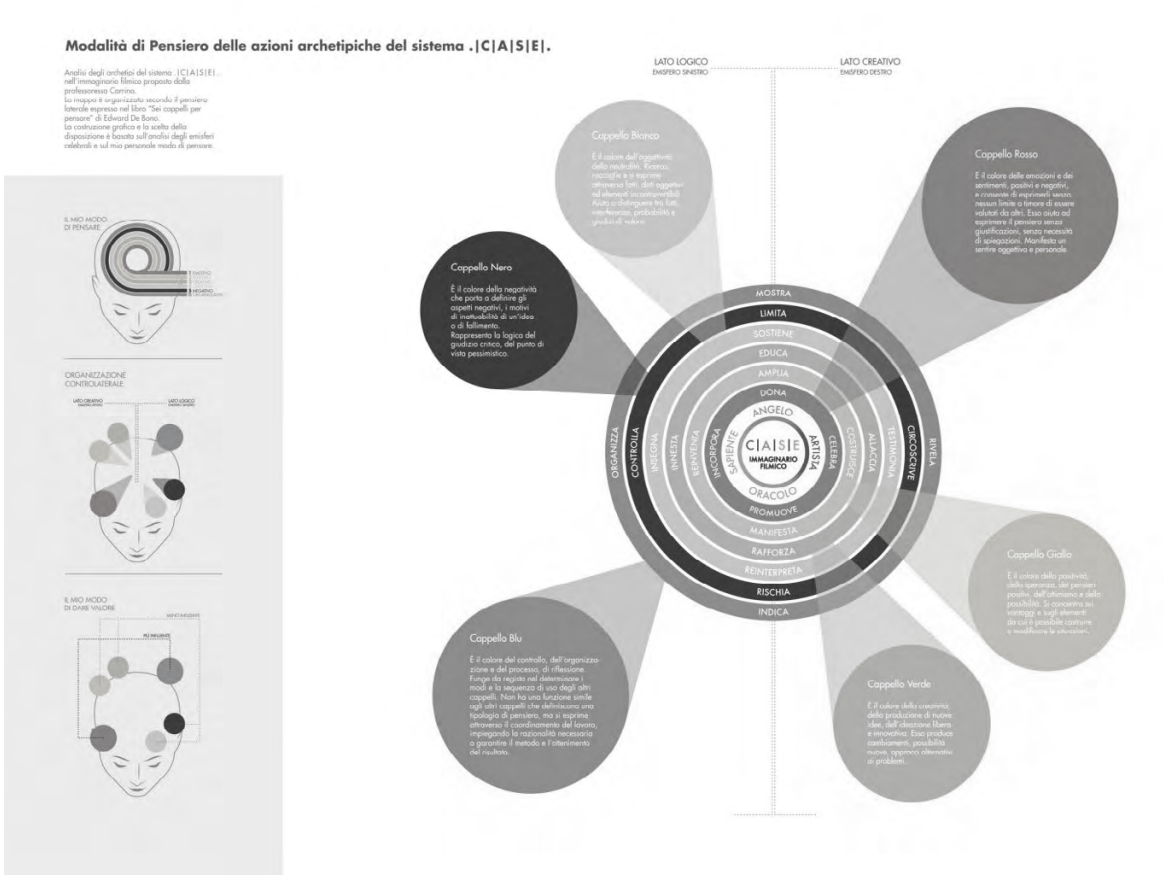


Immagine 3

Redesign di una mappa mentale, Giulia Fanicchia. Corsi di 'Design dei sistemi' e 'Comunicazione del progetto', ISIA Roma Design, professori Veneranda Carrino, Federica Spera e Mario Fois

e interfacce, come parte di sistemi articolati e completi.

In Italia la prima esperienza di formazione superiore nel campo del design a livello pubblico, è costituita dalla creazione degli iniziali quattro ISIA, preceduti già negli anni '60 dai corsi sperimentali. L'ISIA di Roma in particolare, ha le sue origini nel 1962 come 'corso di disegno industriale' nel solco della grande tradizione europea, esemplificata proprio dalla Bauhaus e dalla Hochschule für Gestaltung di Ulm, da cui eredita l'impianto metodologico, ottenendo l'equiparazione ad un istituto di alta formazione solo nel 1973.

Avviata dal contributo di personaggi quali Giulio Carlo Argan, Aldo Calò e molti altri, l'ISIA di Roma sistematizza la grande tradizione italiana di creatività e innovazione del prodotto diventando un modello di istituzione moderna e innovativa per tutti gli orientamenti di ricerca e progettazione. In particolare la concezione di Argan, che fin da subito propose come valore principale il progetto come unico elemento in grado di valorizzare il prodotto seriale anche sul piano culturale e sociale, costituisce il principio ispiratore per questo approccio all'insegnamento del design.

Negli ultimi anni però anche in Italia è in atto una riflessione su come la didattica di questo settore dovrà cambiare per formare i nuovi designers che dovranno essere in grado di adeguarsi ai cambiamenti e al ruolo sempre più dominante delle tecnologie, senza rinunciare ad esserne 'protagonisti', come già previsto dalle esperienze progettuali del '900.

Se da un lato, in particolare nella formazione privata, sembra prevalere una tendenza 'professionalizzante' che ha come principale obiettivo la preparazione di giovani professionisti adeguati alle richieste del mercato del lavoro, in altre realtà e in particolare nell'ISIA, ci si è interrogati sul ruolo che il designer deve avere nella società del futuro.

I cambiamenti in atto: il superamento della materialità e l'avvento dell'intelligenza artificiale

Nel corso del tempo, il rapporto tra il design e la tecnologia si è andato approfondendo e complicando fino al punto che la tecnica, sempre più immateriale e digitalizzata, sembra oggi prevalere su ogni altro aspetto.

La globalizzazione, lo sviluppo della rete e dell''infosfera', la virtualità del rapporto col mondo e, in prospettiva ravvicinata, lo sviluppo dell'intelligenza artificiale e della robotica, prefigurano cambiamenti culturali e sociali di cui è difficile prevedere la portata.

La tecnica ha trasformato l'oggetto nella pura rappresentazione di sé e l'interfaccia con lo stesso sembra sempre più indiretta e mediata attraverso tecnologie digitali difficilmente accessibili ad una persona 'normale'. Contemporaneamente però ha aperto a tutti, attraverso i social, la possibilità di esprimersi e comunicare secondo modalità individuali.

Per spiegare le ricadute di questo cambiamento rispetto a qualsiasi ragionamento sul ruolo del design è necessario riflettere sull'evoluzione del rapporto che si viene a creare tra le nostre necessità e la tecnologia, riprendendo i tre diversi livelli di complessità di interfaccia che il ragionamento di Luciano Floridi ci propone4.

Floridi scrive che quando le tecnologie agiscono tra utenti umani e 'suggeritori naturali', cioè elementi che suggeriscono una possibile funzione, possiamo qualificarle come tecnologie di primo ordine. Ad esempio un uomo che utilizza un'ascia per tagliare il legno (Umanità < Tecnologia > Natura).

Le tecnologie di secondo ordine sono invece quelle che pongono gli utenti in relazione non più con la natura ma con altre tecnologie: vale a dire, sono quelle tecnologie i cui 'suggeritori' determinano altre tecnologie. Un esempio facilmente comprensibile è quello del cacciavite che sta tra noi e la vite, che è in realtà un altro elemento tecnologico, il quale si trova a sua volta tra il cacciavite e, per esempio, due pezzi di legno (Umanità < Tecnologia > Tecnologia).

Il motore inteso come tecnologia che fornisce di energia un'altra tecnologia, è probabilmente la più importante tecnologia di secondo ordine.

Quando invece sentiamo parlare di 'internet delle cose', in cui tecnologie di terzo ordine operano indipendentemente dagli utenti umani, capiamo immediatamente che un altro passo è stato compiuto perché fondamentalmente stiamo parlando di tecnologie che dialogano tra loro in totale autonomia (Tecnologia < Tecnologia > Tecnologia).

Questo processo appare definitivamente compiuto se immaginiamo un'intelligenza artificiale in grado non solo di 'dialogare', ma di creare ed evolvere in autonomia nuove forme di tecnologia. La domanda che è lecito se non doveroso porsi è: quale può essere il ruolo del design in una situazione in cui le tecnologie sono sempre più pervasive e meno controllabili dal fattore umano? Che tipo di formazione devono avere i designers del futuro per poter dare un contributo reale nello sviluppo di soluzioni avanzate e soprattutto utili alle persone e alla società?

Il design nell'era dell'infosfera

È opinione piuttosto diffusa che l'epoca che si sta affermando sarà caratterizzata dalla disponibilità massiccia di un sempre maggior numero di informazioni (i famigerati Big Data) e che l'intelligenza artificiale che se ne avvale con grande efficacia, potrebbe sostituire quella umana.

Questo scenario piuttosto inquietante è stato sostenuto anche da autorevoli studiosi che hanno addirittura scritto, ispirandosi ad un modello neo-baconiano, che in presenza di dati sufficienti, il metodo scientifico fatto di ipotesi-modello-verifica, diventerà obsoleto5.

Sono d'altronde conosciuti da tutti gli scenari distopici, diffusi da cinema e letteratura, in cui l'intelligenza artificiale, oramai divenuta autonoma, si impadronisce del mondo sopraffacendo l'umanità.

In realtà le cose sembrano essere molto più complesse e incerte. Infatti, nonostante che l'accesso ai Big Data, attraverso capacità computazionali elevate, apra già oggi a risultati notevoli in molti campi (abbiamo già molti esempi nella medicina, nell'informazione e naturalmente nelle applicazioni militari7), rimane invece aperto un grandissimo problema di conoscenza per raggiungere la quale è sempre indispensabile una capacità di spiegazione e comprensione della realtà che è molto di più di una semplice correlazione, per quanto complessa, tra le informazioni contenute in un database.

La capacità di porre domande e dare risposte, come dice Platone in uno dei suoi più famosi dialoghi, è l'unica che ci permette di capire quali dati sono veramente utili e rilevanti e in definitiva quale significato possono assumere; questa capacità rimarrà ancora per molto tempo esclusivamente umana.

«La nostra tecnologia corrente non è in grado di processare alcun tipo di informazione dotata di significato, essendo impermeabile alla semantica, vale a dire, al significato e all'interpretazione dei dati che manipola. Le ICT (Information Communication Tecnology) sono erroneamente definite come "armi intelligenti"».(Luciano Floridi)»8.

Tralasciando la spinosa questione del controllo dei dati e delle tecnologie in grado di valorizzarli, che possono portare beneficio alla collettività piuttosto che un grande potere riservato a pochi, possiamo affermare che la trasformazione in atto, più che essere incentrata sullo sfruttamento di una qualche forma di intelligenza superiore, consiste nell'adattamento del mondo alle limitate capacità delle ICT per sfruttarne le straordinarie capacità computazionali. Sostanzialmente, quello che stiamo facendo consiste nell'adattare l'ambiente alle nostre tecnologie 'smart', molto efficienti ma sostanzialmente stupide, creando situazioni controllate (metaforicamente dei 'recinti') entro le quali le stesse possano funzionare con successo.

In questo contesto il ruolo del design, oltre agli ambiti tradizionali, può essere d'aiuto per il corretto sviluppo di alcuni aspetti di fondo: grazie al suo approccio intrinsecamente 'semantico', cioè specializzato nell'attribuire significato e valore a forme materiali piuttosto che simboliche ed immateriali, e alla sua attitudine a mediare tra saperi e competenze differenti (tecniche, artistiche, culturali), potrà sempre più partecipare alla definizione di 'pattern interpretativi' in grado di individuare e valorizzare le informazioni più importanti, traendole dall'oceano indistinto dei 'big data', per trasformarli in proposte progettuali con obiettivi e ricadute 'a misura d'uomo'.

D'altro canto l'adattamento del mondo al funzionamento delle nuove tecnologie e dell'intelligenza artificiale, con tutti i rischi che comporta, ha sempre più bisogno di capacità progettuali che riescano a tenere l'uomo al centro di ogni prospettiva di sviluppo. Per ottenere questo risultato è necessario l'apporto di professionalità che contribuiscano a modificare lo schema 'Tecnologia < Tecnologia > Tecnologia' per trasformarlo in 'Tecnologia < Umanità > Natura'.

Anche le scuole di design nel loro specifico avranno quindi il compito di formare persone in grado di sviluppare ed applicare una naturale propensione all'analisi, all'ipotesi e alla risoluzione dei problemi, ma mentre questo approccio fino ad ora ha riguardato principalmente la realtà oggettuale, nel futuro riguarderà una infosfera sempre più complessa nella quale la convivenza tra uomini, macchine e natura dipenderà anche dall'individuazione di nuove e sostenibili forme di relazione tra ambiente, persone, robot e AI.

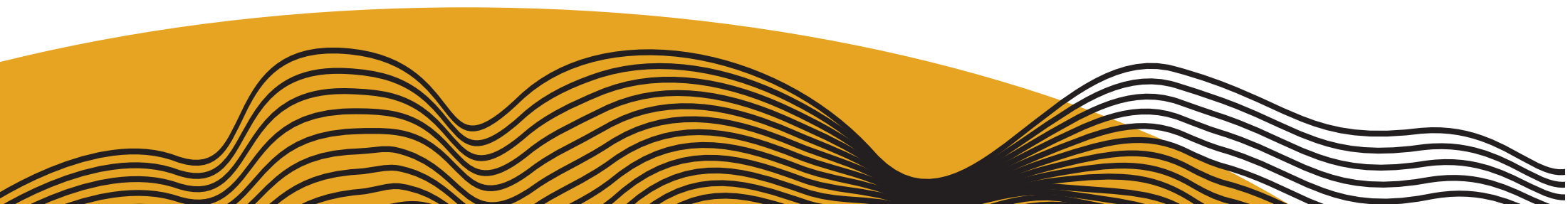
La teoria dei sistemi applicata al design

Abbiamo visto come ancora oggi non sia facile trovare una definizione soddisfacente, completa e condivisa su cosa sia il design nella sua accezione più classica. Ciò significa che sarà ancora più difficile trovare una spiegazione chiara ed efficace su cosa sia il 'design dei sistemi'. D'altronde bisogna tenere conto del fatto che «Colui che deve risolvere problemi complessi o gestire situazioni difficili – il manager, l'amministratore, il progettista – rimane anche affascinato da concetti come "sistema", "emergenza", "caos", ma viene subito frustato dall'incapacità di capire come possano svolgere un ruolo concreto nella sua esperienza quotidiana che, almeno in parte, gli risulta comprensibile ricorrendo a concetti vecchi come "causa", "effetto", "meccanismo" e simili.» 8

Già verso la metà degli anni ottanta erano in incubazione processi che, di lì a pochi anni, avrebbero trasformato il mondo in cui viviamo; il problema della sostenibilità ecologica del nostro modello di sviluppo era oramai evidente. Gli stessi metodi formativi della scuola e dell'università non sembravano tenere il passo dell'elaborazione di nuove forme di saperi, che l'urgenza di queste tematiche poneva.

In Inghilterra ad esempio, il pensiero di Bruce Archer del Royal Collge of Art, in sintonia con quanto sostenuto da altri studiosi come lo stesso Argan, individuava la necessità di sviluppare il segmento mancante del modello educativo proponendo di aggiungere il 'design' alle discipline 'classiche' scientifiche ed umanistiche, in quanto l'unica in grado di promuovere una necessaria quanto indispensabile alfabetizzazione e diffusione di una 'cultura materiale', mentre proponeva un Systematic Method for Designers ispirandosi in parte alla Teoria generale dei sistemi di Bertalanffy.10

È da questo contesto che nasce nell'ISIA Roma Design l'idea di superare il concetto di 'sistema' espresso già dagli anni '60 dalla scuola di Ulm: un esempio di 'prima sistemica', riferita semplicemente alla razionalizzazione dei componenti in grado di dar luogo ad un oggetto o ad un sistema di oggetti, ma sempre all'interno di uno schema pianificabile con precisione e sostanzialmente statico.



La 'nuova sistemica' che si voleva sviluppare (definibile come sistemica di 'secondo livello'), presupponeva invece capacità di autogenerazione e interazione del sistema progettato in rapporto con una realtà complessa e mutevole. Il forte legame concettuale con le teorie della complessità ha rappresentato fin da subito il passaggio da un paradigma 'riduzionista', caratterizzato da un'ambizione di controllo assoluto del progettista su ogni specifico aspetto del progetto e delle sue ricadute, fino all'adozione di un modello 'aperto' che, prevedendo 'l'impossibilità della conoscenza completa', proponesse soluzioni parziali in grado di evolvere e di adattarsi ai cambiamenti e di comprendere un ragionevole grado di 'incertezza'.

La nascita del nuovo indirizzo formativo si è avvalso di una serie di autori e testi di riferimento: Bauman "Modernità liquida", Capra "La rete della vita", Maturana e Varela "Autopoiesi e cognizione", Minati "Esseri collettivi", Morin "La testa ben fatta", e naturalmente Von Bertalanffy "Teoria generale dei sistemi" (solo, ovviamente, citandone alcuni).

Da essi sono stati ricavati concetti che hanno costituito le fondamenta di questo corso: la "liquidità" delle strutture sociali e produttive contemporanee, l'interrelazione tra tutti i soggetti attivi di un sistema che conferiscono proprietà differenti rispetto alla mera sommatoria delle parti che lo compongono risultando anzi originali, la dinamica non lineare dei processi emergenti legati alla coscienza, l'autogenerazione delle reti biologiche e naturali e la capacità dei sistemi autopoietici di ridefinire e riprodurre continuamente se stessi.

Se dovessimo descrivere visivamente le differenze tra le due forme di sistema che abbiamo descritto, dobbiamo immaginare uno schema rigidamente strutturato, con una gerarchizzazione definitiva e 'stabile' degli elementi (sistema di 'primo livello'), contrapposto ad una rete con struttura variabile e deformabile dove ogni snodo può diventare, a seconda dei casi, centrale per il sistema (sistema di 'secondo livello').

Una didattica per il design dei sistemi

Anche nel design uno degli aspetti più complessi nell'elaborazione del pensiero è la ricerca e la selezione delle informazioni più utili per gli obiettivi da raggiungere. Nella maggior parte dei casi si è portati ad utilizzare modelli definiti nei quali inserire le nuove informazioni, ma le capacità di riconfigurarle, individuando nuove relazioni per favorire l'emergere di nuove soluzioni progettuali, rappresenta da sempre una sfida.

I metodi tradizionali di pensiero lineare ci insegnano come approfondire tali modelli e stabilirne la validità attraverso un processo di verifiche consequenziali, realizzate 'una dopo l'altra'. Difficilmente però riusciremo con questo metodo a trovare idee innovative, traendo dalle informazioni disponibili, il massimo delle possibilità se non sappiamo creare nuovi modelli per sfuggire al dominio dei vecchi.

Se il pensiero verticale fondamentalmente si occupa di sviluppare modelli concettuali 'statici', il pensiero laterale invece riguarda la ristrutturazione di vecchi modelli (l'intuizione) e la stimolazione di nuovi (la creatività). Il pensiero verticale e quello laterale sono quindi complementari ed è necessario poterli praticare entrambi, ma nel campo dell'educazione storicamente è stato il primo ad essere maggiormente valorizzato. La necessità di ricorrere al pensiero laterale sorge quindi dalla constatazione che il comportamento della mente spesso tende a circoscrivere il campo di attenzione dell'intelligenza allo scopo di minimizzare gli sforzi rispetto ad un problema da risolvere. Questo tipo di pensiero, pur essendo efficace in molte situazioni, limita la possibilità di emersione di soluzioni innovative che hanno invece bisogno di un sistema di informazioni più allargato e dinamico che consenta di far emergere relazioni prima impreviste tra i diversi elementi. Osservare i problemi da differenti punti di vista non è in questo caso un semplice modo di dire ma diventa un modo di operare ed un obiettivo della didattica.

Nella genesi del nuovo progetto formativo del 'design dei sistemi' alcune tematiche affrontate hanno avuto un posto importante orientando fin dai primi anni gli studenti alla progettazione di ipotesi per il futuro, come ad esempio quelle legate alla sostenibilità: progettare un sistema "sostenibile" rappresenta in termini di efficienza un vantaggio enorme. Dal punto di vista didattico però, diventa fondamentale stabilire quale deve essere l'approccio e il punto di vista del progettista rispetto ai temi da affrontare.

Esiste una prima modalità che vede lo studente-designer posto fuori dal sistema (prima del) con l'ambizione di progettarne tutte le caratteristiche e le relazioni interne in grado di farlo funzionare. Il punto di vista del progettista è in questo caso metaforicamente 'esterno dall'alto' rispetto ad una realtà nella quale si vuole intervenire.

Il rischio o il limite di questo approccio, che per semplificare potremmo assimilare ad una forma di 'pensiero lineare', è che la posizione di 'dominus', che il progettista verrebbe ad assumere (come già nell'utopia dei movimenti razionalisti, il progettare in toto una "modernità nell'ordine"), non gli consenta di capire dall'interno la complessa rete di relazioni che esistono tra l'uomo, la natura e la tecnica.

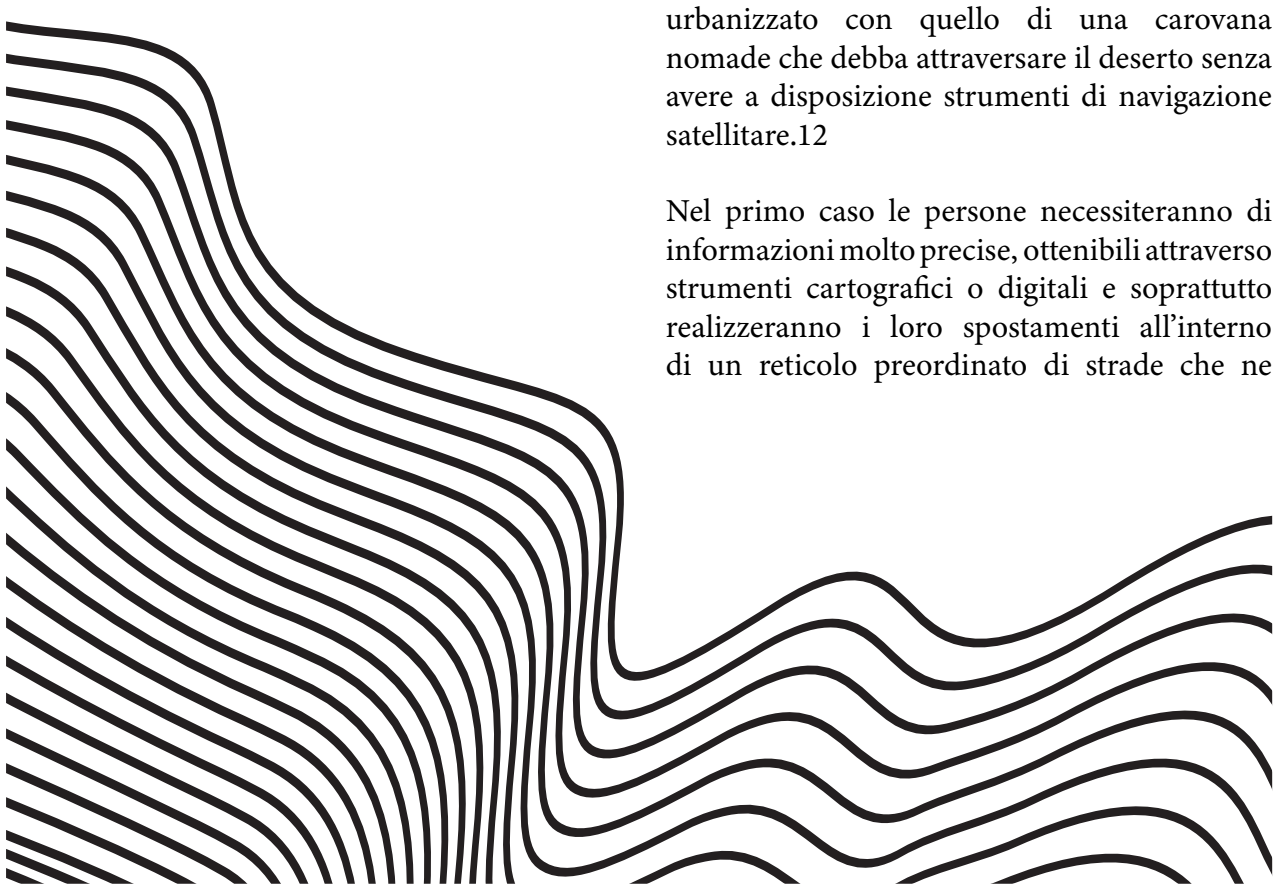
Ma esiste un altro punto di vista, forse più problematico ma interessante, che vede il designer (e quindi nel nostro caso lo studente) immerso in un sistema di cui è solo una piccola 'molecola' che agisce dall'interno. In questa concezione gli elementi naturali, quelli tecnologici e quelli sociali non sono separati ma anzi interconnessi e il progettista deve imparare dall'interno del sistema a mettere in atto strategie di design che producano effetti virtuosi.

Il design delle relazioni nei sistemi complessi

«La fisica moderna pullula di nozioni relazionali, non solo nei quanti: la velocità di un oggetto non esiste in sé, esiste solo rispetto a un altro oggetto; un campo in sé non è elettrico o magnetico, lo è solo rispetto ad altro, e così via.» «I sistemi complessi sono tutti quei sistemi che sono lontani da uno stato di equilibrio e in cui l'interazione di molti componenti individuali produce comportamenti globali difficili da prevedere. Sono ovunque intorno a noi, dal movimento dei fluidi al volo degli stormi di uccelli.» (Carlo Rovelli) 10

La sfida di immaginare un futuro sostenibile non può non coinvolgere anche il design: ripensare il design come una disciplina che progetta innanzi tutto relazioni. Nell'insieme vasto e interconnesso dei fenomeni che costituiscono la realtà ogni elemento dipende da qualcos'altro, attraverso un complesso sistema di relazioni in continua evoluzione e gli stessi progettisti sono parte di questo sistema.

Un progetto formativo per il design deve quindi immaginare in che modo lo studente-designer interagisce con una realtà complessa nella quale l'ecosistema e l'infosfera digitale creata dall'uomo hanno delineato una nuova situazione.



Appare chiaro come, all'interno del piano di studi della specialistica in 'design dei sistemi' sia necessario trovare una sintesi e un equilibrio tra l'esigenza di dotare lo studente di 'competenze tecniche di base' (funzione in gran parte assolta da un corso triennale) e altri spazi dove, con un approccio più sperimentale, si tenti di aprire nuove strade. Per questo motivo è necessario un giusto mix tra corsi che hanno come obiettivo principale la realizzazione di esercitazioni 'progettualmente compiute' ed altri nei quali diventa prevalente la costruzione di percorsi progettuali che favoriscono l'apprendimento e la 'personalizzazione' delle metodiche.

Esiste quindi un approccio che consiste nell'individuare tecniche, conoscenze e linguaggi di base, da utilizzare nella loro essenza e significato profondo, mettendo in secondo piano i risultati estetico-formali raggiungibili nell'immediato. In questo modo è possibile elaborare una cultura del design e un proprio linguaggio specifico con il quale poter 'scrivere' e 'tracciare' nuovi percorsi progettuali, orientati alla ricerca di soluzioni innovative e ricadute positive nella nostra realtà.

Un approccio che, come scrive Giordano Bruno «può definirsi sistetico quando è in grado di far rilevare a un soggetto (collettivo) proprietà emergenti dall'interazione dei suoi elementi costitutivi che abbiano caratteristiche inscindibili di bello e buono percepibili dallo stesso soggetto»11.

Per descrivere un possibile approccio didattico adeguato al design dei sistemi può essere utile ricorrere ad una metafora: immaginiamo di confrontare la 'navigazione' di individui all'interno di un territorio fortemente urbanizzato con quello di una carovana nomade che debba attraversare il deserto senza avere a disposizione strumenti di navigazione satellitare.12

Nel primo caso le persone necessiteranno di informazioni molto precise, ottenibili attraverso strumenti cartografici o digitali e soprattutto realizzeranno i loro spostamenti all'interno di un reticolo preordinato di strade che ne limiterà, in ogni caso, le possibili varianti di percorso. Queste persone dovranno muoversi all'interno di uno 'schema' preordinato e anche il loro stesso orizzonte, la loro visione, ne rimarrà indubbiamente condizionata.

Nel secondo caso invece i nomadi della nostra carovana si troveranno ad affrontare una situazione completamente diversa. Avranno ricevuto sicuramente una serie d'indicazioni rispetto al territorio in cui dovranno avventurarsi: un'oasi, una montagna, un albero, un racconto orale, qualsiasi cosa che possa costituire un punto di riferimento nel deserto.

La carovana però dovrà muoversi in questo contesto valutando tutta una serie di opzioni alternative che vanno dalle condizioni climatiche, ai movimenti delle dune, alle riserve d'acqua ecc., pronta a modificare in ogni momento il percorso, ove fosse necessario. Soprattutto i viaggiatori nomadi non potranno seguire un reticolo di strade e sentieri chiaramente tracciati in precedenza, ma si troveranno a dover fare le scelte della direzione da prendere nella quasi totale libertà e potranno contemporaneamente apprezzare la suggestione estetica di un tramonto tra le dune. Ogni viaggiatore in questo modo sarà costretto ad 'imparare' non tanto 'una strada' ma una complessa capacità di orientamento, relazionandosi con il territorio e con altre persone, rafforzando così le proprie conoscenze razionali ed intuitive, accrescendo l'empatia con i propri compagni di viaggio e con il mondo, per arrivare ad elaborare una forma di intelligenza e di cultura del viaggiare.

È forse lo sviluppo di questa capacità di orientamento e navigazione nella complessità e nell'incertezza uno dei principali obiettivi formativi di un corso di design orientato al futuro, nella consapevolezza del difficile confronto che giovani progettisti avranno con una realtà professionale che richiede più spesso capacità dedicate alla creazione di soluzioni formali ed emozionali per la vendita di un prodotto, piuttosto che ideazione di progetti che presuppongano una visione del bene comune.

«... all'interno di questa visione sarà pressante inserire e dare dignità a tutti quei termini che nella cultura ancora dominante sono considerati come elementi limitativi, quali: incertezza, incompletezza, indeterminatezza. Che, al contrario, diventano elementi portanti di un profilo non lineare, complesso, non completamente definito, aperto ai mutamenti cognitivi, che permette lo sviluppo della dinamica interna ed esterna all'oggetto, al progetto, alla persona e agli esseri collettivi, in stretta interazione con l'ambiente e il contesto» (Giordano Bruno)13.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

La sfida della complessità – G. Bocchi, M. Ceruti

Modernità liquida – Zygmunt Bauman, Laterza

Arte come design – Storia di due storie – Manlio Brusatin, Einaudi

Il progetto della bellezza – Il design tra arte e tecnica dal 1851 a oggi – Maurizio Vitta, Einaudi

Storia del design – Renato De Fusco, Laterza

Manuale di storia del design – Domitilla Dardi, Vanni Pasca

La quarta rivoluzione – Come l'infosfera sta trasformando il mondo – Luciano Floridi, Raffaello Cortina Editore

Umani e umanoidi – Vivere con i robot – Roberto Cingolani, Giorgio Metta, Il Mulino

La società della rete – Nuove idee per l'uomo del futuro – Cosimo Orban, Hoeply

Macchine intelligenti – Watson e l'era del cognitive computing – John E. Kelly III, Steven Hamm, Egea

Il nostro futuro – Come affrontare il mondo dei prossimi vent'anni – Alec Ross, Feltrinelli

Necessità di una "Sistetica", Giordano Bruno

Esseri collettivi. Sistemica, fenomeni collettivi ed emergenza, di Gianfranco Minati, Apogeo

Diverse Sistemiche – Gianfranco Minati, convegno ISIA Roma Design

Parole di sistemica, Gianfranco Minati, quaderni dell'AIEMS

Creatività e pensiero laterale – Edward de Bono

La sfida della complessità – Edgar Morin

Insegnare a vivere. Manifesto per cambiare l'educazione – Edgar Morin

REFERENZE

1. *Da, Il progetto della bellezza – Il design tra arte e tecnica dal 1851 a oggi, Maurizio Vitta, Einaudi*
2. *A tale proposito si legga Introduzione al design italiano. Una modernità incompleta, di Andrea Branzi*
3. *Si legga la descrizione della didattica di Johannes Itten su Bauhaus, di Magdalena Droste, Taschen*
4. *Su queste tematiche il pensiero di Luciano Floridi appare particolarmente acuto, si legga La quarta rivoluzione – Come l'infosfera sta trasformando il mondo, Raffaello Cortina Editore*
5. *La fine della teoria: il diluvio di dati rende obsoleto il metodo scientifico, di Chris Anderson*
6. *(come 4)*
7. *Si legga a questo proposito l'interessante paper di Alex J. Ryan, Una teoria del design sistemico, dove l'autore esamina l'approccio degli eserciti USA, israeliano e australiano, come punto di partenza per una metodologia applicabile al design civile*
8. *Dalla prefazione di E. Pessa e M. P. Penna a Esseri collettivi. Sistemica, fenomeni collettivi ed emergenza di Gianfranco Minati, Apogeo*
9. *Si leggano The Three Rs e The Need for Design Education di Bruce Archer. Archer ha insegnato alla Hochschule für Gestaltung di Ulm dal 1960 al 1963 e successivamente al Royal College of Art. È stato uno dei primi teorici del design che ha compreso l'importanza della Teoria generale dei sistemi di von Bertalanffy utilizzandola come spunto per la sua proposta metodologica Systematic method for designers.*
10. *Carlo Rovelli, Helgoland e si veda anche Sette brevi lezioni di fisica*
11. *Giordano Bruno, Necessità di una "Sistetica"*
12. *Su questo tema si legga anche Walkscapes: camminare come pratica estetica di Francesco Careri*
13. *(come 11)*

Spirito prometeico, fra scienza, tecnica e arte

a cura di:
Pino Blasone

Già nell'antichità greca, quello di Prometeo era un mito complesso, con differenti versioni o varianti. Una prima formulazione scritta se ne ha nella "Teogonia", poema mitologico di Esiodo, risalente circa al 700 a. C. Generalmente attribuita a Eschilo e databile intorno alla metà del V sec. a.C., la tragedia "Prometeo incatenato" fu seguita o preceduta attendibilmente da altri drammi dello stesso autore, che non ci sono però pervenuti: "Prometeo portatore del fuoco" e "Prometeo liberato". Dai greci Eschilo e Platone all'inglese Percy Bysshe Shelley e al francese Albert Camus, il mito prometeico è stato oggetto di varie interpretazioni letterarie e filosofiche durante la storia della civiltà europea o occidentale.

L'ultima frase della tragedia superstite di Eschilo, pronunciata dal titano incatenato, suona contestatrice nei riguardi degli dei olimpici e rivendicatrice di una religiosità secondo natura, benché debitrice verso una percezione arcaica e ctonia della divinità: «O santa madre mia, o tu firmamento che fai ruotare la luce a tutti comune, guarda i torti che io soffro!» Pare che l'autore ad Atene venisse perfino sottoposto a un processo, accusato di empietà. Quasi la stessa empietà, in effetti, che Eschilo rinfaccia a Prometeo: «Tu non temesti Zeus. Nel tuo pensiero profondo, adori gli uomini». Tuttavia, noi possiamo solo immaginare che cosa fosse scritto nella parte mancante della trilogia. Questo è quanto fece in particolare Shelley, nel dramma in versi "Prometeo liberato" (1820).

Per la verità, il poema di Shelley fu preceduto da un poemetto preromantico in tedesco, di Johann Wolfgang von Goethe, pubblicato nel 1785 e poi nel 1789. Intitolato semplicemente "Prometeo", esso doveva a sua volta far parte di un dramma in versi, mai compiuto. Il titanismo nasce nella mente del grande poeta, scrittore e drammaturgo, come non tanto immaginazione di una creatura intermedia fra l'umanità e la divinità, quanto idealizzazione dell'uomo stesso, ormai in grado di competere con il ruolo rivestito dalla divinità nell'immaginario religioso tradizionale o convenzionale: un ruolo, purtroppo, sovente conservatore e repressivo sia delle capacità di realizzazione razionale che l'Illuminismo aveva enucleato, sia di quelle di espressione sentimentale che il Romanticismo stava per rivalutare e valorizzare.

* * *

Probabilmente, l'interpretazione più lungimirante e critica del mito sarà quella di Camus nel breve saggio del 1946 "Prometeo agli inferi", riguardante gli albori della nostra

stessa era tecnologica: «Prometeo era l'eroe che amava tanto gli uomini, da donare loro il fuoco e la libertà, la tecnica e l'arte. Oggi, l'umanità ha bisogno e si preoccupa solo della tecnologia. Ci ribelliamo attraverso le nostre macchine, ritenendo l'arte e ciò che l'arte implica degli ostacoli e simboli di servitù. Ma ciò che caratterizza Prometeo è che egli non riesce a separare le macchine dall'arte. Egli crede che sia le anime sia i corpi possano essere liberati contemporaneamente»

In Italia, si possono aggiungere il poeta Giacomo Leopardi, in "La scommessa di Prometeo" (nelle "Operette morali", 1827) e lo scrittore Cesare Pavese, in "La rupe" (nei "Dialoghi con Leucò", 1947). Rispetto all'esaltazione illuministico-romantica dell'eroe, paladino del progresso umano ed emancipatore dell'umanità dalla superstizione religiosa, cara a Goethe e a P. B. Shelley, la loro è una poetica del disincanto. Nel caso di Leopardi, anche di una pessimistica ironia o sarcasmo. Se volessimo rispettare un ordine cronologico, potremmo notare come il prosastico racconto leopardiano sembra essere stato scritto in antitesi parodica ai versi di Goethe e di Shelley. Più di un secolo dopo, qualche affinità possiamo invece riscontrare fra il dialogo immaginario di Pavese e il saggio esistenzialista di Camus. Tranne che, per il secondo, il personaggio di Prometeo resta pur sempre un prototipo di "L'uomo in rivolta", titolo di un altro suo importante saggio pubblicato nel 1951.

I momenti salienti del mito sono stati pure illustrati da più pittori nella storia dell'arte, specialmente nel periodo barocco e tra la fine del Settecento e la prima metà dell'Ottocente, cioè fra Neoclassicismo e Romanticismo, quando ormai volentieri la nozione di tecnica si associava al concetto acquisito di scienza moderna. Per esempio: Constantin Hansen, danese, "Prometeo crea l'umanità dalla creta" (collezione privata; ca. 1845); Heinrich Friedrich Füger, tedesco, "Prometeo porta il fuoco all'umanità" (Museo Liechtenstein, Vaduz-Vienna; 1790?); Luca Giordano, italiano, "[La punizione di] Prometeo" (Museo delle Belle Arti, Budapest; 1660-61); Carl Bloch, danese, "Liberazione di Prometeo" (Ribe Kunstmusem, Danimarca; 1864).

La sottrazione del fuoco agli dei per donarlo agli uomini, il castigo subìto da Prometeo incatenato a una rupe mentre un'aquila gli divora il fegato, la liberazione di lui ad opera dell'eroe Ercole: questi, gli elementi narrativi comuni un po' a tutte le tradizioni. Invece, il momento fondante di Prometeo creatore dell'umanità non compare chiaramente né in Esiodo, né in Eschilo. Esso è piuttosto un'elaborazione del filosofo greco Platone, nel dialogo "Protagora". Questo elemento demiurgico ricompare sia nell'"operetta morale" di Leopardi sopra citata, sia – fin dal titolo – nel romanzo fantascientifico "Frankenstein, o il moderno Prometeo", dell'autrice britannica Mary Shelley, pubblicato in prima edizione nel 1818. La storia è nota: qui il novello Prometeo è lo scienziato Victor Frankenstein. I suoi sforzi di creare un essere umano artificiale sono destinati a un parziale, patetico fallimento. Così, pessimismo leopardiano e scetticismo della Shelley convergono in chiave grottesca.

* * *

Una curiosità storica è che Mary Wollstonecraft Shelley fu la compagna e vedova di Percy Bysshe Shelley, di chi esaltò lo spirito prometeico al massimo grado. Interessi comuni, ma pareri diversi. Altra curiosità, mitologica, può essere sapere che Prometeo aveva un fratello di nome Epimeteo. Meno abile nell'attività demiurgica, egli riuscì a creare solo animali. Ebbene, Leopardi lo loda e privilegia proprio per questo. Infatti, essi sono perfetti secondo natura, mentre gli uomini stentano a raggiungere non tanto la perfezione, quanto un livello di civiltà apprezzabile, a dispetto di certe apparenze o pretese. Il misantropo satirico fornisce vari esempi paradossali, comprovanti la sua tesi. A malincuore, il personaggio di Prometeo stesso è costretto ad ammettere che gli esiti della sua creazione sono stati deludenti.

Pure di Platone è l'accezione allegorica del fuoco. Esso non rappresenta solo uno strumento indispensabile al progresso materiale, ma anche l'energia vitale e una scintilla divina. È di quest'ultima in particolare, che gli dei olimpici possono essere stati gelosi, ordinando la punizione di Prometeo a causa della sua interferenza e sfida contro il loro dominio esclusivo sulla creazione. In greco antico, tutto ciò prendeva il nome "hỳbris", tracotanza titanica o umana presunzione che essa fosse. In ambito mediterraneo, tale concezione non si discosta poi molto dalla morale ebraica riflessa nella narrazione biblica della Torre di Babele, sebbene in questo caso la colpa umana offendesse il potere di un Dio unico. Ciò spiega perché, salvo un raro paragone simbolico di Prometeo con la figura redentrice del Cristo, in generale l'atteggiamento cristiano nei confronti del mito prometeico non si differenzierà da quello pagano.

Ma a noi possono interessare soprattutto le interpretazioni più moderne e in parte ancora attuali, quali reperibili nelle opere citate di Cesare Pavese e di Albert Camus. "La rupe", del primo, è un dialogo fra Prometeo stesso, in procinto di venire liberato, e il suo umano, grato liberatore Eracle/Ercole. Nel suo indice tematico, l'autore definisce quella del titano contro gli dei una "ribellione confortevole", nel senso probabile e relativo che essa può essere di qualche indiretta consolazione alle nostre angosce, nella tarda epoca del disincanto. Immaginari o reali, collaborativi o conflittuali che siano, in fin dei conti titani, dei e singoli uomini sono accomunati dal destino di venire prima o poi riassorbiti in ua dialettica naturale della cui bontà non è dato dubitare, se non altro perché non sussiste plausibile alternativa. Pressappoco nello stesso anno post-bellico, nella mitica solitudine di Prometeo sia Pavese sia Camus trovano conferma di una filosofia dell'assurdo esistenziale, di un mobile margine incompresibile che nemmeno la scienza o la storia sono riuscite a valicare.

Ciononostante, in "Prometeo agli inferi" di Camus c'è qualcosa di più, se non un maggiore ottimismo. C'è l'intuizione-osservazione che il liberatore incatenato e poi a sua volta liberato non aveva offerto agli uomini solo tecnica e scienza, ma anche l'arte. In effetti, il vocabolo greco "téchne" indicava entrambe. Invece, l'odierna scissione fra tecnica e arte può implicare asservimento alla tecnologia. Forse, riportare tecnica e arte su rotaie parallele dello stesso binario sarebbe un'impresa utopica, ma non una soluzione impossibile. L'arte può fornire suggestioni più o meno gratificanti, ma anche suggerimenti utili alla guida di quel convoglio che chiamiamo progresso tecnologico, scientifico e civile, inclusa la sua dimensione digitale.

Percorsi di intelligenza. Artificiale

A cura di:
Piero Chiabra
Associazione DiGenova

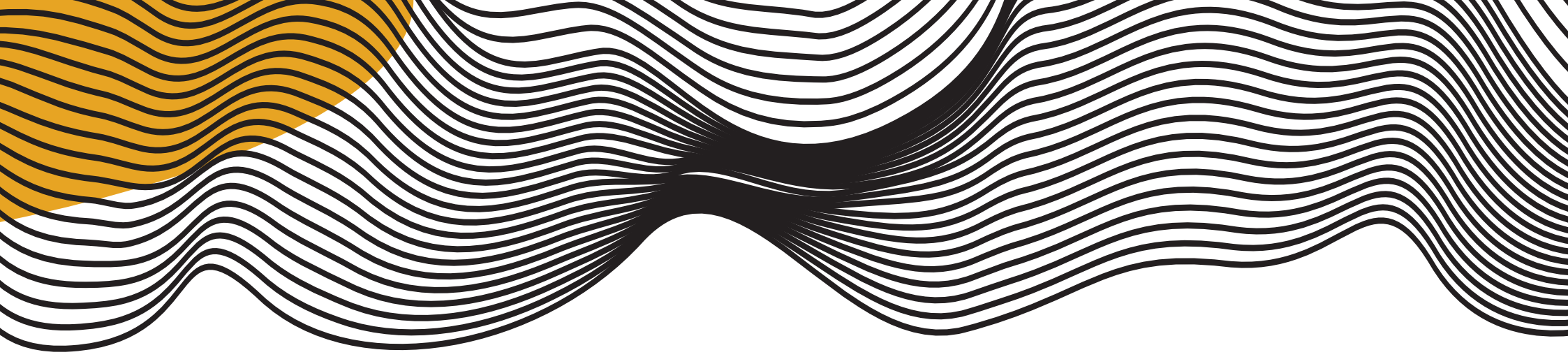
Abstract

Pathways of Intelligence. Artificial one.

Artificial intelligence is one of the most widely discussed technical topics today. Unfortunately, discussion on this subject is quite often confused and misleading, as, sometimes, matters are completely misunderstood, up to the point that some speakers do not even know exactly what they are talking about. In particular, people tend to ignore the current, strong limitations of current AI algorithms, especially neural networks, amongst which the worst one may be the fact that current AI systems can deal with a single issue, on which they are strongly specialized, and completely lack the possibility of dealing with different problems (e.g. play chess and walk). The dream of AGI, Artificial General Intelligence, that people are increasingly talking about, is, today, nothing but a dream.

Things, however are changing. Google has worked out a new AI systems architecture, called PATHWAYS, which is briefly described in this article, under which one AI system could learn how to cope with different problems, indeed even hundreds or thousands of them, by "combining" the expertise of some basic models, which this novel architecture allows to host on the same neural network. This, although not still qualifying as AGI, is a very interesting approach, which will greatly enhance the already very relevant potential of AI systems on dealing with problems and situations of any kind.

Should we worry?



Il tema dell'Intelligenza Artificiale è forse oggi il tema tecnologico più trattato nel dibattito comune.

Infiniti articoli, discussioni, dibattiti, sono dedicati a questo soggetto, e da questi emergono le più svariate e, talvolta, strampalate conclusioni sulle possibili prospettive a lungo termine che questa tecnologia potrà generare in termini di applicazioni pratiche e, in ultima analisi, di ricadute sul futuro stesso dell'umanità.

Peccato che, in buona parte di questi dibattiti, i partecipanti spesso e volentieri non sappiano di cosa stiano parlando.

La discussione in merito all'AI, infatti, è spesso sensazionalistica e fuorviata, a partire dal termine stesso che definisce la disciplina, "Intelligenza Artificiale", che sembrerebbe voler definire un tentativo di ricreare l'intelligenza umana quando, questa intelligenza umana, neanche ancora sappiamo cosa esattamente sia. Ma vediamo, piuttosto, in cosa consiste ciò che oggi abbiamo, e che con questo pomposo termine di "intelligenza artificiale" viene definito.

In generale, vengono definiti come sistemi di "intelligenza Artificiale" dei particolari algoritmi software i quali hanno la capacità, all'interno di un certo insieme di dati (una biblioteca di immagini, un archivio di transazioni economiche, un insieme di dati sensoristici, etc. etc.), di riconoscere "schemi", nel senso più generale del termine, ed evidenziare, sulla base di quanto appreso dalla conoscenza di quei dati, questi schemi e ricorrenze in nuovi assiemi di dati che si presentano. La cosa che li differenzia dal software tradizionale, è gli algoritmi di AI sono in grado di riconoscere questi "schemi" anche dove non sono specificati chiaramente, e anche in condizioni in cui l'identificazione dello schema è soggetta ad incertezze. Un sistema di AI sarà, ad esempio, in grado di riconoscere una certa forma, ad esempio una bottiglia, di un tipo mai visto prima, e in una figura sottomessagli a caso e mai vista prima, non perché qualcuno gli abbia dato la definizione univoca e rigorosa di cosa è una bottiglia, ma perché avrà imparato, dall'esame di migliaia, o milioni, di immagini preesistenti cosa è una bottiglia e cosa non lo è, e lo avrà potuto fare perché durante questo esame (detto comunemente fase di "teaching"), qualcuno gli avrà detto, per ciascuna di quelle immagini, cosa è una bottiglia e cosa non lo è. E la decisione che la nuova immagine rappresenta, in effetti, una bottiglia, sarà data sempre non come una indicazione analitica, ma come una scelta in termini di probabilità ("questa immagine è una bottiglia al ...%"), lasciando poi a qualcun altro il trarre conclusioni.

È evidente come questo nuovo modo di elaborare dati consenta di affrontare una vasta classe di problemi che sarebbero altrimenti irrisolvibili con sistemi software tradizionali, in particolare tutti quei problemi che richiedono l'effettuazione di decisioni sulla base di situazioni incerte, o troppo difficili da modellare in modo analitico e deterministico. È anche vero che questo modo di procedere imita, o tenta di imitare, le modalità di funzionamento del cervello umano (infatti, tali sistemi sono spesso implementati tramite algoritmi software, detti "reti neurali", che cercano di imitare una rete di neuroni cerebrali). Ma la differenza rispetto ad una qualsiasi forma di elaborazione "intelligente" dei dati, qualunque cosa noi definiamo con questo termine, è lampante. Ciò che manca, soprattutto, è la totale mancanza di plasticità della procedura di analisi, vale a dire l'impossibilità di adattare il meccanismo di riconoscimento degli schemi a tipologie di problemi diverse da quelle originariamente impostate. Un sistema AI di che si occupa di un problema in un certo contesto non è in grado di operare in altri contesti. Noi possiamo fare un sistema di AI che batta il campione del mondo di scacchi, ma, dopo che il campione del mondo di scacchi si alza dal tavolo e, camminando tristemente, se ne va, il sistema di intelligenza artificiale che lo ha così brillantemente sconfitto, anche se avesse un paio di gambe meccaniche, non sarebbe capace di imitarlo. Se qualcuno provasse a insegnargli a camminare non solo non ci riuscirebbe, ma altererebbe i suoi "percorsi neurali" interni, che sono stati impostati durante la fase di teaching in modo ottimizzato per vincere agli scacchi, e alla fine il povero sistema di AI non solo non sarebbe in grado di camminare, ma non sarebbe neanche più capace di giocare agli scacchi in maniera efficace. Fino ad oggi, quindi, i sistemi di AI sono efficaci soltanto per affrontare applicazioni rigidamente specifiche, e il sogno, avanzato da qualcuno, di una AGI, Artificial General Intelligence, in grado di adattarsi a risolvere qualunque problema sviluppando da sola i propri modelli di interpretazione del mondo, è per l'appunto un sogno.

Ma qualcosa sta iniziando a cambiare.

Attualmente, come accennato, ogni sistema di AI è basato su un certo tipo di algoritmo, noto come "rete neurale", che tenta di imitare il funzionamento di una rete di neuroni, ed è per l'appunto costituito da una rete di nodi, o "neuroni", interconnessi da una serie di collegamenti pesati relativamente per importanza. Attualmente, un sistema AI che affronti un singolo problema ha, come detto, subìto un processo di teaching per quel problema, che ha "generato" una particolare configurazione di questi collegamenti e dei loro pesi relativi, la quale rappresenta il "modello comportamentale" che rappresenta l'"esperienza" accumulata dal sistema, e permette al sistema di affrontare il problema su

cui è stato specializzato. Ogni rete neurale ha la totalità dei propri collegamenti strutturata per affrontare quel determinato problema, e quindi non ha la possibilità di affrontarne altri.

Ma ora, Google ha presentato una nuova architettura per sistemi di Intelligenza Artificiale, chiamata PATHWAYS, percorsi. Questa architettura supera completamente questa difficoltà, permettendo ad un singolo sistema, ad una singola rete neurale di imparare ad operare non in un singolo contesto, ma in molti e diversi, affrontando e risolvendo centinaia di problemi distinti, in ambiti del tutto differenti, e, soprattutto, di imparare a risolverne sempre di nuovi, magari più facilmente, in un tempo inferiore e, in un futuro, anche autonomamente.

Come ci riesce? Innovando radicalmente il modo in cui i modelli relativi a ciascun singolo contesto/problema sono rappresentati all'interno della rete neurale. Mentre oggi la rappresentazione di un modello riguarda l'intero sistema di connessioni di tutti i neuroni della rete, Il nuovo sistema prevede che il teaching della rete (una rete di grandi dimensioni, con moltissimi neuroni) venga effettuato su una serie di problemi diversi, e che ciascun modello venga generato attivando solo connessioni tra neuroni vicini tra loro. In questo modo, la gestione di ogni singolo problema, è demandata ad una parte della rete, e non a tutta. E molti modelli, relativi a diversi problemi e contesti, possono quindi essere ospitati sulla rete contemporaneamente, in diverse aree della stessa. Ora, supponiamo che la rete si trovi a dover affrontare un problema in un contesto per cui non è stata addestrata, e che il sistema possa effettuare "esperimenti" su questo problema, facendo delle azioni di prova in questo contesto e ricevendo dall'esterno un giudizio se la mossa è stata positiva o meno. L'architettura PATHWAYS, sulla base dei risultati di questi esperimenti, traccerà una serie di interconnessioni tra le aree, di "percorsi", appunto, i quali collegheranno i diversi modelli in modo tale che, una volta che, ripetendo gli esperimenti, sarà stata stabilita una rete di percorsi ottimale per quel nuovo contesto, il sistema sarà in grado, attingendo tramite queste connessioni la sua esperienza "un po' di qua e un po' di là" tra i diversi modelli, di risolvere il problema in maniera soddisfacente. Il sistema può, quindi, "imparare" a risolvere nuovi problemi, in contesti del tutto originali, E il grande, enorme vantaggio è che l'architettura PATWAYS permette che queste "reti di modelli" siano sovrapponibili, e in grado di coabitare nello stesso sistema, permettendo così, tramite l'esperienza accumulata inizialmente sui modelli di base, di affrontare e risolvere migliaia, milioni di problemi del tutto nuovi, in contesti del tutto originali.

Tutto ciò è in, ultima analisi, in modo in cui funziona il nostro cervello, nel quale varie aree dello stesso sono demandate ad affrontare specifiche problematiche (area della mobilità, area della visione, area della percezione uditiva, area della parola, etc.), e queste aree vengono poi coordinate nello svolgimento di specifiche azioni. Se l'algoritmo AI che giocava a scacchi di cui abbiamo parlato fosse stato realizzato con l'architettura PATHWAYS, avrebbe anche potuto, senza smettere di saper giocare a scacchi, imparare a camminare sulle sue gambe meccaniche. O a cucinare un uovo strapazzato. O a scrivere una poesia, sullo stile di Baudelaire. O a fare alcune di queste cose insieme. In questo senso l'architettura PATHWAYS è, quindi, un grande passo avanti verso il conseguimento della AGI, la Artificial General Intelligence, di cui si era parlato, e che costituirebbe un'autentica rivoluzione nella storia umana.

Non siamo ancora arrivati all'AGI, neanche

con l'architettura PATHWAYS. I modelli di base devono essere inseriti con le procedure tradizionali di teaching, e il sistema, se può affrontare nuovi problemi, non può modificare questi modelli di base che costituiscono la sua "esperienza di fondo". Manca ancora, quindi, quella che noi chiamiamo "creatività", ossia la capacità di un individuo di creare i suoi propri paradigmi, e ideare qualcosa che sia realmente innovativo, e non la ricombinazione di elementi preesistenti (ma quanti esseri umani sono così, e passano la loro vita affrontando le varie questioni sulla base dei propri innati pregiudizi e delle loro concezioni stereotipate, senza mai maturare un miglioramento delle loro intime convinzioni? Forse la maggioranza?). Stiamo però arrivando al punto di costituire sistemi AI che saranno, e già in parte sono, in gradi di infrangere barriere, e di svolgere attività che si riteneva fino a poco tempo fa di esclusivo, eterno appannaggio degli esseri umani, quali la comprensione profonda del linguaggio, la creazione artistica (se pur accademica, niente innovazione...), la formulazione di decisioni strategiche in molti settori, e così via.

È forse arrivato il momento di cominciare a preoccuparsi?

Per saperne di più

https://www.nextbigfuture.com/2022/02/174523.html

https://blog.google/technology/ai/introducing-pathways-next-generation-ai-architecture/

La collaborazione tra INDIRE e DiCultHer nella programmazione delle attività con le scuole del secondo ciclo nell'a.s. 2022/23 per formare cittadini globali ed educare alla titolarità del patrimonio culturale, nella visione del NEB.

A cura di:
Luisa Aiello
e
Pamela Giorgi

(l.aiello@indire.it; p.giorgi@indire.it)

Indire (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca educativa, ITALIA) sta realizzando una ricerca endogena sui temi educativi che riguardano l'innovazione del curricolo (in chiave transdisciplinare, digitale e sostenibile) e delle pratiche didattiche e professionali dei docenti nella connessione scuola/contesto dal titolo "Complexity LIteracy con i PCTO nella scuola del secondo ciclo". Obiettivi del progetto sono favorire l'innovazione didattica in partnership con il territorio, orientare alla nuova economia, sviluppare le competenze trasversali di cittadinanza globale, sostenibilità ambientale, titolarità culturale, cittadinanza digitale, innovare il curricolo nelle dimensioni disciplinari, metodologiche ed organizzative. L'articolo descrive la collaborazione sviluppata con alcuni enti del Terzo Settore, come DiCultHer, ai fini dell'interconnessione tra la didattica di base della scuola e i percorsi PCTO.

Abstract

Indire (National Institute for Documentation, Innovation and Educational Research, ITALY) is carrying out an endogenous research on educational issues concerning the innovation of the curriculum (in a transdisciplinary, digital and sustainable key) and of the didactic and professional practices of teachers in the school/context connection entitled "Complexity LIteracy with PCTOs in the second cycle school". The objectives of the project are to promote educational innovation in partnership with the territory, orient to the new economy, develop the transversal skills of global citizenship, environmental sustainability, cultural ownership, digital citizenship, innovate the curriculum in disciplinary, methodological and organizational dimensions. The article describes the collaboration developed with some Third Sector bodies, such as DiCultHer, for the purpose of interconnecting the basic teaching of the school and the PCTO paths.

Keywords

Educazione allo sviluppo sostenibile
Educazione alla cittadinanza globale
Scuola del secondo ciclo
Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento
"Alfabetizzazione" alla complessità

Sustainable Development Education
Global Citizenship Education
Upper Secondary School
Paths for Transversal Skills and Orientation
Complexity Literacy

1. L'educazione alla complessità e la rigenerazione del curricolo nella scuola del secondo ciclo nella collaborazione tra INDIRE e le associazione del Terzo Settore nell'a.s. 2021/22

INDIRE sta promuovendo, in collaborazione con alcune associazioni del Terzo Settore, come NeXt-Nuova Economia per tutti e DiCultHer, una innovazione didattica e curricolare in alcune scuole pilota del secondo ciclo (relativa alla didattica trasversale) – sostenendola, al contempo, con forme di disseminazione e sviluppo professionale dei docenti – in relazione ad alcuni dei megatrend globali (in particolare Antropocene e Digitalizzazione) (Paura, 2021) che richiedono sempre più pressantemente il dover di ripensare gli attuali saperi ispirandosi all'epistemologia della complessità. Elementi caratterizzanti tale ricerca sono: la didattica basata sulla relazione tra discipline; l'interazione tra scuola/contesto con i PCTO e il digitale; l'interazione tra mediatori didattici tra componenti teoriche e pratiche; la rimodulazione delle dimensioni chiave della soggettività – come autonomia, responsabilità, originalità, individualità – nell'educazione per sostenere un'agency (cfr. Longato, 2017) degli alunni distribuita, relazionale e più che umana.

All'interno del progetto interstruttura "**Complexity Literacy con i PCTO nella scuola del secondo ciclo**", coordinato da Luisa Aiello (Struttura di ricerca "Innovazione metodologica e organizzativa del modello scolastico"), nello scorso a.s. 2021/22 sono stati individuati 9 istituti scolastici delle diverse aree geografiche italiane e, in ciascuno, 2 classi, sulla base dei seguenti criteri: casi rilevanti per intensità e per importanza politico-decisionale (Trinchero, 2019); evidenze derivanti da analisi desk; partnership formalizzate in reti nazionali; evidenze derivanti da monitoraggi e da altri progetti di ricerca di INDIRE; disponibilità delle scuole a collaborare con riferimento al tema dell'educazione ad abitare la complessità; capacità di disseminazione dei risultati.

Il target coinvolto nella ricerca è costituito principalmente dagli studenti delle due classi selezionate in ognuno degli Istituti coinvolti (ove si è lavorato per classi aperte) e dai docenti dei Consigli di classe (con riferimento alle 2 classi selezionate).

Le domande di conoscenza alla base della ricerca sono le seguenti:

D. 1. A quali modelli di responsabilità, autonomia, originalità, individualità – dunque di soggettività – deve educare la scuola in interazioni ibridate da partner tecnologici e sullo sfondo delle sfide globali?

D.2. Quale contributo specifico possono dare i percorsi PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento), in sinergia con la didattica di base della scuola del secondo ciclo – nell'ambito dello sviluppo delle competenze trasversali – alla costruzione della soggettività degli alunni?

D.3. L'innovazione didattica e curricolare realizzata, sorretta da specifiche risorse per lo sviluppo professionale dei docenti, sviluppa le capacità dei beneficiari, è utile e sostenibile per gli stakeholder, migliora le competenze trasformative degli studenti e l'approccio di questi ultimi alla complessità?

Nel corso della prima annualità della ricerca l'ente del Terzo Settore coinvolto è stato NeXt – Nuova Economia per Tutti (https://www.nexteconomia.org/), nata nel 2011 per promuovere e realizzare una nuova economia civile, partecipata e sostenibile. NeXt è un'associazione di promozione sociale di terzo livello, che crea network tra associazioni, imprese, amministrazioni pubbliche, scuole, università e cittadini, che agiscono "dal basso" per il Bene Comune. Così come INDIRE, NeXt aderisce all'ASviS, per far crescere nella società italiana, nei soggetti economici e nelle istituzioni la consapevolezza dell'importanza dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. Gli obiettivi dell'ASviS perseguiti da NeXT si concretizzano in particolare nel promuovere un programma di educazione delle giovani generazioni alla cultura della sostenibilità; nello stimolare la consapevolezza e l'adozione dei nuovi modelli economici sostenibili in produttori e consumatori; nella diffusione di buone pratiche sviluppate all'estero e in Italia e di proposte innovative che vengono dal sistema della ricerca per favorire la sperimentazione su scala locale e nazionale, l'adozione da parte delle imprese e della pubblica amministrazione.

Sul piano didattico, INDIRE ha avuto in particolare il compito di diffondere l'Unità di apprendimento **"Rischio Ambientale"**, precedentemente progettata e validata da INDIRE (Aiello, Borri, Calzone, Minichini, 2021. Aiello, 2022), presso alcune classi delle scuole selezionate, mentre NeXt ha svolto tutte le funzioni di Ente Ospitante curando con le proprie risorse umane, tecniche e strumentali i percorsi PCTO inclusi nella sperimentazione.

Con 7 di tali scuole, ai fini del proseguimento della sperimentazione, sono stati stipulati accordi di collaborazione per definire più dettagliatamente i compiti e le responsabilità delle parti. Il progetto sarà inoltre esteso ad un numero più elevato di scuole/classi, sulla base dell'azione di networking e di disseminazione messa in atto dalle scuole coinvolte nel primo anno e/o sulla base di call lanciata da INDIRE.

Fig. 1

Selezione dei casi a.s. 2021/22

N.	Nome scuola	Città	Regione
1	Liceo "Manzoni"	Suzzara (Mantova)	Lombardia
2	I.I.S.S. "Valdarno"	Arezzo	Toscana
3	Liceo "Orazio"	Roma	Lazio
4	I.I.S.S. "Pischedda"	Bosa (Oristano)	Sardegna
5	I.I.S.S. "Boccardi Tiberio"	Termoli (Campobasso)	Molise
6	I.T.I. "Marconi"	Campobasso	Molise
7	I.I.S.S. "Delfico Montauti"	Teramo	Abruzzo
8	Liceo "De Sanctis"	Trani (Barletta)	Puglia
9	I.I.S.S. "Filangieri"	Frattamaggiore (Napoli)	Campania

2. Il proseguimento del progetto INDIRE “Complexity Literacy con i PCTO” nell’a.s. 2022/23

Nell’a.s. 2022/23 un nuovo PCTO sarà condotto da DiCultHer in collaborazione con il Progetto Interstruttura INDIRE “Complexity Literacy con i PCTO”.

DiCulther (www.diculther.it), difatti, riconosciutosi attorno ad un Accordo di Rete siglato il 16 febbraio 2015 a Roma e che ha poi adeguato il proprio Statuto al Codice del Terzo Settore, nasce per costruire e consolidare una cultura dell’innovazione tecnologica digitale sulle problematiche legate alla conservazione, valorizzazione e promozione del Cultural Heritage attraverso una ampia pianificazione di attività di ricerca, formative ed educative condivise sul piano nazionale, europeo e regionale; da sette anni DiCultHer programma eventi e opportunità informative e formative che prevedono oltre che la partecipazione da parte di gruppi di ricercatori, di docenti, operatori culturali, attività orientate alla sensibilizzazione crescente del mondo dell’istruzione nei settori della valorizzazione, della conservazione, gestione e della produzione culturale analogica e digitale, nell’ottica di ridisegnare la prospettiva degli interventi per il rafforzamento dell’identità europea.

In particolare, in collegamento con il progetto di ricerca INDIRE “Complexity Literacy con i PCTO” e per “incrociare” obiettivi culturali, di istruzione e di formazione al digitale, DiCultHer attiverà per l’anno scolastico 2022-23, una offerta di PCTO in modalità online e/o blended dal titolo **“Culture Digitali”** consolidando la sperimentazione anche come procedura collegata alle SFIDE di ***#HackCultura2023***. Il progetto PCTO, in continuità con l’unità di apprendimento guidata dai ricercatori INDIRE, sarà strutturato in due fasi; la prima fase, seminariale online, la seconda, di approfondimento in classe e di produzione del prodotto digitale previsto, le cui certificazioni dell’apprendimento acquisite saranno rese disponibili nel sistema di certificazione ***#DiCultHerDigitalBadge***. Esperienze e prodotti degli studenti derivanti da tale collaborazione potranno essere documentati e narrati, oltre che attraverso i canali istituzionali di INDIRE, all’interno delle sfide di HackCultura2023, della ***DiCultHer School TV***, della ***Rassegna Multimediale dei prodotti realizzati dalle Scuole***, della ***Settimana delle Culture Digitali*** e nelle varie edizioni del ***Salone dello studente***.

In tale a.s. 2022/23 la Struttura di ricerca INDIRE dedicata alla “**Valorizzazione del patrimonio storico**”, di cui è responsabile Pamela Giorgi, avrà l’obiettivo di proporre e sviluppare, insieme al gruppo pilota di scuole italiane del progetto “Complexity Literacy con i PCTO”, una didattica laboratoriale innovativa in stretta sinergia con gli obiettivi formativi del PCTO condotto da DiCultHer. Mentre il tema della prima annualità della ricerca riguardava in modo più specifico l’esplorazione multidisciplinare del concetto di “rischio” e l’educazione alla cultura della sostenibilità ambientale, nella seconda annualità la nuova Unità di Apprendimento progettata da INDIRE e il nuovo PCTO proposto da DiCultHer favoriranno lo sviluppo negli studenti di competenze di cittadinanza globale e di titolarità culturale.

L’unità didattica proposta, intitolata **“Lo straniero di carta”,** è finalizzata a trattare il tema complesso dell’educazione alla cittadinanza globale attraverso lo sguardo peculiare del patrimonio storico-culturale e della memoria ad esso connessa. Il percorso si fonda su un precedente lavoro di ricerca bibliografica ed educativa che ha dato luogo all’omonimo volume ***Lo straniero di carta educare all’identità tra Otto e Novecento*** (Anichini, Giorgi, 2020), attraverso la quale le autrici hanno ricostruito come il medium della letteratura giovanile sia andato, tra Ottocento e Novecento, a rafforzare gli stereotipi della diversità e dell’altro da sé nelle politiche di costruzione dell’identità nazionale italiana. Il volume trae origine dall’analisi del Fondo Antiquario di Letteratura giovanile di Indire (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa – erede del Museo Nazionale della Scuola), focalizzandosi in particolare su quei testi che vanno dal 1836, anno di pubblicazione del Giannetto di Luigi Parravicini, sino al 1938, anno della promulgazione delle leggi razziali, simbolo di un processo di esclusione radicale della diversità, in nome della costruzione di un senso identitario nazionale e razziale. Rintracciare l’iconografia dello “straniero”, in tutte le accezioni analizzate nei testi, consente di ricercare la sua trasposizione grafica sempre in parallelo alle parole che andava a corredare, tra stereotipi e modelli, rappresentazioni “dell’altro” e del proprio popolo, tra rigore scientifico-antropologico e immaginario-fantastico.

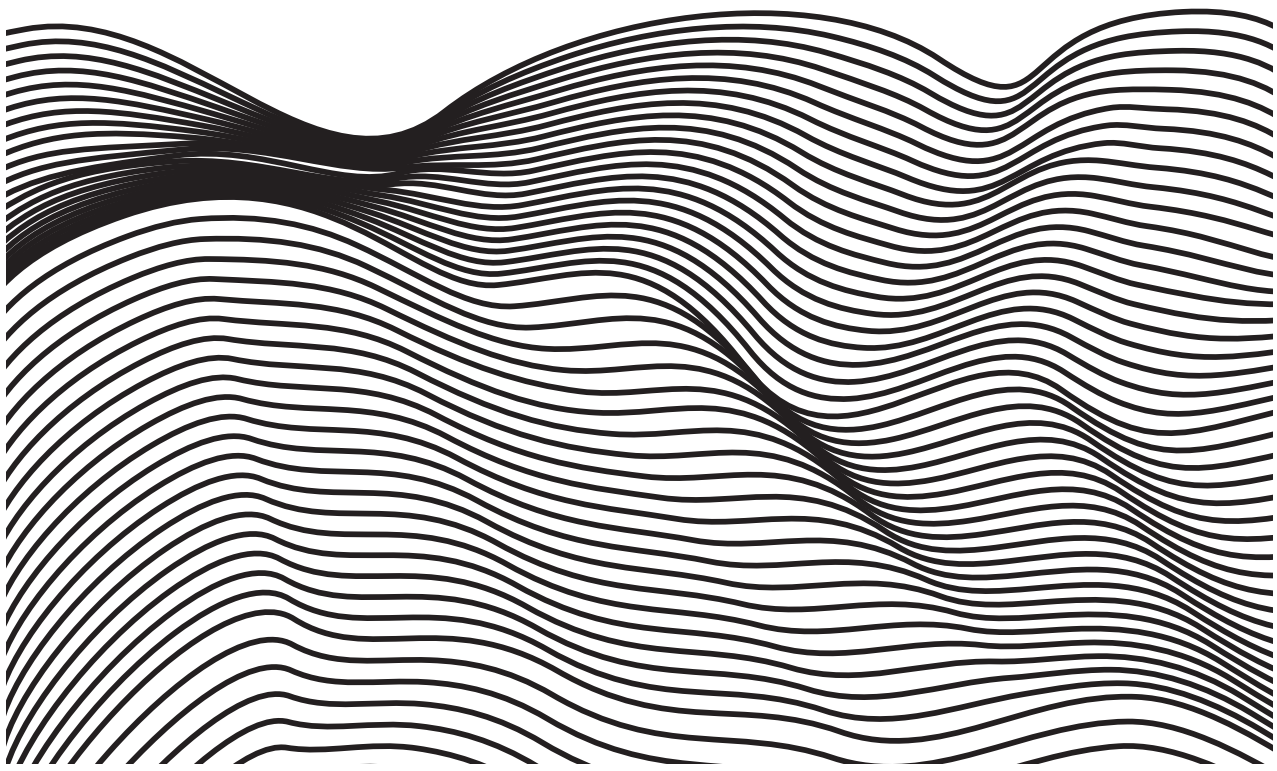
Nelle attività con gli studenti la partenza sarà proprio l’analisi e la riflessione comune sul prezioso fondo bibliografico conservato in Indire (e reso accessibile nella sezione della pagina WEB di Indire ***Lo straniero di carta – Mostre Virtuali (indire.it)*** : le classi coinvolte avranno l’opportunità di approcciarsi e lavorare su uno specifico corpus storico-culturale (digitalizzato, ma di cui avranno modo di comprendere il contesto di conservazione) e sulla sua contestualizzazione storica, visionandone le immagini contenute, gli autori, gli stili, le tecniche comunicative...

Osservare tale apparato iconografico dei testi indirizzerà verso la seconda fase dell’attività, quella in cui gli studenti dovranno impegnarsi ad individuare, in prospettiva storica, le

tipologie di stereotipi da esso emergenti. In una terza fase, infine, si realizzerà un confronto tra presente e passato ed una rielaborazione mediale dei contenuti secondo percorsi narrativi individuati dagli alunni coinvolgendo le diverse materie scolastiche.

INDIRE condurrà, oltre alle fasi riflessive e di raccolta dati, le attività laboratoriali online per circa 15 ore distribuite in 6 incontri da svolgersi in orario mattutino, in classe, con i docenti in orario (che saranno impegnati in un'azione di osservazione e di analisi riflessiva di quanto accade sul piano didattico). Docenti e studenti proseguiranno in modo autonomo il lavoro connesso all'UdA attraverso lezioni dedicate e attività di lavoro degli alunni in orario scolastico o pomeridiano.

Per quanto riguarda gli insegnanti, l'obiettivo della ricerca è quello di supportare la didattica multidisciplinare e il coinvolgimento più stretto, all'interno del Consiglio di classe, tra didattica di base della scuola e percorsi PCTO; all'interno degli standard di tipo didattico della professionalità docente, il passaggio alla didattica per competenze, implicando che l'insegnante non sia più l'unico mediatore della conoscenza, rende cruciale saper coordinare risorse (anche digitali), strumenti, partner umani e ambienti di apprendimento, fasi riflessive e immersive, in cui il setting di apprendimento si popola di altri attori provenienti dal territorio e dalla comunità. Se si guarda tuttavia a ciò che i docenti italiani pensano della formazione mediamente ricevuta per l'insegnamento delle competenze trasversali, emerge l'insoddisfazione per un approccio formativo ancora troppo 'frontale', con scarse opportunità di sperimentazione nelle classi, insufficienti forme di accompagnamento e ricadute nella pratica didattica quotidiana (Aiello, 2021). Altro aspetto affrontato dal progetto INDIRE, anche attraverso la collaborazione con DiCultHer, è quello della didattica laboratoriale (nella connessione scuola/territorio) online. Più di un quarto tra i docenti italiani (27,0%) che nel corso della pandemia da Covid-19 hanno realizzato PCTO online o in forme di didattica ibrida o alternata, ha scoperto potenzialità della didattica online o blended inattese – ai fini delle strategie didattiche esperienziali che connettono scuola/partnership e risorse del territorio – o confida nell'utilità che una formazione mirata degli insegnanti potrebbe avere per abilitarne l'utilizzo efficace (Indire, 2021). Il dibattito e lo scambio di buone pratiche tra attori scolastici e stakeholder durante il lockdown hanno fatto frequentemente riferimento a una didattica digitale basata sui mediatori didattici simbolici e iconici (Damiano, 2013), a una didattica di tipo espositivo. I PCTO offrono invece l'opportunità di mostrare come anche i mediatori analogici e attivi possono essere impiegati online.



3. Gli obiettivi formativi del progetto "Complexity Literacy con i PCTO" nei termini delle competenze degli alunni

Per quanto riguarda gli alunni, la ricerca in corso di INDIRE declina in modo coerente con le attuali sfide globali le dimensioni della soggettività degli alunni e introduce proposte didattiche in grado di realizzare tali obiettivi educativi.

La prima delle ipotesi formulate (Aiello, 2019) è che l'educazione debba interrogarsi su un costrutto chiave della soggettività nel mondo moderno e contemporaneo: **la riflessività** (in quanto componente essenziale della responsabilità) (Aiello, 2022). Se la modernità è infatti un progetto di affermazione della riflessività dell'individuo sulla base della convinzione che ciò significhi costante progresso, tuttavia l'esteriorizzazione delle funzioni mentali nelle reti digitali, che rende possibile una grande apertura all'alterità, modifica profondamente la funzione riflessiva esercitabile e la soggettività intesa come prerogativa legata alla coscienza individuale. La rivisitazione che l'educazione deve guidare riguarda un radicale mutamento del nostro modo di immaginarci come soggetti che agiscono insieme ad altri nel tempo e nel mondo spingendoci a riconoscere l'interconnessione mondo sociale/ambiente naturale, mente/corpo, uomo/tecnica, soggetto/oggetto, come l'epistemologia della complessità sostiene.

Tra le altre componenti della soggettività che oggi richiedono rivisitazione vi è **l'originalità**, connessa, ad esempio, a numerosi quadri di competenza affermati a livello internazionale (Bacigalupo M. et. Al. 2016; sia in quelli UNESCO 2015 e 2017, cit.; Council of European Union, 2018; Gidley, Batemen, Smith, 2004) che fanno riferimento alla capacità di immaginare, anche in modo connettivo, una realtà alternativa, preferibile, piuttosto che probabile e di implementare azioni realizzative e trasformatrici del contesto.

L'autonomia oggi riguarda, ad esempio, il superamento dei divari digitali di diverso livello e la capacità di utilizzare diversi ambienti mediali per costruire un'opinione informata e partecipare consapevolmente alla sfera pubblica digitale, così come la capacità di progettare il proprio apprendimento, orientarsi

e compiere scelte professionali che conducono alla realizzazione della propria identità sociale sviluppando aspirazioni nell'ottica della nuova economia, dell'interazione non subalterna con le tecnologie connettive e 4.0.

Una dimensione centrale per qualsiasi costrutto di soggettività è quella della **memoria**. La memoria assume, nell'epoca digitale, una nuova qualità legata all'esplosione dei moderni perimetri rappresentativi e alla praticabilità di forme individualizzate, diffuse, sfumate nella "vita quotidiana" e connettive di elaborazione. Tale area di competenza va strutturata non solo con riferimento alla capacità di guidare la narrazione (e l'autonarrazione) del Sé, delle precedenti esperienze e scelte di vita, ma anche come memoria collettiva, attraverso le dimensioni immaginarie dell'identità culturale (e dell'identità culturale digitale) e la partecipazione alla emersione e valorizzazione del patrimonio culturale in ambienti e con linguaggi digitali.

Tutto quanto sopra espresso si può sintetizzare come domanda, posta al contemporaneo mondo dell'educazione, di **insegnare ad "abitare" la complessità**, di reimmaginare l'agency in quanto fine dell'educazione rimuovendo gli ostacoli presenti nel curricolo e nella pratica didattica.

Nello sviluppo del progetto, la costruzione di un curricolo per l'**educazione alla complessità** (che intende superare la separazione tra discipline, il focus esclusivo sugli aspetti cognitivi dell'insegnamentro/apprendimento, la preponderanza della didattica espositiva e per gruppi classe, la cesura tra apprendimenti dentro/fuori la scuola) potrà avvalersi, oltre che della progettazione da parte di INDIRE e degli enti del Terzo Settore, anche di proposte di differente origine: proposte che nascono dalla scuola (da singole scuole o reti di scuole) e che sono prodotte dal basso; proposte basate sull'uso del digitale e di logiche smart, connettive, di rete attraverso la sinergia con imprese e Istituti Tecnici Superiori; proposte derivanti da altri tipi da altri tipi di Enti Ospitanti, enti territoriali, Università e centri di ricerca, hub di innovazione.

Il digitale può costituire una straordinaria risorsa per l'educazione alla complessità, perché attraverso il coinvolgimento di partner esterni, la relazione consapevole, innovativa e produttiva con il patrimonio artistico, culturale e sociale, il rapporto con il territorio e le sue vocazioni professionali, l'incontro con il mondo del lavoro nelle nuove forme economiche digitali e green potenzia l'abitudine ad esplorare/generare nuovi punti di vista e nuove connessioni promuovendo la cittadinanza attiva sul piano globale e l'attitudine a gestire il cambiamento costante che caratterizza il nostro tempo.

BIBLIOGRAFIA

Aiello, L. (2019), Work-Based Learning in the Knowledge Society: Political-Ethical Socialization and Global Citizenship Education at School, "Scuola Democratica", n. 4, 207-223.

Aiello, L. (2021), Prospettive per una formazione di qualità all'insegnamento delle competenze trasversali e di cittadinanza nel secondo ciclo, in Pettenati, a cura, Paese Formazione, Roma, Carocci, 2021.

Aiello L. (2022), Un'esperienza pilota con i PCTO per formare cittadini globali ed educare alla titolarità del patrimonio ambientale e paesaggistico, "Culture Digitali" n. 3, https://www.diculther.it/rivista/culture-digitali-anno-2-n-3/*.*

Aiello L., Borri M., Calzone S., Minichini C. (2021), Complexity Literacy in the Italian Secondary School: a Pilot Experience, Edulearn21 Conference Proceedings, 11259-11267.

Anichini A., Giorgi P. (2020), Lo straniero di carta. Educare all'identità tra Otto e Novecento, Roma, Tab edizioni.

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg, Publication Office of the European Union.

Council of European Union (2018), Council Recommendation of 22 May 2018 on Key Competencies for Lifelong Learning, Official Journal of the European Union, 4.06.2018, https://eurlex.europa.eu/legalcontent/EN/TXT/PDF/?uri=OJ:C:2018:189:FULL&from=IT

Damiano E. (2013). La mediazione didattica. Per una teoria dell'insegnamento. Milano: Angeli.

Gidley, L.M., Batemen, D., Smith, C. (2004). Futures in Education: priciples, practice and potentials. Australian Foresight Institute, Swinburne University.

Indire (2021), Impatto della pandemia sulle pratiche didattiche e organizzative delle scuole italiane nell'anno scolastico 2020/21. Report preliminare. https://www.indire.it/wp-content/uploads/2022/02/Didattiche-Durante-il-Lockdown_10_01.pdf

Longato, F. (2017). Agency e relazionalità nel Capability Approach di Amartya Sen, "Esercizi

*Filosofici", 12, pp. 170-202. (*https://www.openstarts.units.it/handle/10077/14742*)*

Paura, R. (2021), Brevi cenni sul futuro: una guida ai megatrend globali, 24.01.2021, Fantascienza.com, https://www.fantascienza.com/26523/brevi-cenni-sul-futuro-una-guida-ai-megatrend-globali*.*

Trinchero, R. (2019), Mixed Method, in a cura di L. Mortari, L. Ghirotto, Metodi per la ricerca educativa, Roma, Carocci, pp.245-288.

*UNESCO (2015), Global Citizenship Education. Topics and Learning Objectives, Paris (*https://www.unesco.at/fileadmin/Redaktion/Publikationen/Publikations-Dokumente/2015_UNESCO_GCED_Topics_and_learning_objectives.pdf*).*

*UNESCO (2017), Education for Sustainable Development Goals: learning objectives (*https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444*).*

Physiognomia. Una chiave digitale per l'interpretazione di corpi e volti

A cura di:
Elena Berti,

(Universität Zürich UZH)



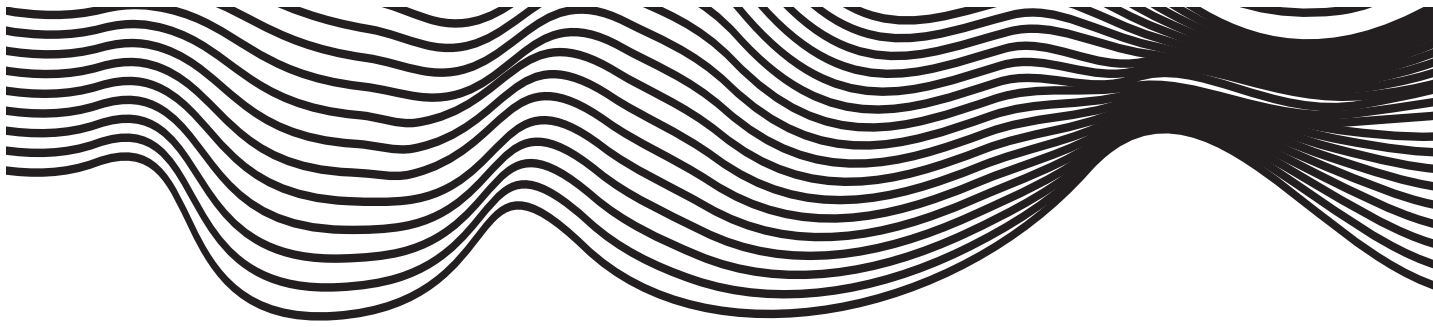
Abstract



Il saggio presenta gli aspetti più significativi della tradizione fisiognomica occidentale, partendo dall'antichità per arrivare a considerare i suoi riflessi nella cultura moderna. Si tratta di una disciplina che pare ai margini della nostra cultura, ma in realtà essa ha avuto e ha un ruolo centrale nella comunicazione e nella storia del potere. La fisiognomica, intesa come l'arte di dedurre tratti psicologici e morali a partire dai caratteri fisici, è stata in effetti oggetto di numerose teorizzazioni confluite in altrettanti trattati, conoscendo una lunga e vivace evoluzione. La dimensione iconografica della società moderna e contemporanea si offre a cassa di risonanza delle numerose implicazioni che questa disciplina ha sulla rappresentazione dell'altro e di sé stessi. Se già infatti la scultura di età imperiale prima e poi la ritrattistica del XV sec. (con le sue teorizzazioni ad opera di Leonardo e Vitruvio) avevano suggellato il rapporto tra l'iconografia e i principi fisiognomici, quest'ultimi si sono imposti con l'avvento della fotografia, del cinema e della pubblicità divenendo un presupposto per la lettura simbolica dell'immagine e la sua conseguente modifica e manipolazione. Un momento cruciale in questa storia cade tra la fine del Medioevo e l'inizio dell'età Moderna. Infatti, a cavallo tra il XIII sec. e il XV sec. la fisiognomica è tornata in auge entrando nelle università europee e ponendosi a servizio di importanti personalità, alcune più note come Federico II e Leonello d'Este, ai quali rispettivamente furono dedicate due importanti opere di fisiognomica il Liber phisionomie di Michele Scoto e lo Speculum Physionomie di Michele Savonarola, altre meno conosciute, ma ugualmente importanti, come Bardellone Bonacolsi, capitano di Mantova, al quale Pietro d'Abano dedicò la sua Compilatio Physiognomie. Tale rivitalizzazione la si deve principalmente alla riscoperta di numerosi trattati in lingua greca, araba e latina, conservatisi per anni, come piccoli relitti, all'interno di testimonianze manoscritte. Per comprendere la portata di questa riscoperta, gli aspetti di originalità e i rapporti tra testi di diverse epoche e lingue è necessario metterli in relazione tra loro e con i manoscritti che li trasmettono. Questo lavoro seppur in maniera limitata ci è già consentito da alcune moderne banche dati, le quali tuttavia non ci permettono di considerare l'immagine, nonostante questa costituisca al tempo stesso il risultato e il presupposto per la trattatistica fisiognomica il cui studio (e le sue possibili manipolazioni) presuppone inevitabilmente una comprensione contemporaneamente letteraria e grafica. Per questo motivo è necessario individuare i rapporti dei testi anche con le fonti iconografiche esistenti o altre modificabili in modo tale da associare in maniera precisa il testo alla sua idea grafica. In questa prospettiva dunque il digitale rappresenta una nuova e ineludibile modalità di approccio, consentendoci attraverso un'ottica interdisciplinare lo studio degli antichi trattati in lingua greca, araba, e latina alla luce delle loro implicazioni grafiche, creando anche immediate correlazioni tra testi, immagini e manoscritti, in banche dati che gestiscano testi e immagini in massa critica adeguata. Con questa consapevolezza è stato elaborato il progetto che qui si presenta.

The essay aims to show the most relevant aspects of the Western physiognomic tradition, starting from antiquity and moving forward its reflections in modern culture. Although this discipline seems to be at the margins of our culture, actually it played and it still plays a key role in the field of communication and the history of power. As a matter of fact, physiognomy, meaning the art of deducing psychological and moral traits on the basis of physical characteristics, has been the subject of numerous theorizations that have found their way into many treatises, experiencing a long and lively evolution. In this perspective, the iconographic dimension of modern and contemporary society offers itself as a sounding board for the numerous implications the discipline has on the representation of the other and of their-self. A decisive moment in the history of physiognomy falls between the end of the Middle Ages and the beginning of the Modern Age. In fact, at the turn of the 13th century and the 15th century physiognomy rose to prominence again, entering European universities and serving important personalities, some better known such as Frederick II and Leonello d'Este, to whom two important works on physiognomy were respectively dedicated, Michele Scoto's Liber phisionomie and Michele Savonarola's Speculum Physionomie, and others lesser known, but equally important, such as Bardellone Bonacolsi, captain of Mantua, to whom Pietro d'Abano dedicated his Compilatio Physiognomie. The reasons for such a revitalisation are to be found mainly in the rediscovery of numerous treatises in Greek, Arabic and Latin, which had been preserved for years, like relics, within manuscript witnesses. In order to understand the extent of such a rediscovery, the aspects of originality and the relationships between texts from different periods and languages, it is necessary to relate them to each other and to the manuscripts that transmit them. This work, despite being limited, is already allowed by some modern databases, which however do not let us consider the image, despite it consists in both the result of and the prerequisite for physiognomic treatises, the study of which (with its possible manipulations) inevitably presupposes an simultaneously literary and graphic understanding. For this reason, it is also necessary to identify the relationships of these texts with the existing iconographic sources or others editable in order to precisely associate the text with its graphic idea. This work, despite being limited, is already allowed by some modern databases, which however do not let us consider images, despite the fact that they are both the result of and the prerequisite for physiognomic treatises, the study of which (and its possible manipulations) inevitably presupposes an understanding that is both literary and graphic. For this reason, it is also necessary to identify the relationships of these texts with the existing iconographic sources or others editable in order to precisely associate the text with its graphic idea. In this perspective, therefore, the medium of digital media represents a new and unavoidable approach, allowing us through an interdisciplinary perspective to study ancient Greek, Arabic, and Latin treatises in the light of their graphic implications, also creating immediate correlations between texts, images, and manuscripts, in databases that manage texts and images working on a suitable critical mass. By means of this awareness, the project presented here was developed.

1 È ormai invalsa la definizione di civiltà dell'immagine in riferimento al nostro tempo e la ragione è evidente: dall'avvento della fotografia a Instagram e poi a TikTok, il ruolo acquisito dall'immagine rispetto alla parola, in particolare a quella scritta, si è fatto ogni giorno più significativo, finendo se non per minacciarne l'esistenza quanto meno per porsi in una concorrenza spietata. L'immagine ha sostituito la parola alata tanto cara ad Omero perché più veloce e immediata. La letteratura dell'immagine con i suoi codici ha investito anche i corpi e si è imposta sulle identità, costrette a snaturarsi in ragione di essa, favorendo l'affermarsi di quella che potrebbe dirsi una fisiognomica dell'inganno. Ad uno sguardo superficiale, la letteratura dell'immagine sembra per altro richiedere un grado di attenzione minore per essere compresa, mentre ad un esame appena più attento, può rivelarsi una foresta di simboli, in grado di veicolare più informazioni differenti diventando un linguaggio tanto ricco quanto subdolo. Tuttavia, il moltiplicarsi delle immagini finisce per renderle invisibili, in quanto il semplice guardare non consente una decifrazione e una reale acquisizione del dato visibile, che tende a diventare invisibile anch'esso.[1] Laddove la visual culture finisce, paradossalmente, per non contemplare il vedere tra le possibilità del conoscere, ecco che gli studi di fisiognomica assumono un significato nuovo, quasi un appello per una possibilità di re-interpretazione globale, volta a restituire all'azione di guardare tutte le sue prerogative.



2 La fisiognomica scaturisce da una tensione evolutiva comune alla coscienza umana ossia quello di decifrare l'invisibile (i moti dell'anima) attraverso il visibile (i segni del corpo). Uno dei maggiori studiosi di fisiognomica del XVIII si domandava così all'interno dei suoi Physiognomische Fragmente zur Beförderung der Menschenkenntnis und Menschenliebe se la natura non fosse di per sé tutta fisionomia, e se vi fosse una qualche conoscenza umana che non si fondasse sull'esteriorità, sul carattere o sul rapporto per l'appunto tra visibile e invisibile.[2] Sebbene le considerazioni di Lavater a proposito della fisiognomica risalgano al XVIII secolo, l'indagine e gli obbiettivi di questa disciplina non sono affatto sconosciuti alla storia del pensiero occidentale. La ricerca di eventuali correlazioni tra gli elementi esteriori (i segni del corpo) e quelli interiori (i comportamenti, le manifestazioni dell'anima) ha radici piuttosto antiche ed inizialmente è volta a decifrare e interpretare non tanto le predisposizioni dell'anima quanto piuttosto l'invisibile per eccellenza: il futuro. È in questa direzione che si sviluppa la prima letteratura fisiognomica che vede nella Šumma Alamdimmū babilonese la più antica testimonianza scritta del materiale divinatorio accadico connesso all'interpretazione dei segni e delle manifestazioni del corpo. In virtù di questa componente divinatoria troviamo la fisiognomica a lungo associata ad altre mantiche, sempre legate all'interpretazione del corpo ma in riferimento a specifiche sezioni: mani (chiromanzia), unghie (onicomanzia), testa (cefalomantia) e fronte (metoposcopia). La dimensione predittiva della fisiognomica prevarrà nei testi ittiti, indiani e cinesi di moltissime epoche e costituirà l'elemento distintivo tra le tradizioni ebraica del Qumran e del Merkavah e araba della firāsa rispetto a quella greca della φυσιογνωμονικά volta per l'appunto alla conoscenza (γνώσις) della natura (φύσις) piuttosto che a quella del futuro.[3]

3 La fisiognomica si definisce come tale in ambiente greco dove il φυσιογνωμοωεῖν è ritenuto possibile da Aristotele all'interno degli Analitica priora soltanto ammettendo che tutti i cambiamenti della natura riguardano per definizione sia il corpo che l'anima. Tutto il sapere fisiognomico greco confluirà poi nei φυσιογνωμονικά – esito di due elaborazioni indipendenti la prima avvenuta in ambiente peripatetico, la seconda successivamente nel II secolo d.C. entrambe poi unite e circolate all'interno del corpus aristotelico – e nelle opere di Loxus, di Polemone di Laodicea e di Adamanzio. Successivamente però la letteratura fisiognomica non riceverà particolare attenzione da parte della cultura latina fino al XIII sec. – fatta eccezione per il trattato De Physiognomonia Liber (conosciuto anche come Anonymous Latinus) ora databile sulla base della lingua e dello stile al IV secolo d. C.[4] Fatto che non stupisce dal momento che il periodo che va dalla fine del XII sec. e all'inizio del XIII rappresenta un importante crocevia intellettuale per la storia delle discipline scientifiche, dalle quali la fisiognomica non rimane esclusa. Proprio su questa fase di riscoperta bisogna soffermarci con più attenzione, in quanto essa costituisce un punto di osservazione privilegiato per l'analisi delle dinamiche interculturali che hanno caratterizzato questa fase della disciplina e delle implicazioni socioculturali a cui questa riscoperta ha portato.

4 In conseguenza ad un ritrovato interesse nei confronti della letteratura greca anche grazie alla mediazione svolta dalla cultura araba iniziarono a circolare, tra XII e XIII secolo per l'appunto, numerose traduzioni di trattati di fisiognomica: la traduzione di Bartolomeo da Messina dei φυσιογνωμονικά; la sezione fisiognomica del Secretum Secretorum, nelle rispettive versioni breve, ad opera di Giovanni di Siviglia, e lunga di Filippo di Tripoli, e quella presente nel Liber Almansorem di Razhes tradotto da Gerardo di Cremona. Sempre in questo periodo, tornarono a circolare il trattato dell'Anonimo Latino e l'opera di Polemone di Laodicea tradotta in arabo nel IX secolo. Questi testi con le loro rispettive traduzioni divengono presto oggetto di numerosi commenti e vanno a costituire le basi per nuove e importanti teorizzazioni volte a sistematizzare il materiale fisiognomico inserendolo nelle contemporanee prospettive filosofiche e teologiche. Grazie all'inclusione e all'attenzione riservata alla fisiognomica da parte di Alberto Magno all'interno del suo De Animalibus, da Michele Scoto all'interno del Liber Phisionomie, da Pietro d'Abano nella sua Compilatio Physionomiae assistiamo ad un progressivo processo di istituzionalizzazione della fisiognomica – documentato dalla presenza della traduzione latina dei Physiognomonica pseudo aristotelici ad opera di Bartolomeo da Messina nelle liste di tassazione dell'Università di Parigi – che la porta ad essere inserita all'interno del curriculum universitario.[5] Accanto a queste opere e ad altre attribuite a diversi autori, come il Super physionomiam Aristotelis di Guglielmo d'Aragona, le Quaestiones in librum phisonomie Aristotelis probabilmente di Rodolfo il Bretone e la Phisionomia Aristotelis di Ruggero Bourth, si diffusero moltissimi testi anonimi tra i quali mi limito a menzionare i più importanti, come l'Exposicio brevis et utilis phisionomie Aristotelis, le Quaestiones de phisionomia ma soprattutto il De physiognomonia libellus, di grande rilievo, per le implicazioni dell'astrologia sulla disciplina.

5 La letteratura fisiognomica affermatasi in questa fase diventerà di riferimento per gli studi di fisiognomica successiva e anche per la trattatistica artistica del XV secolo: la Compilatio di Pietro d'Abano, ad esempio, costituirà la fonte principale per lo Speculum Physionomie di Michele Savonarola e per il Reductorium Phisionomie di Rolandus Scriptoris e per il ciclo di affreschi presenti nel palazzo della Ragione di Padova. Sulla tradizione latina del XIII secolo si baseranno anche la sezione fisiognomica presente all'interno del De expetendis et fugiendis rebus di Lorenzo Valla dal titolo De corporis physiognomia contenuta nella terza parte del libro De corporis commodis et incommodis; l'opera Chyromantie ac physionomie anastasis: cum approbatione magistri Alexandri de Achillinis composta a Bologna nel 1504 da Bartolomeo dalla Rocca in collaborazione con Alessandro Achillini; il De cardinalatudi Paolo Cortesi volta ad inserire la fisiognomica all'interno degli studi di etica e retorica. Come visto per la realizzazione degli affreschi del Palazzo della Ragione le teorie fisiognomiche trovarono applicazione anche in campo artistico e in particolare nella trattatistica figurativa.[6] Leon Battista Alberti ritiene fondamentale infatti che i pittori adeguino «i moti del corpo agli affetti dell'animo» sulla base, dunque, dei principi fisiognomici individua ad esempio nella fronte bassa, il capo languido e nelle membra stracche e abbandonate le caratteristiche di un malinconico, mentre la faccia e gli occhi gonfi e rossi, le membra veloci e stizzose caratterizzano gli iracondi.[7] Anche in Leonardo si incontra una riflessione fisiognomica, sebbene sembri che egli voglia prendere distanza dalle caratteristiche di pseudo-scientificità che, evidentemente, la fisiognomica progressivamente stava tornando ad acquisire; nel suo Libro de Pittura la troviamo infatti nuovamente associata alla chiromanzia ed entrambe vengono definite due chimere senza alcun fondamento scientifico. Tuttavia, sempre Leonardo si trova ad ammettere che «i segni del volto mostrano in parte la natura degli uomini, i loro vizi e complessioni» e anche lui riferisce marcati rilievi e profondità del viso per gli uomini bestiali e iracondi.[8]



6

Nel quadro che abbiamo delineato dunque emergono due dati utili per le prospettive in cui può muoversi la ricerca in ambito fisiognomico nel futuro: (a) lo stretto rapporto che lega testi di epoche e lingue diverse, la cui diffusione è comunque circoscritta e delineate sembrano essere le linee di trasmissione, e (b) l'imprescindibile ruolo dell'iconografia e della rappresentazione grafica nell'evoluzione della fisiognomica: l'immagine può essere infatti contemporaneamente oggetto dell'osservazione e risultato della teorizzazione. L'opportunità di creare dunque correlazioni immediate tra dati testuali e grafici rappresenta una linea essenziale degli studi ed essa si offre oggi, grazie alla tecnologia, si offre come una reale possibilità. Tuttavia, mentre negli ultimi anni sono state create e implementate numerose banche dati che permettono di individuare velocemente correlazioni tra testi consentendo una ricerca per parola o stringhe di parola (si pensi, ad esempio, ai database di Brepols, del Theasurus linguae Greacae, del Corpus Corporum dell'Università di Zurigo), non è ancora stato elaborato un progetto che metta i singoli testi in stretto rapporto tra loro e soprattutto che li ponga in diretta relazione con i testimoni manoscritti che li trasmettono. Ancora più rari inoltre sono i progetti digitali che includono le immagini tra le fonti disponibili o nei risultati potenziali. Un tentativo di far dialogare fonti iconografiche e letterarie mostrando le potenzialità che il digitale offre in questo senso, è stato fatto nel progetto ICONOS, promosso dal Dipartimento di Storia dell'arte e spettacolo, Facoltà di Lettere e Filosofia, Sapienza Università di Roma che ha riconosciuto l'imprescindibile relazione che tra la letteratura mitologica e la sua rappresentazione iconografica.[9] Tale progetto, oltre ad essere dedicato esclusivamente alla mitologia, permetteva un limitato controllo dei testi i quali non sono posti in relazione né con i testi che ne costituiscono la fonte né con la loro stessa tradizione indiretta né tanto meno con i manoscritti.

7

La proposta per un futuro e ampio progetto in grado di coinvolgere più realtà in Italia e all'estero, consiste nel creare un database inizialmente esclusivamente dedicato alle opere di fisiognomica che ne raccolga tutta la letteratura, in tutte le versioni linguistiche in cui sono disponibili i testi, potenzialmente senza porsi limitazioni temporali, che consenta di rintracciare in opere diverse o in traduzioni in lingue diverse della medesima opera la stessa parola o le stesse stringe di parole e che consenta inoltre per ciascun tratto fisiognomico individuato di visualizzarlo graficamente ed eventualmente nei suoi paralleli iconografici. Sebbene questo lavoro sia oggi concepibile in virtù della rinnovata attenzione che la fisiognomica sta ricevendo soprattutto per quanto riguarda i testi e le rispettive traduzioni che hanno circolato in epoca medievale, interesse che ha portato all'edizione critica e ad un approfondito studio della tradizione di molti testi, alcuni dei quali sicuramente tra i più importanti (mi riferisco principalmente alle recenti edizioni del Liber Phisionomie di Michele Scoto, dei Physiognomonica dello Pseudo Aristotele e quelle imminenti la Compilatio phisionomiae di Pietro d'Abano e dello Speculum Physionomie di Michele Savonarola), ancora manca una revisione accurata delle edizioni moderne ma ormai datate e un'edizione criticamente fondata di numerose opere di fisiognomia, specialmente quelle anonime, che ancora solo marginalmente considerate. La possibilità di disporre di edizioni critiche valide consente infatti di disporre di uno attento studio sulla tradizione manoscritta e conseguentemente di creare correlazioni non soltanto tra testi ma anche tra manoscritti. In questo modo sarà possibile inserire i dati di questi studi all'interno del database che a sua volta consentirà di visualizzare per ciascuna parola o, eventualmente per stringa di parola, non soltanto gli eventuali paralleli testuali e iconografici ma anche le fonti manoscritte che li trasmettono.

8

Una tale banca dati, tuttavia, non costituirebbe un utile strumento esclusivamente per gli studi di fisiognomica ma le sue funzionalità potrebbero essere estese ad altri testi che ugualmente richiedono una veloce corrispondenza tra il dato testuale e la sua visualizzazione grafica. A tal proposito numerosi (e anch'essi solo recentemente studiati) sono i trattati di chiromanzia, geomanzia e astrologia medievale in grado di influenzare non solo i trattati contemporanee o immediatamente successivi ma anche la letteratura e le tradizioni successive. La necessità di una visualizzazione e rappresentazione grafica per questi testi era già sentita in epoca medievale, si trovano infatti già all'interno degli stessi manoscritti diagrammi esplicati e riproduzioni grafiche delle situazioni descritte dai trattati che si pongono dunque ad interpretazione di un'immagine, consentendoci una riflessione generale.

L'iper-visualizzazione e della riproducibilità dell'immagine, la distruzione che al loro moltiplicarsi inevitabilmente consegue, rappresentano un rischio che non deve però nascondere le possibilità che la tecnologia ci offre. In una nuova via dei saperi che coinvolge discipline antiche e nuove si potranno trovare le vie per riconquistare l'esplosiva verità delle immagini. Con essa si potranno anche riscattare i corpi e i volti, attraverso un'interpretazione dei loro significati, dell'immaginazione e delle storie a cui hanno dato luogo, nella ricerca difficile delle individualità dinamiche a cui corrispondono. In questa prospettiva, un progetto dedicato alla trans-cultura dei testi fisiognomici e al loro dialogo con sistemi di immagini, rappresenta solo una possibilità per la ricerca e insieme un cambiamento di prospettiva nei confronti di una deriva generale della vita sociale.

REFERENCES

1. *Didi-Huberman 2009: p. 256.*
2. *Lavater 1775.*
3. *Akasoy 2008: pp. 120 e 123.*
4. *Devriese 2019: p. 4.*
5. *Devirese 2019: p. XXII.*
6. *Vìgh 2013: pp. 36-38.*
7. *Castelli 1999: pp. 64-65.*
8. *Leonardo da Vinci 1995: p. 292.*
9. *Per l'accesso al sito de progetto:* http://www.iconos.it/.

BIBLIOGRAFIA

Akasoy 2008 = Anna Ayse Akasoy, Arabic Physiognomy as a Link between Astrology and Medicine in Astro-Medicine. Astrology and Medicine, East and West cur. Anna Ayse Akasoy – Charles Stuart F. Burnett – Ronit Yoeli-Tlalim, Firenze, SISMEL. Edizioni del Galluzzo 2008 pp. XII-277, 119-41 (Micrologus Library 25).

Alberti 1804 = Leon Battista Alberti, Della pittura e della Statua, Milano, Società tipografica de' Classici Italiani 1804.

Castelli 1999 = Patrizia Castelli, «Capelli in aria simile alle fiamme»: il concetto di moto negli scritti di Leon Battista Alberti, in Leon Battista Alberti. Architettura e cultura, Atti del Convegno Internazionale, Mantova, 16-19 novembre 1994, 1999, Firenze, Olschki 1999 pp. 163-198.

Devriese 2019 = Lisa Devriese, An Inventory of Anonymous Medieval Physiognomic Treatises Revue d'histoire des textes 14, Paris (2019) 225-55.

Devriese 2019 = Lisa Devriese, Physiognomonica; translatio Bartholomaei de Messana Aristoteles Latinus 19 Turnhout, Berepols 2019.

Didi-Huberman 2009 = Georges Didi-Huberman, L'immagine brucia, in Teorie dell'immagine, cur. Andrea Pinotti e Antonio Somaini, Milano, Raffaello Cortina editore 2009.

Lavater 1775 = Johann Kaspar Lavater, Physiognomische Fragmente, zur Beförderung der Menschenkenntniß und Menschenliebe. Bd. 1, Leipzig u. a., 1775.

Lavater 1989 = Johann Kaspar Lavater, Frammenti di fisiognomica: per promuovere la conoscenza e l'amore dell'uomo introduzione di Giorgio Celli, Roma-Napoli, Theoria 1989.

Leonardo da Vinci 1995 = Leonardo da Vinci, Libro di Pittura, a cura di C. Pedretti, trascrizione critica di C. Vecce, 2 voll., Firenze, Giunti 1995.

Vígh 2013 = Éva Vígh Un fisionomo umanista, Pomponio Gaurico in «Rinascimento meridionale» 4 (2013) 35-55

Virtualizzazione: l'eterogenesi dell'umano

A cura di:
Vincenza Pellegrino

Abstract

Il travolgente progresso tecnologico, sottopone la società contemporanea ad una rapida e progressiva dematerializzazione della realtà e ciò prefigura scenari completamente opposti che, in alcuni casi, presentano il virtuale come un pericolo letale, che porterà l'umanità a perdere, definitivamente, il contatto con la realtà, mentre al contrario, in altri casi, il virtuale è concepito come il naturale risultato dell'emancipazione umana, che può permetterci, finalmente, di superare i limiti della nostra fisicità.

L'uomo, d'altronde, in tutta la sua storia, ha sempre interagito con una realtà virtuale, ovvero con la rappresentazione della realtà prodotta dalla sua mente e, in tal senso, la realtà virtuale post-moderna è soltanto una nuova modalità, ipertecnologica, di questo processo.

Forme inedite di conoscenza, di comunicazione e di socializzazione sono, oramai, entrate a far parte della nostra quotidianità; ne deriva che la vita reale, in presenza e quella virtuale, che si "realizza" tramite internet, sono due tipologie esistenziali che finiscono, inevitabilmente, col sovrapporsi, per cui reale e virtuale, di fatto, tendono, sempre più, a coincidere.

The overwhelming technological progress subjects contemporary society to a rapid and progressive dematerialization of reality and this prefigures completely opposite scenarios which, in some cases, present the virtual as a lethal danger, which will lead humanity to permanently lose contact with reality, while on the contrary, in other cases, the virtual is conceived as the natural result of human emancipation, which can finally allow us to overcome the limits of our physicality.

Man, on the other hand, throughout his history, has always interacted with a virtual reality, or with the representation of reality produced by his mind and, in this sense, post-modern virtual reality is only a new modality, hyper-technological, of this process.

Keywords

Virtuale	*Virtual*
Modernità	*Modern*
Reale	*Real*
Digitale	*Digital*
Ontologia	*Ontology*
Identità	*Identity*
Comunicazione	*Communication*
Socializzazione	*Socialization*
Mente	*Mind*
Intelligenza Artificiale	*Artificial Intelligence*
Metafisica	*Metaphysics*

Il tumultuoso avvento dell'era digitale, che ha mutato il nostro stesso modo d'essere, ha impegnato molti pensatori contemporanei ad interrogarsi sul tema del virtuale ed il dibattito filosofico, che ne è scaturito, ha prodotto orientamenti diversi e spesso contrastanti. Alcuni, hanno prefigurato scenari apocalittici, sostenendo che il virtuale porterà l'uomo a perdere il senso della realtà e provocherà una, irrimediabile e definitiva, catastrofe culturale.

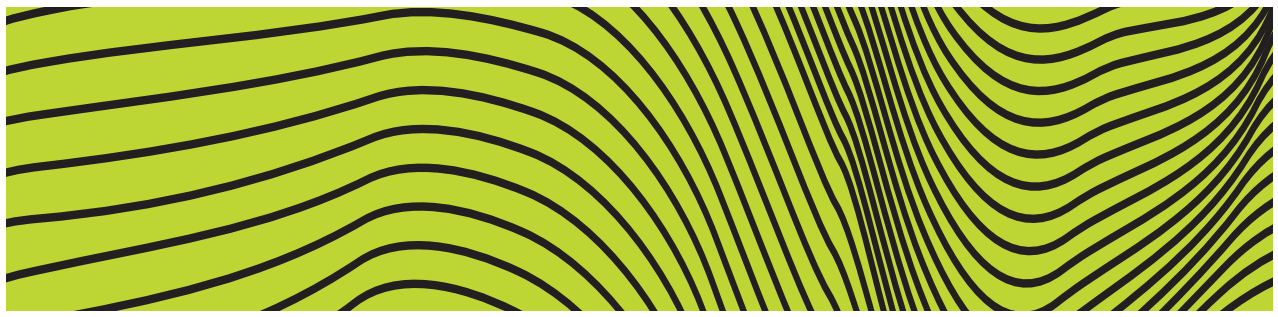
Secondo Baudrillard, ad esempio, la società è, oggi, totalmente plagiata dalla comunicazione e ciò determina la desertificazione della realtà, ovvero la scomparsa del reale a vantaggio di un virtuale, sempre più sofisticato ed ingannevole, tanto da sembrare, addirittura, più vero della realtà stessa.

Ne consegue l'impossibilità di distinguere il virtuale dal reale: i media, la rete e gli altri strumenti della digitalizzazione ci rinchiudono all'interno di modelli interattivi preconfezionati ed omologanti, che non lasciano spazio al senso critico ed alla creatività degli individui[1]. Ugualmente, per Virilio, "la rivoluzione tecnica che si annuncia è probabilmente, più che un dramma, una tragedia della conoscenza, la confusione babelica dei saperi individuali e collettivi"[2].

Al contrario, Deleuze[3] e Lévy[4] ritengono che l'avvento del digitale rappresenti una tappa fondamentale dell'evoluzione umana e che il virtuale sia uno stato ontologico dell'essere, che non si contrappone alla realtà, ma che la realizza su un piano diverso, tramite specifiche modalità. Lo stesso Lévy, nell'introduzione del suo saggio, Il virtuale, si chiede se, a causa della generale tendenza alla virtualizzazione, ci sia da temere una totale derealizzazione, "una sorta di sparizione universale, come suggerisce Jean Baudrillard? Siamo forse minacciati dall'apocalisse culturale, dalla spaventosa implosione spazio-tempo preannunciata, ormai molti anni fa, da Paul Virgilio?"[5]. La risposta è "un'ipotesi diversa, non catastrofica, e cioè che... le evoluzioni culturali in atto... indichino un proseguimento dell'ominazione"[6]. La virtualizzazione, dunque, rappresenta l'eterogenesi dell'umano e Lévy invita a non avversarla pregiudizialmente, ma a comprenderla, in tutta la sua complessità, per scoprire le inedite opportunità che ci prospetta. Alla luce dell'accresciuto utilizzo di massa delle moderne tecnologie, a cui, oramai, non è più possibile rinunciare, appare evidente il carattere, quasi profetico, di queste tesi che, in fondo, lasciavano già intuire che saremmo arrivati ad un punto in cui la nostra quotidianità sarebbe stata costituita da una "vita reale", in presenza ed una "vita virtuale", che si "realizza" tramite la rete internet. Due tipologie esistenziali che si sono, oggi, in larga parte, sovrapposte, per cui reale e virtuale hanno, di fatto, finito con il coincidere, evidenziando quelle caratteristiche essenziali del virtuale, che Lévy aveva, meticolosamente, individuato e descritto.

Con il termine virtuale, infatti, si è, comunemente, sempre inteso ciò che è diverso dal reale, che non esiste, che non è tangibile, però alcuni filosofi, studiosi della post-modernità, come appunto, P. Lévy, hanno introdotto un nuovo concetto di virtuale, che contraddice questa tradizionale distinzione. Da un punto di vista pratico, per realtà virtuale possiamo intendere uno spazio interattivo, creato dalla tecnologia, che simula la realtà e permette a chi ne usufruisce di esserne coinvolto, più o meno completamente, in base ai sistemi ed alle modalità che si utilizzano. E' realtà virtuale, dunque, sia quella che consente di interagire per mezzo di un semplice P.C., sia quella che riproduce, in modalità tridimensionale, un dato ambiente, oppure quella che, attraverso l'uso di strumenti sensoriali sofisticatissimi, consente di integrarsi, completamente, in un mondo riprodotto tanto fedelmente da far dimenticare che non è vero.





Da quando nacquero, negli Stati Uniti, i primi simulatori di volo, utilizzati per l'addestramento dei piloti, la realtà virtuale si è evoluta in modo esponenziale ed è utilizzata, oggi, in molteplici attività umane a scopo medico, scientifico e lavorativo, oltre che, ovviamente, nel classico ambito ludico. Il mondo artificiale, che si vive nelle esperienze di realtà virtuale più avanzate, consente di muoversi liberamente in uno spazio simil-realistico così coinvolgente che, difficilmente ci si ricorda di non trovarsi in un mondo vero, giacché si provano emozioni e sensazioni reali e si ha l'opportunità di essere protagonisti di situazioni e di esperienze che, nel mondo tangibile, molto probabilmente, si potrebbero solo immaginare. Questa facoltà di mutare ruoli e mondi, giacché configura, in qualche modo, una forma di relazione sociale, si ripercuote anche sul nostro senso di sé, sulla nostra identità. Parrebbe che, l'assenza, in ambito virtuale, delle coordinate spazio-temporali, provochi un continuo mutamento degli aspetti del sé, e vada ad incidere, decisamente, sulla strutturazione dell'identità. Sono stati rilevati, in particolare, frequenti casi di moltiplicazione dell'identità e di destrutturazione dell'unicità identitaria. Per mezzo della realtà virtuale siamo portati ad immaginare che non vi sia niente di impossibile, che l'immaginazione si materializzi, che l'unico limite stia nella nostra mente. Siamo, quindi, in grado di creare un nostro mondo, di far uscire la coscienza dal corpo, di poterla vedere e toccare, rischiando, però, di perderci in un vuoto spazio-temporale e di non riuscire più ad orientarci, a riconoscere le reali caratteristiche del vero mondo, dove ci aspettano le nostre responsabilità, alle quali non possiamo sfuggire, neppure rifugiandoci nel virtuale.

Dunque, la realtà virtuale agisce sulle nostre capacità percettive, sul sistema che determina la nostra idea di realtà, illudendoci che la sua rappresentazione corrisponda ad una realtà effettiva e tanto più è alto il grado di coinvolgimento dei nostri sensi, tanto più la nostra identità si destruttura e si convince di essere in relazione con il mondo esterno e non, come in effetti è, con una macchina che, per mezzo della computer grafica più avanzata, costruisce intorno a noi un universo verosimile.

D'altronde, come nota Bauman, il nocciolo duro dell'identità "può formarsi solo in riferimento ai legami che connettono l'io ad altre persone e alla presunzione di affidabilità e stabilità nel tempo di tali legami. Abbiamo bisogno di relazioni... su cui poter contare... per definire noi stessi. Nell'ambiente della modernità liquida, però, a causa degli impegni a lungo termine che notoriamente ispirano o inavvertitamente generano, le relazioni possono essere gravide di pericoli"[7].

Il progresso scientifico ha permesso di realizzare anche macchine robotizzate che invertono i termini del virtuale, poiché non è l'uomo ad agire nella virtualità, ma è il robot, l'uomo virtuale che lo sostituisce nella realtà. La robotica è ormai vicina a realizzare una macchina dalle sembianze umane e dotata di un cervello che le consente di pensare, ovvero di elaborare autonomamente le risposte più appropriate alle varie situazioni, senza dover attenersi ad un modello preordinato. Ci si incomincia a domandare se questa mente artificiale acquisirà, pure, la capacità di sviluppare, nel tempo e per proprio conto, tutte le facoltà della mente umana. In questo caso, è stato ipotizzato che lo studio delle dinamiche che dovessero, eventualmente, permettere al robot di costruirsi una coscienza, potrebbe, finalmente, permetterci di scoprire tutti i segreti della nostra mente, anche se, già solo ipotizzare una coscienza artificiale, figlia di un'intelligenza artificiale, pone una questione, per così dire, robo-etica, di non poco conto. Sarà determinante, al riguardo, vedere come queste macchine saranno in grado di provare emozioni e sentimenti, di percepire il vero e il falso, quali saranno le loro abilità di intuire e di agire istintivamente, il che rimanda al fulcro del problema che consiste nello stabilire, primariamente, se le prerogative umane siano tecnologicamente trasmettibili e quali rischi comporti una simile possibilità.

È del tutto evidente, allora, che intorno alla realtà virtuale gravitano una serie di problematiche che non è possibile ignorare, ma va pure ricordato che l'uomo, in tutta la sua storia, ha sempre interagito con una realtà virtuale, ovvero con la rappresentazione della realtà prodotta dalla sua mente e resa realistica per mezzo delle sue competenze tecniche. In tal senso, la realtà virtuale post-moderna è soltanto una nuova modalità di rappresentazione simbolica, ipertecnologica, ma l'informatica e l'elettronica hanno, anche, prodotto forme inedite di rappresentazione e di comunicazione, che sono in grado di manipolare direttamente i procedimenti che dipendono dalla mente umana, compreso lo stesso processo di apprendimento.

De Kerckhove ha affermato che, "l'individuo sta mettendo le mani sul mondo del pensiero che esce dal corpo e si manifesta fisicamente e ciò dovrebbe farci riflettere su cosa siamo esattamente e dove stiamo andando"[8].

Questo interrogativo, di carattere prevalentemente filosofico, impegna il pensiero contemporaneo ad individuare un nuovo e specifico modello di essere, in rapporto ad una, altrettanto inedita e ben determinata, nozione di esistenza.

Al riguardo, Lévy ha sviluppato un'articolata teoria che, partendo dalla constatazione che il virtuale ha sempre avuto una posizione rilevante nell'esistenza e nella storia umane, arriva a riconoscere al virtuale una sua, evidente, validità ontologica.

Nell'immaginario collettivo, come detto, il concetto di virtuale indica qualcosa di non vero, di artificiale, a cui si contrappone la nozione di reale, di ciò che esiste.

Questa opposizione tra reale e virtuale, riconducibile all'antica distinzione aristotelica tra atto e potenza, trae il suo fondamento, nel pensiero moderno, dal dualismo cartesiano, dalla diversa natura di mente e corpo. Il fondatore della scienza moderna ha, infatti, collocato il cervello e la mente in mondi diversi: quello materiale, dove esiste il corpo e quello immateriale dove abita la mente, la coscienza di sé. Il tentativo di superare il dualismo ha portato, in seguito, Deleuze a teorizzare l'esistenza di un solo livello di sviluppo del pensiero, quello virtuale, in cui si intrecciano

le relazioni tra elementi, generalmente denominati reale, irreale, soggetto e oggetto. Egli ha immaginato l'esistenza di due coppie contrapposte: possibile-reale e virtuale-attuale, per cui il virtuale non si oppone al reale, ma soltanto all'attuale, stante che il possibile è l'equivalente, già determinato del reale, mentre il virtuale è un elemento complesso e l'attuale è la sua concreta definizione. Nel processo di realizzazione, il virtuale è esattamente il reale che non è attuale, il simbolico non fittizio. Il possibile è quello che può, o meno, realizzarsi in tale processo e il reale è l'immagine del possibile che si realizza e, dunque, rispondono allo stesso concetto, ma su piani distinti: quello astratto e quello concreto.

Al contrario, virtuale e attuale sono situati sullo stesso piano, dove l'attuale non è fermo e determinato, ma ha un'identità transitoria, sempre soggetta a continui mutamenti; è, insomma, una determinazione fluida in cui si identifica, in quel momento, l'ambito virtuale.

Il pensiero deleuziano fonda su una conoscenza che non parte più da un soggetto che si interroga su un oggetto, ma che si interessa dei diversi piani in cui essi si frantumano e danno vita a molteplici relazioni, contraddicendo la prassi tradizionale, che descrive soggetto e oggetto separati e contrapposti.

È soggettivo, allora, quello che conosciamo perfettamente, mentre è oggettivo ciò che possiamo pensare come l'effetto di una sua divisione, che non ne modifica la fisionomia.

Altri concetti centrali, nella filosofia di Deleuze, sono immanenza e molteplicità: la molteplicità è una caratteristica primaria della virtualità e corrisponde ad una pluralità indefinita, mai completamente strutturata, mentre il piano di immanenza è il luogo che si forma, mano a mano, che si sviluppano le molteplicità[9].

Lévy ha ripreso, successivamente, le tesi di Deleuze e le ha ampliate e strutturate in una trattazione completa ed organica. Egli descrive la virtualizzazione come un naturale ed incessante processo umano, riscontrabile in maniera evidente nei tre stadi dell'antico trivium: grammaticale, dialettico e retorico. Il primo stadio, rappresenta la virtualizzazione del tempo reale, perché il linguaggio ha permesso all'uomo di porre domande e di raccontare storie, due forme di svincolamento dal presente che, al contempo, rendono più intensa la nostra esistenza. Inoltre, con la comparsa del linguaggio, il pensiero si è velocizzato e l'apprendimento è diventato più rapido, l'evoluzione culturale ha accelerato rispetto a quella biologica e l'umano ha iniziato a navigare nello spazio virtuale: "Il tempo come durata infinita non esiste se non virtualmente"[10]. Quello che era interno e privato si fa esterno e pubblico, ma anche il contrario: ascoltando, leggendo, noi interiorizziamo qualcosa che non ci appartiene. Il processo di grammatizzazione è all'origine di tutti i codici, dal codice alfabetico, con cui si genera il linguaggio, al codice binario, che è alla base della digitalizzazione.

Il secondo stadio equivale alla tecnica ed è la virtualizzazione delle azioni, dello spazio e del corpo: "Il martello potrebbe essere stato inventato tre o quattro volte nel corso della storia, il che equivarrebbe a tre o quattro virtualizzazioni. Ma quante martellate sono state date? Miliardi e miliardi di attualizzazioni. L'attrezzo, il perdurare della sua forma costituiscono una memoria del momento originario di virtualizzazione del corpo in atto"[11].

La fase dialettica agisce analogamente al linguaggio, rispetto alla realtà, giacché dialettizzare vuol dire creare un rapporto tra entità: "Trascinati nel processo dialettico, gli esseri si sdoppiano restando in parte se stessi, ma essendo anche vettori dell'altro da sé"[12]. La dialettica fonda il virtuale perché apre le porte ad un altro mondo, quello delle idee e, da un lato dà forma all'esperienza, mentre, dall'altro riflette la realtà. Il secondo mondo non esisteva prima dell'operazione dialettica, poiché non era né reale, né statico; esso rinasce continuamente, e sempre in modo diverso, in un processo infinito di sdoppiamento, per cui, le operazioni grammaticali moltiplicano la libertà.

Infine, il terzo processo di virtualizzazione è il contratto, che regola le relazioni sociali, cioè la virtualizzazione della violenza. Una convenzione definisce le relazioni, a prescindere dalle specifiche situazioni e può riguardare tantissime persone, ad esempio il matrimonio è stipulato da un numero indefinito di individui e cambia, automaticamente, lo status personale, senza necessità di ulteriori accordi. La virtualizzazione delle relazioni, quindi, stabilizza i comportamenti e detta le regole per modificare i rapporti e le situazioni, contribuendo, poco a poco, alla formazione delle varie culture umane: religione, etica,

diritto, politica, economia. Il processo di virtualizzazione, dunque, coinvolge tutte le capacità dell'essere umano, ma il massimo livello è raggiunto attraverso la retorica, che riassume tutte le creazioni dell'uomo, sotto l'aspetto linguistico, tecnico e relazionale. La creazione supera l'utilità, il senso, la verità e la retorica raggiunge l'essenza del virtuale, provoca tensioni e indica finalità, dando luogo alla più grande delle invenzioni: aprire un vuoto al centro del reale, creare un problema.

In campo informatico, la fase grammaticale corrisponde alla digitalizzazione, la fase dialettica coincide, invece, con la realizzazione di strumenti informatici capaci di maggiore velocità di calcolo ed infine, nella fase retorica, si passa all'agire virtuale, provocato dal nascere di nuove finalità. In quest'ultima fase la rete multimediale si trasforma in cyberspazio.

In termini prettamente ontologici, Lévy identifica un quadrivio formato dalle coppie possibile-reale e virtuale-attuale. Le quattro modalità dell'essere sono inscindibili e complementari e possiedono "pari dignità ontologica"[13]. Il possibile e il virtuale non sono tangibili come il reale e l'attuale, che, invece sono entrambi concreti. Il virtuale, è una condizione soggettiva di configurazione dinamica di elementi che sboccano nell'attualizzazione, processo con cui si compie un atto, non predefinito, che modifica la configurazione dinamica. La realizzazione, invece, riguarda una scelta tra possibilità predeterminate; il possibile, in pratica, è la forma che acquisisce la materia, con la realizzazione. Il passaggio inverso, la de-realizzazione, si attua risalendo da un dato ente all'insieme delle probabilità da cui proviene. Nel rapporto dialettico tra possibile e reale si sviluppa un'azione tecnica, quasi meccanica, come quella di un attrezzo che, quando viene usato realizza un esito compreso tra le possibilità preventivate. Il virtuale, invece, è un complesso problematico che deve trovare una risposta; quindi, l'attuale è una risposta alla richiesta del virtuale che necessita di un'attività creativa e/o ermeneutica dell'uomo. Il continuo passaggio tra i quattro stati dell'essere è determinato da cause che Lévy, richiamando espressamente le quattro cause aristoteliche, denomina: realizzazione, potenzializzazione, attualizzazione e virtualizzazione. Le prime due sono di ordine selettivo, attengono alla scelta tra possibilità predeterminate, mentre le seconde due appartengono all'ordine della creazione e del divenire. La virtualizzazione è causa finale: "La virtualizzazione esce dal tempo per arricchire l'eternità. Essa è sorgente dei tempi, dei processi, delle storie poiché, pur senza determinarle, essa comanda le attualizzazioni. Creatrice per antonomasia, la virtualizzazione inventa questioni, problemi, dispostivi generatori di azioni, traiettorie di processi, macchine del divenire"[14]. Dunque, il possibile individua il reale e non necessita di alcun procedimento; al contrario, l'attuale non è ricavabile dal virtuale, in quanto esso è il risultato dello slancio creativo che si concretizza nella forma. L'intreccio di evento e sostanza implica che dal virtuale possono nascere sia verità che finzione: "Verità e falsità sono inscindibili da enunciati articolati"[15]. Il processo di virtualizzazione si può sintetizzare, quindi, come un movimento opposto all'attualizzazione, che consiste "nell'elevare a potenza l'entità considerata. La virtualizzazione non è una de-realizzazione (la trasformazione di una realtà in un insieme di possibili), ma un cambiamento di identità, uno spostamento del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione: anziché definirsi fondamentalmente attraverso la sua attualità (una soluzione), l'entità trova ora la propria consistenza essenziale in un campo problematico"[16]. Questo passaggio alla problematica, però, "non è mai un perdersi nell'illusorio, né una smaterializzazione... va piuttosto assimilato a una privazione di sostanza che si declina in trasformazioni: la deterritorializzazione, l'effetto Moebius, che dispone l'incessante rovesciamento dell'interno e dell'esterno, la condivisione di elementi privati e l'integrazione soggettiva inversa di elementi pubblici"[17]. L'elaborazione teorica di Lévy, non si limita alla rideterminazione dei diversi stati dell'essere, in funzione dell'evoluzione tecnologica, ma formula, anche una previsione relativa ai mutamenti sociali e politici che saranno prodotti, in futuro, grazie alla cyber-democrazia, tema ricorrente delle sue pubblicazioni. Egli prevede, in pratica, che la società moderna sarà trasformata, per opera di "una nuova civiltà, di una cultura inedita che si diffonderà attraverso il cyberspazio"[18], grazie alla comunicazione globalizzata. La rete, quindi, secondo Lévy, favorisce il formarsi, libero ed indipendente, di nuove idee, di nuovi orientamenti, di nuove esigenze sociali, che danno vita ad un'intelligenza collettiva, ad un moderno strumento di democrazia, che media e filtra, costantemente, l'infinita diversità delle posizioni che la rete permette di esprimere e che vanno, infine, a rinnovare i valori e gli scopi futuri dell'agire umano. Anche qui emerge la visione ottimistica del filosofo francese, che si distingue da altri studiosi della post-modernità, come, ad esempio, Bauman, il quale segnala, invece, il rischio che il cyberspazio aumenti le diseguaglianze e faciliti il potere "di pochi" nel controllare le masse, impedendo, in pratica, agli individui di diventare padroni del proprio destino e di compiere scelte personali. Egli si duole, inoltre, del fatto che "nel mondo in cui abitiamo, la distanza non sembra contare molto. A volte sembra che esista solo per essere cancellata; come se lo spazio fosse solo un costante invito a minimizzarlo, confutarlo, negarlo. Lo spazio ha smesso di essere un ostacolo – basta una frazione di secondo per conquistarlo. Ma non vi sostiamo mai tanto a

lungo da diventare qualcosa più di semplici visitatori, da sentirci a casa nostra"[19]. Il passaggio dalla modernità solida a quella liquida, "potrebbe rivelarsi una frattura più radicale e gravida di conseguenze dello stesso avvento del capitalismo e della modernità, in passato considerati gli spartiacque di gran lunga più significativi della storia umana quanto meno a partire dalla rivoluzione neolitica"[20]. Però, "qualsiasi reale liberazione richiede oggi più, non meno "sfera pubblica" e "potere pubblico. Oggi è la sfera pubblica a dover essere difesa dall'invasione del privato, e ciò, paradossalmente, al fine di accrescere, non ridurre, la libertà individuale"[21]. Lo stesso Lévy, ha avvertito che, una rivoluzione di tale portata, impegna ciascuno a non sottovalutarne gli effetti che si ripercuotono, sia sull'organizzazione sociopolitica, sia sulla condizione individuale e relazionale dell'essere post-moderno. Forse un po' troppo entusiasticamente, Lévy pensa che la rete sarà un mezzo di apprendimento e di elaborazione della cultura, uno strumento democratico che indirizzerà le relazioni interpersonali verso la solidarietà e la condivisione del bene comune[22]. Il ruolo della cybercultura, allora, è quello di attuare gli ideali moderni: "se mai siamo stati moderni, la cybercultura non sarà postmoderna ma assolutamente in linea con gli ideali rivoluzionari e repubblicani di libertà, uguaglianza e fraternità. Solo che, nella cybercultura, questi 'valori' si incarnano in dispositivi tecnici concreti. Nell'era dei media elettronici, l'uguaglianza si realizza come possibilità per ciascuno di emettere per tutti; la libertà si concretizza in software utili alla crittazione e in un accesso al di là delle frontiere a molteplici comunità virtuali; la fraternità, infine, traspare nell'interconnessione mondiale"[23]. Questa tesi, parte dalla sua convinzione, più volte ribadita, che la cultura sia la dimensione collettiva dell'intelligenza e che gli esseri umani siano tali, in quanto possiedono questa intelligenza collettiva, che è data dalla condivisione di una memoria storica ed un immaginario comuni. L'uomo è quello che è perché esistono determinate istituzioni, sistemi, tecniche e linguaggi che appartengono all'intelligenza collettiva, ma fanno parte, anche, dell'intelligenza individuale, tant'è che non saremmo intelligenti, se non fossimo cresciuti in una certa cultura, o se non utilizzassimo un linguaggio, per cui, più è ricco l'ambiente culturale in cui si vive, più il nostro spirito ne trae beneficio e, quindi, far parte di un'intelligenza collettiva promuove l'arricchimento della persona e non determina, come molti temono, il suo assorbimento in un processo di omologazione unificante. La forza della mente e dello spirito dell'uomo, secondo Lévy, è la sua più grande ricchezza, da cui derivano tutte le altre e, però, nota che, mentre siamo molto attenti a gestire le ricchezze materiali, lo siamo molto meno rispetto a quelle mentali, il che è chiaramente evidenziato dal tipo di organizzazione burocratica della comunità, dove l'intelligenza comune non corrisponde alla somma delle singole intelligenze del gruppo, al cui interno possono essercene di altissimo livello, ma solo a quella di chi dirige il gruppo stesso. Le tecnologie, allora, sono un mezzo per realizzare un progetto di riorganizzazione sociale che ottimizzi la ricchezza; offrono l'opportunità, all'individuo, di non cadere nell'egoismo più spinto e, alla società, di evitare l'autoritarismo a cui è destinato il moderno capitalismo. "La finalità dell'intelligenza collettiva è mettere le risorse di vaste collettività al servizio delle persone singole e di piccoli gruppi – e non il contrario. Si tratta, dunque, di un progetto fondamentalmente umanista, che si fa nuovamente carico, con gli strumenti del nostro tempo, dei grandi ideali di emancipazione della filosofia dei Lumi"[24]. Appare evidente, che il virtuale di Lévy, dal punto di vista etico e umano, offre molte possibilità, tutte positive, di ampliare le esperienze individuali e collettive nello scambio e nella condivisione, veloce e continua, di informazioni, di saperi e di proposte, che possono dar vita ad una cultura più etica e solidale, ancorché le relazioni interpersonali siano completamente mediate dalla rete, per cui, resta da vedere se ed in che modo, l'intelligenza collettiva sbarcherà dal cyberspazio sulla terra e costruirà la cyber-democrazia. In ogni caso, pur lasciando ai sociologi e agli analisti politici ogni valutazione che non riguardi, sul piano strettamente concettuale, la virtualità, a distanza di tanti anni dalle sue formulazioni, che risalgono agli ultimi decenni del 900", si può notare che alcune previsioni del filosofo francese, si sono, in parte, già avverate. È innegabile, infatti, che l'aspetto economico e finanziario è quello che prevale, oggi, in qualunque parte del mondo ed ogni governo nazionale è tenuto a rispettare le regole imposte dal moderno capitalismo internazionale, che, quindi, come previsto da Lévy, è divenuto autoritario ed autoreferenziale, indifferente al destino dei popoli, alle necessità dei singoli individui ed alle sorti dell'esistenza umana. Il potere economico globale ha assunto una struttura che travalica le sovranità nazionali e che ideologizza la competizione, il profitto e l'efficienza, un modello di mondo che richiede, a ciascuno, di agire sempre più rapidamente e che lascia poco spazio alla riflessione, al contatto umano, alla solidarietà.

In questa vorticosa accelerazione dell'esistenza, l'animo umano è sottoposto ad una potente ed incessante centrifugazione che gli impedisce di acquietarsi, di ritrovare il significato e lo scopo del suo stesso essere. Iniziano, però, ad emergere i segnali di una nuova cultura umanistica, testimoniata dalla tendenza di una massa, sempre più ampia di persone, tra cui molti giovani, a riscoprire i valori spirituali e ad avvicinarsi al variegato mondo dell'associazionismo solidale e del volontariato.

Analogamente, sul piano politico, c'è un nuovo fermento popolare, sviluppatosi, anche grazie alla rete e che è caratterizzato dall'insofferenza dei cittadini, che chiedono di partecipare alla gestione della cosa pubblica superando la tradizionale mediazione della politica, ritenuta incapace ed inaffidabile. Tale fenomeno, che interessa ormai un'ampia parte del mondo occidentale, somiglia molto alla rivoluzione paventata da Lévy e che lo aveva spinto a chiedere al mondo politico di attrezzarsi per tempo, con strumenti idonei ad intercettare i messaggi provenienti dal cyberspazio. Occorre notare, però, che le idee dei singoli cittadini, affidate alla rete, sono, comunque, mediate dal mezzo tecnologico e, pertanto, non sono indenni da influenze e manipolazioni di vario tipo, per cui sussistono molti dubbi sul fatto che la rete possa, effettivamente, veicolare una volontà comune, formatasi nel rispetto del fondamentale e, tanto acclamato, principio democratico: uno vale uno.

Volendo riassumere il discorso che riguarda il mondo digitale, possiamo concludere che, oggi, attraverso internet, siamo parte di un'intelligenza collettiva, basata su un processo cognitivo inedito, in quanto si ha la facoltà di accedere a tutto senza avere imparato niente prima. Inoltre, è possibile partecipare a nuove forme di relazione che non prevedono la compresenza e realizzano un'infinità di interscambi contestuali, trasformando, radicalmente, il vecchio modello di relazione sociale.

Per sfruttare le opportunità che ci offre la tecnologia è, però, indispensabile, come sostiene Rheingold, essere allenati ad usare la rete, poiché, chi non è capace di utilizzarla correttamente, non è in grado di integrarsi nel mondo d'oggi e, in futuro, non potrà sviluppare la propria intelligenza nel modo giusto. E' necessario, pertanto, conoscerne i pregi, i difetti ed i limiti; essere coscienti che la capacità delle persone, di fare cose in concerto con altre, offre notevoli benefici, ma può, pure, avere conseguenze disastrose. Rimane, in ogni caso, inevitabile, partecipare alla vita online, perché imparare ed insegnare le regole di questa partecipazione sarà determinante, per il benessere degli individui e della società. Essere capaci di cercare le informazioni in maniera appropriata e di approfondire la propria conoscenza, rispetto ai temi più importanti e dibattuti nella comunità, consente di prendere parte all'agire collettivo che i nuovi media promuovono, di continuo. In ogni settore della vita pubblica, saranno queste persone ad avere la possibilità di conquistare il potere intellettuale, politico ed economico, mentre la qualità della rete e le sue potenzialità democratizzanti dipenderanno, direttamente, dalla quantità di individui che vi avranno accesso e che renderanno ininfluenti i condizionamenti dei potentati politici ed economici[25]. La post-modernità, dunque, accanto a teorie e posizioni entusiastiche, ha suscitato, anche diverse perplessità, che si aggiungono al problema, già rilevato, delle relazioni che sembrano essere destinate a divenire, sempre più, superficiali e spersonalizzanti, poiché stanno perdendo una parte importante della comunicazione umana, quella paraverbale. Analogamente, risulta del tutto chiaro che, trasformatosi il protagonista uomo in essere digitale e cambiati gli strumenti della comunicazione, non può che mutare, di conseguenza, anche l'identità individuale.

E' innegabile, infatti, che la realtà mediata, in cui vengono meno i limiti spazio-temporali, proponga modelli e schemi mentali che disabituano alla focalizzazione e distraggono dalle effettive intenzioni personali, coinvolgendo in rappresentazioni che alterano lo stato emotivo e la capacità di interpretare la realtà. Inoltre, la possibilità di modificare l'identità sociale attraverso un'accentuazione delle peculiarità, vere o presunte, che si vogliono sottolineare, finisce inevitabilmente, col confondere la coscienza.

Non vanno, allora, assolutamente sottovalutati i pericoli a cui ci espone la rivoluzione digitale, ma, al contempo, occorre riconoscere che, grazie ad essa, il genere umano ha ampliato a dismisura gli orizzonti della propria conoscenza ed è proiettato verso un futuro che promette di offrire opportunità inedite e straordinarie, tutt'ora inimmaginabili.

D'altronde, il progresso, che è frutto dell'ingegno umano, è una macchina che non ha freni e non può arrestarsi, né tornare indietro; è compito dell'uomo, quindi, governarlo con principi e regole che lo rendano funzionale alla crescita della persona ed allo sviluppo di una coscienza, individuale e collettiva, autenticamente democratiche e rispettose dell'altro. Tra qualche anno, sicuramente, la distinzione tra reale e virtuale sarà superata da una nuova visione del mondo e della realtà; forse sarà la fortuna dell'umanità, oppure la sua rovina, ma, certamente, non ci saranno più dubbi in merito alla sussistenza di un "virtuale reale".

REFERENCES

1. *cfr. J. Baudrillard, Simulacres et simulation, Galilée, Paris, 1981; trad. it. Simulacri e imposture. Bestie, Beauborg, apparenze e altri oggetti. P Greco, Milano, 2008;*
2. *P. Virilio, La bombe informatique, Galilée, Paris, 1998; trad. it. La bomba informatica, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2000, p.101;*
3. *cfr. G. Deleuze, Le bergsonisme, Presses universitaires de France, Paris, 1966; trad. it. Il bergsonismo e altri saggi, Einaudi, Torino 2001:*
4. *cfr. P. Lévy, Qu'est-ce que le virtuel?, La Découverte, Paris, 1995; trad. it. Il virtuale, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2005;*
5. *P. Lévy, Il virtuale, cit., p.1;*
6. *Ibidem;*
7. *Z. Bauman, Intervista sull'identità, a cura di B. Vecchi, Laterza, Roma-Bari, 2005, p. 111;*
8. *D. de Kerckhove, Brainframes, Technology, Mind and Business, Bosch & Keuning, Utrecht, 1991; trad. it. Brainframes, mente, tecnologia, mercato, Baskerville, Bologna, 1999, p.86;*
9. *cfr. G. Deleuze, Différence et répétition,Presses universitaires de France, Paris, 1968; trad. it. Differenza e ripetizione, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997;*
10. *P. Lévy, Il virtuale, cit. p.64;*
11. *Ivi, pag. 67;*
12. *Ivi, pag. 85;*
13. *Ivi, p.128;*
14. *Ivi, p. 132;*
15. *Ivi, p. 140;*
16. *Ivi, p. 8;*
17. *Ivi, p.127;*
18. *P. Lévy, L'intelligence collective pour une antropologie du cyberspace, La Découverte, Paris, 1997; trad. it. L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio, Feltrinelli, Milano, 2002, p.56;*
19. *Z. Bauman, Globalization. The Human Consequences, Polity Press – Blackwell, Cambridge-Oxford, 1998; trad. it. Dentro la globalizzazione. Le conseguenze sulle persone, Laterza, Roma-Bari, 1999, p. 87;*
20. *Z. Bauman, Liquid Modernity, Polity Press- Blackwell, Cambridge-Oxford, 2000; trad. it. Modernità liquida, Laterza, Bari-Roma, 2000, p. 143;*
21. *Ivi, p.48;*
22. *cfr. P. Lévy, Cyberdémocratie, Editions O. Jacob, Paris, 2002; trad. it. Cyberdemocrazia, Mimesis, Milano, 2008;*
23. *P. Lévy, Cyberculture, O. Jacob, Paris,1997; trad. it. Cybercultura, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 245;*
24. *P. Lévy, Cybercultura, cit., p. 198;*
25. *cfr. H. Rheingold, Net Smart: How to Thrive Online, MIT Press, Cambridge, 2012; trad. it. Perché la rete ci rende intelligenti, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2013;*

BIBLIOGRAFIA

Bateson G., Steps to an Ecology of Mind, Chandler Publishing Company, San Francisco, 1972; trad. it. Verso un'ecologia della mente, Adelphi, Milano, 1977;

Baudrillard J., Simulacres et simulation, Galilée, Paris, 1981; trad. it. Simulacri e imposture. Bestie, Beauborg, apparenze e altri oggetti, P Greco, Milano, 2008;

Baudrillard J., La scomparsa della realtà,Antologia di scritti, Lupetti, Milano 2009;

Bauman Z., Intervista sull'identità, a cura di B. Vecchi, Laterza, Roma-Bari, 2005,

Bauman Z., Globalization. The Human Consequences, Polity Press – Blackwell, Cambridge- Oxford, 1998; trad. it. Dentro la globalizzazione. Le conseguenze sulle persone, Laterza, Roma-Bari, 1999,

Bauman Z., Liquid Modernity, Polity Press- Blackwell, Cambridge-Oxford, 2000; trad. it. Modernità liquida, Laterza, Bari-Roma, 2000,

Bergson H., La pensée et le mouvant, Librairie F. Alcan, Paris, 1934; trad. it. Pensiero e movimento, Bompiani, Milano 2000;

Bergson H., Le possible et le réel, in La pensée et le mouvant, Presses Universitaires de France, Paris, 1938; trad. it. Il possibile e il reale, a cura di A. Branca, AlboVersorio, Milano, 2014;

Carr N. The Shallows. What the Internet is Doing to Our Brains, W.W. Norton & Company, New York, 2010; trad. it. Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello, Raffaello Cortina, Milano, 2011;

De Kerckhove D., Brainframes, Technology, Mind and Business, Bosch & Keuning, Utrecht, 1991; trad. it. Brainframes, mente, tecnologia, mercato, Baskerville, Bologna, 1999;

De Kerckhove D., The Skin of Culture, Somerville House Publishing, Toronto, 1995; trad. it. La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica, Costa & Nolan, Genova, 1996;

Deleuze G., L'actuel et le virtuel I e II, in Deleuze e Claire Parnet, Dialogues, Flammarion, Paris,1996; trad. it. L'attuale e il virtuale, in "aut aut" n. 276, 1996;

Deleuze G., Le bergsonisme, Presses universitaires de France, Paris, 1966; trad. it. Il bergsonismo e altri saggi, Einaudi, Torino 2001;

Deleuze G., Différence et répétition,Presses universitaires de France, Paris, 1968; trad. it. Differenza e ripetizione, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997;

Fabris A., (a cura di), Etica del Virtuale, Vita e Pensiero, Milano, 2007;

Fasolino L., Moscato G., Quando la scuola si affaccia sulla rete. Metafore, modelli e tecniche di realizzazione, Anicia, Roma 2009;

Galimberti C., Riva, G., La comunicazione virtuale. Dal computer alle reti telematiche: nuove forme di interazione sociale, Guerrini e Associati, Milano, 1997;

Gardner H., Davis K., The App Generation: How Today s Youth Navigate Identity, Intimacy, and Imagination in a Digital World, Yale University Press, New Haven, 2013; trad. it. di M. Sghirinzetti, Generazione App. La testa dei giovani e il nuovo mondo digitale, Feltrinelli, Milano, 2014;

Giddens A., The Consequences of Modernity, Polity Press, Cambridge, 1990; trad. it. Le conseguenze della modernità, Il Mulino, Bologna, 1994;

Lévy P., Cyberculture, O. Jacob, Paris,1997; trad. it. Cybercultura, Feltrinelli, Milano, 1999,

Lévy P., Cyberdémocratie, Editions O. Jacob, Paris, 2002; trad. it. Cyberdemocrazia, Mimesis, Milano, 2008Cyberdemocrazia, Mimesis, 2007;

Lévy P., Qu'est-ce que le virtuel?, La Découverte, Paris, 1995; trad. it. Il virtuale, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2005;
Lévy P.,L'intelligence collective pour une antropologie du cyberspace, La Découverte, Paris, 1997; trad. it. L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio, Feltrinelli, Milano, 2002;

Lévy P., Les Technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique, La Découverte, Paris, 1990; trad. it. Le tecnologie dell'intelligenza: l'avvenire del pensiero nell'era informatica, Synergon, Bologna 1992;

Meyrowitz J., No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior, Oxford University Press, New York, 1985; trad. it. Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale, Baskerville, Bologna, 1993;

Negroponte N., Being Digital, Alfred A. Knopf, New York, 1995; trad. it. Essere digitali, Sperling & Kupfer, Milano, 1995;

Rheingold H., Net Smart: How to Thrive Online, MIT Press, Cambridge, 2012; trad. it. Perché la rete ci rende intelligenti, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2013;

Rheingold H., Virtual Reality, Simon & Schuster, New York, 1992; trad. it. La realtà virtuale, Baskerville, Bologna, 1993;

Rheingold H., Virtual communities, manoscritto distribuito elettronicamente (The WELL, conferenza Best of The WELL), 1988; trad. it. Comunità virtuali, Sperling e Kupfer, Milano, 1994;

Searle J.,Mind. A Brief Introduction, Oxford University Press, New York, 2004; trad. it. La mente, Raffaello Cortina, Milano, 2005;

Virilio P., La bombe informatique, Galilée, Paris, 1998; trad. it. La bomba informatica, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2000, La bomba informatica, Raffaello Cortina, Milano, 2000.

La visione delle donne nello sviluppo sostenibile dei territori, nel New European Bauhaus

A cura di:
Isa Maggi,
coordinatrice Stati generali delle Donne

In the path towards the construction of the future of Europe, Stati Generali delle Donne consider central to respond to the challenges of modernity and the post-pandemic in the European New Bauhaus, for a sustainable transition in Europe, the spread of digital culture to face social challenges, promote social cohesion and overcoming territorial gaps.
In the particular historical period we are experiencing, we women want to make gender equality a priority of the European Union because affirming gender equality in every area means creating sustainable development, better lawmaking, promoting well-being and prosperity for all. .
The pandemic and the ongoing international crisis show us the absolute importance of a Europe capable of reacting quickly and incisively to current and future global challenges. It is therefore necessary to ask ourselves how to build an ever more resilient Union, with adequate rules and decision-making mechanisms.

Abstract

Nel particolare periodo storico che stiamo vivendo noi donne vogliamo fare dell'uguaglianza di genere una priorità dell'Unione europea perché affermare in ogni ambito la **parità di genere** significa creare sviluppo sostenibile, legiferare meglio, favorire il benessere e la prosperità per tutte e per tutti.

Del resto siamo però molto preoccupate perché:

- alcuni diritti acquisiti in alcuni Paesi dell'Europa rischiano di perdere rilevanza e il rischio di retrocedere è evidente,
- le disuguaglianze economiche, in particolare le disparità salariali sono diventate strutturali,
- la sotto-rappresentazione delle donne nel processo decisionale,in politica e nell'economia e sul mercato del lavoro evidenziano soprattutto in Italia valori drammatici,
- la violenza contro le donne, le molestie sui luoghi di lavoro e il fenomeno della violenza nelle giovani, è diventato un fenomeno strutturale.

Il nostro impegno è in campo per risolvere le criticità, molte sono le donne che hanno contribuito, e stanno contribuendo, direttamente e indirettamente. E molte sono quelle che oggi ne difendono con forza i valori, come dimostra il ruolo proattivo giocato dalle donne ai vertici UE durante l'attuale crisi determinata dall'offensiva militare della Russia verso l'Ucraina e il conseguente attacco alle democrazie occidentali.

La pandemia e la crisi internazionale in corso ci mostrano l'importanza assoluta di un'Europa capace di reagire in maniera rapida e incisiva alle sfide globali attuali e future. È quindi doveroso interrogarsi su come costruire un'Unione sempre più resiliente, con regole e meccanismi decisionali adeguati.

Nel percorso avviato verso la costruzione sul futuro dell'Europa riteniamo centrale rispondere alle sfide della modernità e del post pandemia nel **New Bauhaus Europeo**, per una transizione sostenibile dell'Europa, la diffusione della cultura digitale per affrontare le sfide sociali, favorire la coesione sociale e il superamento dei divari territoriali.

Al centro delle attività in corso abbiamo posto la 'creatività' dei giovani e delle giovani donne per "garantire a tutte le studentesse e a tutti gli studenti le competenze chiave per affrontare i cambiamenti e le sfide del loro presente, per proiettarli al meglio nel futuro, per diventare cittadine e cittadini attivi e consapevoli, capaci di condividere valori comuni e di confrontarsi positivamente con l'altro" attraverso un insieme integrato di approcci scientifici, culturali e formativi, di processi e di metodi finalizzate alla costruzione di un sistema di competenze digitali consapevoli, abilitate alla co-creazione e alla sostenibilità, per costruire il "dopo pandemia", che non sarà più necessariamente un semplice ritorno alla situazione precedente, ma sempre di più o spartiacque netto tra un prima ed un dopo, per offrire un futuro positivo ai nostri giovani e all'Europa.

Il futuro per l'Europa che verrà dovrà essere costruito con le competenze,la conoscenza, la creatività e la crescita all'interno di un ambiente di sviluppo più ampio legato alla sostenibilità, dove con il termine "sostenibilità" non s'intende solo quella ambientale, ma anche quella sociale, culturale, economica ed amministrativa.

In questo scenario , i temi legati all'empowerment delle donne e al diritto al benessere collettivo sono centrali.

Il modello femminile di fare impresa è un nuovo paradigma d'impresa responsabile, etica e sostenibile che valorizza tutta la tradizione italiana di CSR, di economia civile e dei rispettivi "padri nobili", tra gli altri Stefano Zamagni, Adriano Olivetti, per trasformare le aziende in soggetti che producono valore per la società, per dar vita a una nuova politica economica.

Nonostante l'imprenditoria femminile contribuisca in maniera significativa al PIL italiano ed europeo è ancora inespressa e sottorappresentata e puo' costituire una risposta importante alle crisi in atto, grazie anche al contributo di competenze e stili imprenditoriali spesso differenti.

Occorre favorire la nascita di nuove imprese femminili attraverso il sostegno, la valorizzazione e l'individuazione delle capacità e potenzialità imprenditoriali dei soggetti con maggiore rischio occupazionale favorendone il consolidamento e radicamento sui diversi territori. Occorre sostenere e valorizzare il capitale umano e le pari opportunità mediante la creazione di nuove leve imprenditoriali all'interno dei diversi settori di attività. Occorre ridurre il tasso di mortalità delle nuove imprese correlato alla carenza dei fattori di conoscenza del tessuto produttivo, di stabilità e di continuità delle nuove iniziative imprenditoriali.

Il modello economico di riferimento è quello dell'economia green e della digitalizzazione, in una sfida tra tra creatività digitale, arte, umanesimo, nuova imprenditorialità e nuove professioni che pone alla base dell'innovazione la rimozione delle barriere disciplinari, per guidare l'attitudine al cambiamento verso la consapevolezza che il digitale, dopo esserne stato una formidabile leva, può diventarne il motore alimentato da un'energia realmente sostenibile: la conoscenza.

La consultazione messa in atto dagli Stati generali delle Donne e dall'Alleanza delle Donne che si è configurata in questi ultimi anni, verso il futuro dell'Europa che verrà, è stato un momento di formazione, apprendimento continuo, confronto e dialogo su alcuni temi strategici che caratterizzano il gender mainstreaming coniugato con la sostenibilità nel contesto delle Città del futuro, **le "Città delle Donne"** e la vita di donne, uomini, bambine e bambini ponendo l'attenzione ai cambiamenti climatici, la cultura, il lavoro, le imprese femminili, la biodiversità, l'interconnessione, la mobilità virtuale e fisica, l'innovazione e la ricerca, il rispetto e la cura delle relazioni e della Madre Terra.

Il percorso è iniziato con le Maratone per l'Europa che verrà e i side event organizzati in seguito al G20 che si è svolto in Italia, importanti momenti di lavoro online e in presenza realizzati già dal 2021(mese di febbraio, giugno, luglio, agosto e settembre) con la presentazione del documento ufficiale il 12 novembre 2021.

Il percorso è poi continuato con la presentazione della **"Carta di Dubai"** all'Expo' di Dubai l'8 marzo 2022, insieme ai due Position Paper sull'Imprenditoria femminile come leva per il rilancio dell'economia del nostro Paese e dell'Europa e quello sul Futuro delle Città.

La "Carta di Dubai", che arriva dalla Carta di Pechino del 1995 e da quella di Milano dell'Expo del 2015, si pone l'obiettivo di sostenere i policy maker e i rappresentanti del mondo delle politiche di sviluppo economico locale, educazione, formazione, pari opportunità e sostenibilità di tutto il mondo per sviluppare politiche e programmi a supporto del lavoro, delle imprese, della formazione, della innovazione e ricerca delle donne, attraverso il protagonismo delle donne stesse, nell'ambito di una sostanziale valorizzazione delle donne.

Riteniamo che le grandi questioni di conflitto sociale, sicurezza, sostenibilità – ambientale, amministrativa, economica-finanziaria, e culturale – cura, welfare devono avere risposte e traiettorie comuni verso la transizione ecologica e digitale, le politiche di genere, la gestione della cosa pubblica, partendo dalla capacità generatrice e rigeneratrice della donne, dai territori, dagli stili di vita, dall'educazione, dalle Città, dai borghi, da tutti gli insediamenti umani che esprimono relazioni sociali organizzate, da connessioni virtuali e fisiche, incentrate sulla promozione di azioni concrete su temi strategici in linea con l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, nonché con la cooperazione tra scuole, università e comunità locali.

Quali sono i nuovi diritti delle donne e della società europee?

Quali sono i temi sociali legati all'innovazione e al nuovo umanesimo digitale?

I nuovi servizi, le dotazioni territoriali che organizzano l'ambiente umano e sociale nei rapporti casa/lavoro. La sicurezza urbana in termini sociali e non solo ambientali. Come superare e monitorare il gap strutturale nelle espressioni delle società dei vari paesi? A chi affidare il monitoraggio della società nei confronti delle donne e del loro futuro, il futuro del mondo?

Alla UE, all'ONU, al G20, ognuno per competenza e per diversi pacchetti operativi e normativi, affidiamo il compito di strutturare le azioni politiche implementative e di monitoraggio.

Questo lungo ultimo miglio sembra irrealizzabile rispetto all'eccentricità della diversa realtà misurabile almeno nei diversi contesti nazionali e di continenti in cui ancora la soglia di povertà e il dramma della guerra costringono a forme di sopravvivenza milioni di persone.

Traiettorie scomposte e trame interrotte da riannodare e tessere.

Un lavoro complesso e sfidante in linea con l'Agenda 2030, ma che va oltre, a causa di una accelerazione alla trasformazione che ci coinvolge tutti e tutte.

Alle donne spetta il compito di rispondere a queste domande per realizzare il futuro che è anche presente e lo dobbiamo costruire ogni giorno.

Il futuro è di chi lo fa.

Il futuro delle donne è il futuro della società e la "Carta di Dubai", è una milestone determinante nella consapevolezza di un contributo necessario, né utopico, né ideologico, verso una società coesa di cui gli Stati Generali delle Donne e l'Alleanza delle donne se ne fanno carico per rilanciare l'economia della territorialità, dell'autenticità e della qualità del Made in Italy.

Sperimentiamo il curricolo europeo!

A cura di:
Laura D'Ambrosio,

Dirigente I.C. Nereto Sant'Omero (Teramo)

Abstract

This article concerns the values of the European Schools Curriculum and how it can be translated into pedagogic and didactic practices to give students the opportunity to acquire a European identity.

The European schools system has a framework of values: the eight competences. The rationale, therefore, for the curriculum is and should be that it conforms to these eight competences, leading to the European Baccalaureate : communication in the mother tongue ; communication in foreign languages; mathematical competence and basic competences in science and technology; digital competence; learning to learn; social and civic competences; a sense of initiative and entrepreneurship; and cultural awareness and expression.

What these competences fundamentally embrace is a set of European, anti-nationalistic and cosmopolitan values, and the sense of supporting the views of marginalized students, teachers and parents in order to develop an appropriate pedagogy to allow an inclusive sense of citizenship (Banks 1997, 1998, 2004).

What has happened all too frequently in the history of the European Schools System is the development of a set of inclusive values that can genuinely address the problems of modern education systems , and at the same time , a set of pedagogical values and strategies that are not fit for this important purpose.

This means that schools need to promote European citizenship, human rights, utopian perspectives, cosmopolitanism and democracy in a pedagogic context. Cosmopolitanism has a long lineage, having roots in ancient Greek philosophy and the European Enlightenment. The cosmopolitan perspective is an ideal that 'combines a commitment to humanist principles and norms, an assumption of human equality, with a recognition of difference, and indeed a celebration of diversity ' (Kaldor 2003: 19).

Il nuovo anno scolastico vede impegnati i dipartimenti disciplinari del nostro istituto, I.C. Nereto Sant'Omero, in una nuova ed entusiasmante sfida che pone l'avanzamento di un ulteriore step verso l'internalizzazione del curricolo scolastico: lo sviluppo di un quadro di conoscenze e competenze per l'insegnamento della "cultura europea".

Un progetto sperimentale ambizioso che include la collaborazione di istituzioni culturali europee partner nel Progetto Erasmus + "European Culture" tra cui l'associazione DiCultHer, presieduta dal Dott. Carmine Marinucci.

Il gruppo di lavoro che si è costituito in seno al collegio docenti comprende insegnanti dei vari ambiti disciplinari delle classi del secondo biennio della scuola primaria e le classi della scuola secondaria del plesso di Nereto (TE) e il ricercatore Dott. Jacopo Condò, rappresentante DiCultHer all'interno del Progetto Erasmus "European Culture" (PROGETTO CULTURALE EUROPEO 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032613).

I coordinamenti dipartimentali del nostro istituto saranno incentrati sulla realizzazione di macro UDA (unità didattiche di apprendimento), partendo da una revisione o meglio un'integrazione del curricolo verticale di istituto, attraverso l'articolazione di contenuti e la declinazione di abilità, conoscenze e competenze in dimensione europea. Il documento "Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari" definisce, infatti, la cittadinanza "sfondo integratore" e "punto di riferimento di tutto il curricolo". Sarà cura dei docenti adattare i percorsi formativi, scegliendo obiettivi, metodologie, attività, all'interno delle sezioni del curricolo, per le classi e per i singoli alunni, personalizzando gli itinerari educativi e didattici in chiave europea.

L'itinerario scolastico, snodandosi nei due gradi di scuola caratterizzati ciascuno da una specifica identità educativa e professionale, sarà progressivo e unitario e consentirà la progettazione di un unico curricolo verticale europeo, facilitando il raccordo con la scuola secondaria di secondo grado.

Tra i risultati attesi nel corso della sperimentazione, che prenderà forma nel corrente anno scolastico, auspichiamo un accrescimento della consapevolezza dell'identità culturale dell'Unione europea di ciascun alunno, in quanto ognuno di noi vive e opera in una prospettiva transnazionale per la quale le competenze di cittadinanza acquistano una consistenza davvero rilevante.

Ed inoltre, tra gli obiettivi educativi e di apprendimento postulati vi sono: miglioramento delle competenze chiave degli allievi e rafforzamento degli apprendimenti linguistici; approfondimento della storia, della cultura, dei valori, delle istituzioni europee; conoscenza dell'evoluzione dell'identità europea attraverso l'arte, la musica e la cultura dei paesi dell'Unione; costruzione di una identità europea, valorizzazione del rapporto tra cittadinanza europea e sfera personale e professionale. Obiettivi che il nostro istituto antepone nella propria mission di istituto attraverso la promozione di certificazione di lingua inglese Cambridge, certificazione francese DELF, progetti Erasmus+, progetti e-twinning, attuazione del CLIL., certificazione ICDL.

La sperimentazione da attivare nel corso dell'anno scolastico proporrà azioni, strumenti e attività che sottendono metodologie centrate sullo studente. La didattica per competenze, attraverso l'approccio laboratoriale, permetterà la personalizzazione degli interventi, nel rispetto degli stili e dei ritmi di apprendimento di ciascuno. L'utilizzo di format didattici, dispositivi e strumenti atti a trasformare uno spazio fisico in uno spazio virtuale favoriranno il processo di apprendimento. Grande enfasi sarà data alla competenza digitale, supportata da abilità di base nelle TIC, consistente nel saper utilizzare con dimestichezza, razionalità e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione, ma anche nel presentare e scambiare informazioni per comunicare e partecipare a reti (anche via web) collaborative (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

La sperimentazione è occasione di crescita professionale ed è opportunità di autoformazione per gli insegnanti coinvolti, grazie anche all'interazione con docenti di altri Paesi europei. Contenuti, metodologie di insegnamento, strumenti utilizzati nella sperimentazione, saranno oggetto di confronto, di scambio di esperienze, di condivisione didattica.

Crediamo in questa sfida in quanto fermamente convinti che occorra, dunque, dotare ciascun cittadino europeo di quel bagaglio di opportunità per dirsi effettivamente europeo e per operare, nel mondo dello studio, della ricerca, del lavoro, in un'ottica autenticamente europea, la quale comunque in nulla contraddice con quella del paese membro di origine. D'altronde gli ambiti nei quali si esplica l'esercizio dei doveri/diritti nel confronto con le regole della legislazione comunitaria sono numerosi e per commisurarsi con tale realtà così complessa occorre formare un cittadino pienamente consapevole attraverso l'istruzione e l'educazione di un sistema scolastico che miri all'inclusione ed alla coesione sociale.

The Philosophy for Community to sustain and practice the culture of sustainability of development *(Part 1)*

A cura di:
Vincenza Merlino

For ease of reading, this article is divided into three parts.

Part 2 : https://www.diculther.it/rivista/the-philosophy-for-community-to-sustain-and-practice-the-culture-of-sustainability-of-development-part-2/

Part 3 : https://www.diculther.it/rivista/the-philosophy-for-community-to-sustain-and-practice-the-culture-of-sustainability-of-development-part-3/

Abstract

Nelle ultime raccomandazioni del consiglio europeo relative all'apprendimento per la sostenibilità ambientale (EU, COM(2022) 11 final) viene posto in evidenza che, nonostante decenni di sforzi e iniziative, l'apprendimento per la sostenibilità ambientale:

1. *non è ancora un elemento sistemico della politica e della pratica nell'UE;*
2. *ciò può dipendere dalla natura interdisciplinare dell'apprendimento per la sostenibilità ambientale che può essere in contrasto con le culture e le norme consolidate in materia di istruzione e formazione;*
3. *molti giovani ritengono che la scuola non stia assicurando loro un'adeguata comprensione dei cambiamenti climatici, dell'ambiente e delle modalità per vivere e agire in modo più sostenibile.*

In questo contributo, di conseguenza:

1. *si analizzano criticamente i motivi per i quali la cultura della sostenibilità dello sviluppo può costituire ancora oggi una sfida per l'educazione;*
2. *si propone la Philosophy for Community come pratica educativa innovativa e come metodologia didattica trasformativa utile per*

- *facilitare l'attualizzazione dell'approccio interdisciplinare costitutivo della cultura della sostenibilità al fine di aiutare i discenti a comprendere l'interconnessione dei saperi che determinano le interrelazioni tra sistemi economici, sociali e naturali e dunque renderli capaci di sostenere la cultura della sostenibilità dello sviluppo;*
- *rendere coinvolgenti, inclusivi e partecipativi i processi di insegnamento/apprendimento al fine di sollecitare i discenti a sviluppare, accrescere e co-costruire conoscenze; potenziare ed implementare abilità e capacità cognitive, meta-cognitive e socio- relazionali per stimolare la partecipazione attiva nella società; trasformare atteggiamenti e valori in comportamenti ecologicamente competenti; renderli capaci di praticare la cultura della sostenibilità dello sviluppo.*

In the latest European Council recommendations on learning for environmental sustainability (EU, COM(2022) 11 final), it is pointed out that despite decades of effort and initiatives, learning for environmental sustainability:

1. *is not yet a systemic element of policy and practice in the EU;*
2. *this may be due to the interdisciplinary nature of learning for environmental sustainability, which may be at odds with established cultures and norms in education and training; and*
3. *many young people feel that school is not providing them with an adequate understanding of climate change, the environment, and ways to live and act more sustainably.*

This paper

1. *critically analyzes why the culture of development sustainability may still be a challenge for education today;*
2. *proposes Philosophy for Community as an innovative educational practice and a transformative teaching methodology useful for*

- *facilitating the actualization of the interdisciplinary approach constitutive of the culture of sustainability in order to help learners understand the interconnectedness of knowledge that determines the interrelationships among economic, social and natural systems and thus empower them to support the culture of development sustainability;*
- *make teaching/learning processes engaging, inclusive and participatory in order to urge learners to develop, increase and co-construct knowledge; enhance and implement cognitive, meta-cognitive and socio-relational skills and abilities to stimulate active participation in society; transform attitudes and values into ecologically competent behaviors; and enable them to practice the culture of sustainability of development.*

Keywords

Philosophy for Community
Sustainability of development
Cultural transition
Active citizenship
Sustainable behaviors

Philosophy for Community
Sostenibilità dello sviluppo
Transizione culturale
Cittadinanza attiva
Comportamenti sostenibili

The culture of sustainability of development: a challenge for education

As the unsustainability clock is ticking, there is a real risk that sustainability education will be assimilated into a neutral form within dominant educational thinking. We therefore need to advocate strongly for a more engaged education, appropriate to the complexity and precarious nature of the world in which we live today. (Sterling, 2001)

Addressing the issues inherent in the conceptualization of sustainability is by no means simple.

If, in fact, intuitively the etymology of the word refers us quite clearly to its meaning derived from the verb "to sustain," which means "to hold onto," from the Latin substenere, composed of sub – (=so-) and tenere (=tenere), and thus to hold up, endure, tolerate; its application in the environmental sphere, may not as intuitively, refer us to a shared meaning, since: pertaining to the ability of our planet Earth, considered as a system (Bertalanffy, 2004), to sustain on itself the survival of all the species that inhabit it, due to the objective lack of our knowledge (Morin, 2001) and the complexity of the mechanisms of functioning of natural systems (Bateson, 1972), it is a very difficult concept to clarify.

In fact, considering that sustainability is not and can never be an a priori certainty precisely because the term-which refers to a potentiality that exerts its effects in the future-recalls the need for compulsory verification in progress, it is not easy to determine, accordingly and with certainty, what can be adequately sustained by the natural system on which various factors, including socio-cultural ones, intervene, and what cannot (Bologna, 2008).

That being said, keeping well in mind that "there are no panaceas for solving the complex problems that characterize the interrelationships that exist within the processes inherent in social-ecological systems (Social-Ecological-System) and that practical solutions for the application of sustainability pathways do not come through single prescriptions or prescriptions set in stone" (Ostrom et al, 2007), pursuing sustainability means proceeding through continuous interdisciplinary and open research (Kuhn, 1972; Popper, 1995) that, having as its main goal not to weaken the viability, adaptability, flexibility, and learning capacity of natural and social systems (Langston, 1988), can help nurture the evolution of the concept of both human and terrestrial resilience rather than perpetuating the concept of both human and terrestrial vulnerability (Holling, 1973).

This is in a nutshell the challenge of our time, which, conveyed by the concept of integrated sustainability (Levett, 1988; Atkisson 2014), hooked to the conceptualization of strong sustainability (Ayres et al., 2001), implies that: the economy is dependent on society and both are part of the larger environmental system whereby: development can be considered sustainable if it ensures the sustainability of development over the long term, that is, improving the quality of life while remaining within the carrying capacity of the ecosystems that support it (IUCN, UNEP, WWF, 1991).

Therefore, considered as scientifically sound is the hypothesis that for the first time in the history of Earth's life, a single species has come to profoundly alter its fundamental mechanisms of evolution itself, so much so that its intervention can be compared to an astrophysical or geological force, such as those that have played a decisive role in the more than three and a half billion years of life's presence on our planet (Crutzen, 2005) and that it appears to be causing a sixth mass extinction: the first to be caused by a species that shares our planet with others (Steffen et al., 2005), it is indeed peculiar that we continue to see fit to proceed along the path of the socioeconomic development model pursued thus far (Baskin, 2005).

Indeed, the latter, although it has acknowledged the need to take on new forms and modalities in terms of circularity (Raworth, 2007), does not seem to have disengaged itself either from the ambiguity of the terms in which development and growth (Goodland et al., 1991), were placed in relation in the Burtland Report (Latouche, 2004) or, consequently, from the weak sustainability example that it constitutes by founding itself according to a large and transdisciplinary critical literature (Goodland et al.,1991; Daly, 1996; 2005; Costanza et al, 1997; Meaodows et al. 1992; 2004; Latouche,

2004a; Rokstrom et al., 2009, Redclift, 2005, Bosselman, 2016) on the (erroneous) principle that social and environmental goals can be achieved as a consequence of economic development, which, as the guarantor of the high rate of economic growth and GDP increase through the support of technological progress, is ultimately the development goal that must be sustained over time as a priority.

If one continues to embrace the idea that "sustainable development involves limits, but not absolute limits, but rather limits imposed by the current state of technology and social organization [...] which can, however, be managed and improved for the purpose of ushering in a new era of economic growth" (WCED, 1987), then one must also seriously consider that this implies that:

1. The paradigm of "human exceptionalism" – a paradigm that from an anthropocentric perspective professes the uniqueness of humankind considered capable of solving social problems through relentless intervention in the environment through progressive economic growth and technological innovation (Catton, Dunlap, 1980) – has not yet been abandoned in favor of the adoption of the "New Ecological Paradigm" (NEP), according to which instead although humans are distinguished from the rest of living beings by culture and intellect, they are bound to the environment just like any other species;
2. Along the lines of the theory of cultural lag (Ogburn, 1922): it is still not given due consideration that the mere development of physical and enabling technologies and infrastructures to improve the process of compatibility between human life and environmental resources may be ineffective if individual and collective human behaviors, the cultural systems that influence them by defining lifestyles, habits, and organizational and managerial processes, and on which technological progress itself inevitably impacts (Latour, 2005), are not considered.

Agreeing with Daly (1996) therefore: what is needed then is no longer an increasingly refined analysis of a flawed, distorted and/or circular vision of the economy, but an analysis of the cultural patterns that convey its entrenchment and a deeper awareness regarding the terms in which the radical transformations that the ecological transition demands today, must be understood.

The latter constituting, in fact, as systemic, evolutionary and complex, affecting socio-technical, socio-poitical, socio-economic and socio-cultural aspects (Kemp, Rotmans, 2005) require a process of culturalization of sustainability that calls for a new regenerative culture of the sustainable knowledge. This culture, based on the complexity paradigm, implies a conceptual re-fraiming (Goffman,1959) that must also go through the re-creation of spaces that allow the interplay between the subject and th object (Merleau-Ponty, 2002, Heisenberg, 1985).

This interplay that can best be understood through what Bergson (2002) calls "thinking beyond the human condition" and whereby "we ar not simply creatures of habit and automatism, but also organism involved in a creative evolution of becoming" implies that: cognition traditionally defined as the process of knowing, is not a representation of the world but a continuous generation of a world that occurs through the process of life which therefore is able to explain how the organism does not react to environmental stimuli by a linear chain of cause and effect adapting but responds with structural changes co-evolving in the environment (Maturana, Varela, 1980; Kauffman, 1983; Lovelock, 1979; 1988).

The task of helping to support this process of culturalizazion of sustainabily is, of course, entrusted to education and training systems, which-recognized as having the crucial role of empowering learners of all ages to develop the knowledge, skills, and attitudes to live more sustainably, change behaviors and embrace healthier lifestyles, and contribute individually and collectively to the transformation of our societies EU, COM(2022) 11 final; EU, COM(2020) 625 final.; EU, COM(2019) 640 final.; Next Generation (EU, 2020). Implementing and applying the innumerable now programmatic recommendations and reforms that from environmental education to educate for the conservation and preservation of the natural environment (IUCN,1970), have followed through to the very current Agenda 2030; they have certainly not failed to evade this task.

Despite these past decades of efforts and initiatives, however, the latest recommendation of the European Council (Eu, COM(2022) 11 final) highlights that: (i) learning for environmental sustainability is still not a systemic element of policy and practice in the EU; (ii) this may be due to the interdisciplinary nature of learning for environmental sustainability, which may be at odds with established cultures and norms in education and training; and (iii) even today, many young people still feel that school is not ensuring that they have an adequate understanding of climate change, the environment, and ways to live and act more sustainably.



Given this: if one can sadly still agree with Bateson (1984) that "current educational processes, from the student's point of view are a rip-off in that while much of what is taught in school today is new and up-to-date, the assumptions or premises of thinking, the epistemic premises that underlie the teaching/learning processes on which all our teaching is based are outdated", then the real issue to be addressed concerns the obsolescence of systems of thought, whereby the crises we are experiencing even before being ecological are noological and therefore: "at the origin of material pollution there is a less visible, but no less problematic pollution: cultural pollution" (Mortari, 1994).

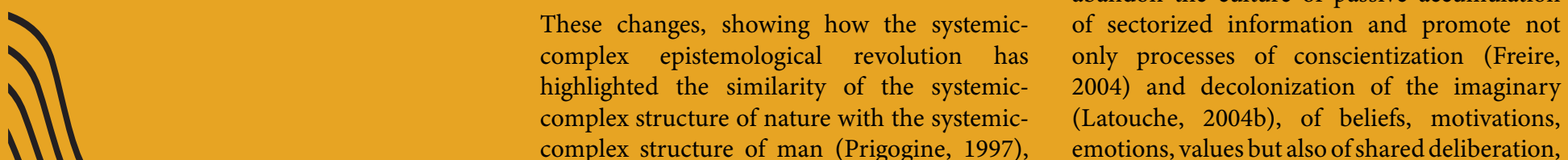
If, therefore, education and training systems fail to take due account that ecological issues affecting ecosystemic relationships, are also a question of the adequacy of the way of knowing the global systemic structure and that therefore what is at stake is not only the knowledge we have of the world, but the knowledge of how we know the world, how we are taught to experience and discover it (Bateson, 1984), then: it is not so much ecology that must enter education, but it is all education that must become "ecological" so it is only necessary to become ecologically educated (Orr, 1990; 1991).

Being ecologically educated or eco-competent (Capra, 2005; Capra, Luisi, 2014) means, therefore, not only knowing and understanding the organizing principles of ecological communities (ecosystems) but also using them to create sustainable human communities i.e., social and cultural environments in which the goals of that "sustainable utopia" (Giovannini, 2018) can only be achieved if the commitment of political, economic and social forces can be brought together to take on an integrated vision of the aspects of sustainable development capable of changing the way the challenges posed by the culture of sustainable development must be read and addressed.

With this in mind, it is then necessary for education and training systems to bring that paradigmatic cultural revolution (Brown, 1981; Capra, 1982) definitively to fruition: (i) abandoning the reductionist proceeding of knowing and organizing knowledge which, following a mechanistic view of Cartesian epistemological setting (Descartes, 1995), has had for cause and effect that of having dissolved complexity through simplicity (Morin, 1985; Capra, 1997); (ii) adopting the complexity paradigm on which I have argued elsewhere (Merlino, Decarli, 2020) and on which the culture of sustainability finds its foundation; (iii) becoming aware, in short, of the changes that have taken place in our worldview over the past two centuries (Morin, 2001a; Capra, 1982).

These changes, showing how the systemic-complex epistemological revolution has highlighted the similarity of the systemic-complex structure of nature with the systemic-complex structure of man (Prigogine, 1997), thus need to be metabolized in order to understand the culture of sustainability that: (i) by placing as its object of analysis the relationship of interconnections between natural systems and social systems; (ii) by translating the concept of sustainable into the terms of the ability to sustain and maintain over time a development that supports human societies without undermining the environmental and social foundations on which the same capacity for development rests; and (iii) forces us to question our established systems of thought.

Constituting itself, thus, as a great challenge to our capacities of understanding, of analysis, of interdisciplinarity, the sustainability paradigm requires that, for its concrete implementation, the entire educational system, make further efforts to: i) make disciplinary boundaries increasingly labile by freeing them from the mental categories in which we try to "cage" our difficulties of connecting (Bologna, 2005); (ii) experiment with methods that, abandoning epistemological (Bateson, 1972) and methodological (Morin, 2007) errors, provide learners with the cognitive, meta-cognitive and socio-relational tools useful for enabling them to exercise active citizenship, stimulating in them the desire to act in society for sustainability, cultivating in them the dialogical consciousness that comes from the exercise of complex thinking (Morin, 1991; Morin et al. 1993;) and which, by allowing us, at the same time, to criticize each other, self-criticize and understand each other can help abandon the culture of passive accumulation of sectorized information and promote not only processes of conscientization (Freire, 2004) and decolonization of the imaginary (Latouche, 2004b), of beliefs, motivations, emotions, values but also of shared deliberation, inclusive and democratic aimed at soliciting more meaningful participation in the decision-making processes of the community to which they belong in order to foster negotiated and shared co-constructions of new representations that can guide human behavior to become ecologically competent to take on new ways of being in the world re-designed on paths of integrated sustainability.



The Philosophy for Community: an innovative educational practice to sustain the culture of sustainability of development

And [...] it is not amazing that the need for philosophy resurfaces punctually in times of transition, when men lose their confidence in the stability of the world, when they no longer know what their role in the world is anymore. It is not surprising that this need resurfaces whenever it becomes necessary and urgent to ask afresh what are the general requirements of a human life. (Arendt,2003)

The understanding of the debate on the sustainability of development and its very prosecutability and practicability, as previously highlighted, revolve around a few basic principles that, briefly, concern:

1. Strong interdisciplinarity, which, although it forces us to revise our ways of knowing and thus our established worldviews by exposing us to reflect on the mistakes and illusions of the blindness of our knowledge (Morin, 1991; 2001c; Bateson, 1972; Capra, 1997), remains indispensable for gaining knowledge and awareness of the terms in which what takes place within the interconnections between natural systems and social systems influences and is influenced in turn by the relationships between cultural systems and individual behaviors;
2. Broad flexibility of the concept of sustainability, which, despite gravitating within certain parameters already identified as objectively incontrovertible-such as those of planetary boundaries (Steffen et al. 2015), – forces us to revise our concept of scientific rationality by exposing us to a reflection on the principles of pertinent knowledge (Morin, 2001a;c) in proceeding with field research within which we can re-define new paths of developmental sustainability that contemplate the ability to grasp global problems in order to inscribe partial and local knowledge within them (Morin, 2001a; IIASA, 2018) ;
3. Integrated systems approach that, always taking into account the nonlinearity of the logic by which natural and social systems co-evolve (Maturana, Varela, 1980) always assumes a perspective of epistemological complexity including, as a consequence, a certain degree of gnoseological uncertainty (Prigogine, 1997; Morin, Bocchi, 1990).

In these terms, emphasizing the emergence of a real new culture endowed with its own scientific status, Reitan (2005) has elaborated a definition of Sustainability Science connoting it as “the integration and application of knowledge of the earth system, obtained especially from the sciences of holistic approach and historical slant (such as geology, ecology, climatology, oceanography) harmonized with knowledge of human interrelationships derived from the humanities and social sciences, aimed at assessing, mitigating, and minimizing the consequences, both regional and global levels, of human impacts on the planetary system and society”.

Now, while this definition may appear controversial in that it does not connote a mature scientific discipline with clear conceptual and theoretical components, its innovative force lies in that radical change in worldview that emerges from its emphasis on the disciplinary contamination necessary for the promotion of new forms of knowledge capable of identifying new principles, methodologies and tools to concretely intervene in complex systems without compromising their delicate balance.

On this interdisciplinary contamination, many scholars have tried to reflect in order to develop it in the most rigorous and effective way, and if, by way of example, the biologist Wilson (1998) investigated in depth the need for a link between the fields of scientific and humanistic research, trying to explain how the key to the unification between the two fields could be that of Concilience; it is Prigogine (1993) who in his New Alliance states that: in order to have an account of sustainability today, to try to understand the conceptual advances inherent in it, one cannot disregard having knowledge of content that emerges from an interdisciplinary, broad and in-depth vision that is indispensable for gaining awareness of what is really going on in the relationships between natural systems and the cultural, social, economic, political and technological systems created by our species and that impact the planet.

On the other hand, in the precipitously educational sphere, it is Morin (2000) who: i) endorses the need for a contamination between scientific and humanistic cultures ii) proposes that each and every expert in each and every discipline should pay his or her own epistemological tithe in order to understand that each discipline must be fully aware of the specificity of its role and the partial methodological autonomy that in fact connotes it (Morin, 1999; 2000; 2001).

Intending, therefore, by epistemological tithe: (i) an in-depth reflection by the scholars of each individual discipline on the relationship between their own and other disciplines; (ii) a self-criticism that is both historical and theoretical in character, that is, concerning both methodological reflection and historical reconstruction-that is, the two aspects that have marked the genesis and outcomes of the various disciplines and their relationships; Morin argues that "paying" one's tithing is useful in order to develop a new vision, a new methodological, epistemological and ethical approach that recognizes the fundamental interdependence of all phenomena in a systemic and complex framework and fundamental to spreading that new way of thinking indispensable to enable communications between the anthropo-social sciences and the natural sciences and realize consequently, the desired epistemological and gnoseological turn that, aimed at the completion of that path from reductionism to complexity, inheres a profound methodological regeneration.

The latter by negotiating with the uncertain, the imprecise, the indeterminate, the complex, the interdisciplinary and the transdisciplinary, can ground a new way of knowing and organizing knowledge useful for addressing the challenges that the culture of sustainability of development poses to education (Morin, 2001c).

In this direction, the invitation to take the first step of self-criticism can only be addressed to philosophy (Dewey, 1929; Morin, 2007; Bateson, 1972), which, having invented the critical dialogical-rational method (Popper, 1998), can therefore aspire by epistemological status to be configured as a common teaching to all directions and therefore constitute itself as a methodologically conscious link between different disciplinary approaches, could and should set an example to other disciplines (Morin,1991, 2007a).

Charging the epistemological tithe to the discipline of philosophy, Lipman (2002) has worked out the curriculum of his Philosophy for Children (henceforth P4C)[1].

In his manifesto essay Philosophical Practice and Educational Reform, Lipman (2002), in fact, expresses in no uncertain terms the need to proceed propaedeutically with a critical, historical and methodological reflection on the discipline of philosophy.

Arguing that philosophy went off track when, preferring to evolve as an academic discipline, (in the wake of the establishment of the Platonic academy), it abandoned the Socratic method of practicing philosophy as an art of associated research, the result of continuous dialogue with others, Lipman thus reconsiders the Socratic sense of common research, which, following the method of reasoning and argumentation to arrive at the definition of concepts, is configured as that properly scientific procedure (Aristotle, 2000) that allows men to understand each other and associate for the common search for the best way of life.

Given that, therefore, the proceeding of reasoning thus understood does not inherent any specific disciplinary content, it can be understood then as an emblematic procedure of doing philosophy and whereby philosophy can connote itself as practicing philosophy and, as such, can construct the weave through which all disciplines interpenetrate, to the point of producing a seamless fabric, reducing that sense of curricular fragmentation felt by students, helping them rather to conceptualize the sense of 'inter- and trans-disciplinarity .

Given, moreover, that this method of practicing philosophy is not contemplated (to date) in traditional formal education systems, Lipman invents and suggests that it can be actualized by transforming classrooms into communities of philosophical research (henceforth CoPR) that can be configured as a self-corrective, critical-reflective, social-relational teaching methodology aimed at soliciting creativity.

Declaring for this, that he is indebted to the pragmatist epistemological approach to knowledge, Lipman specifies that the research methodology used within CoRF thus borrows:

(i) from Peirce (2012) the very concept of a research community that: (a) making use of the principle of fallibility as the essence of the scientific method whereby our knowledge is never absolute but always rotates in a continuum of uncertainty and indeterminacy; (b) establishing self-correctiveness as a means of making "our ideas clear" rather than "clear and distinct" (Descartes, 1995); (c) denotes a research methodology that devoted to randomness, to discovering its weaknesses and correcting the flaws in its procedures can configure itself as an alternative to the rationalist-Cartesian tradition;

(ii) from Mead (1934;1938) the concept of bicontinuous conditionality according to which: (a) between conditioned and conditioned, between the individual and the environment, the relation of determination goes not only from the former to the latter but also, simultaneously, from the latter to the former whereby the constructive role of the subject unfolds in the conceptualization of the notion of dialogical experience within which (i) human beings act towards things on the basis of the meanings such things have for them; (ii) the meanings of such things are derived from or arise from the social interaction the individual has with his fellow human beings; (iii) these meanings are processed and transformed in an interpretive process whereby (b) reciprocal conditioning allows for overcoming the concept of separability that caused the distinction between the object of knowledge and the knowing subject and denotes a research methodology that actualizes a way of organizing knowledge that contemplates all perspectives considered as never separate and as not independent of each other and therefore devoted to accommodating the transformation of value frames of reference;

(iii) from Dewey (1922, 1933), the model of inquiry following which, the relations between subject and object of inquiry being the very object of inquiry, it is in the terms of a trans-action between human beings and things that every cognitive process can be defined as a commitment to the transformation of reality on the part of man whose constitutively social essence of self does not, however, imply the loss of the capacity to desire and choose to be able to be a "determining factor of events", and whereby the methodology of knowledge inquiry can be configured as a methodology of learning that is not only meaningful but also trans-formative and therefore creative.

In this sense, to the metaphor of knowledge as building according to the laying of bricks (Descartes, 1995) P4C thus contrasts the metaphor of the network as a constant and permanent co-construction of knowledge (Capra, 1997) and, claiming epistemological pluralism, aims to go beyond the linear planning of traditional teaching/learning processes and can open itself to the adoption of the culture of sustainability for which, in the system's relationship with the environment, knowledge is a special aspect in that it is configured not as a product of a cumulative process but as a combinatorial, creative activity, extended over time and thus can be configured as a holistic, ecological and systemic process (Bateson, 1984).

In these terms, CoPR, thus configuring itself as an epistemic subject that develops a process of inquiry into a shared object in order to co-construct inter- and intra-subjective senses and meanings on the basis of a procedural structure

arranged for the purpose of the dynamic and never final evolution of the knowledge-seeking process, promotes a multidimensional approach of teaching/learning processes that solicits and fosters the activation of forms of thinking with gradually more articulated functions that Lipman unites in the definition of complex thinking (Lipman, 2005).

The latter including the critical-reflective (problematization, conceptualization, reasoning, argumentation), creative-flexible (flexibility, resilience, empathy, collaboration) and caring-design (prediction, planning, caring, value awareness) dimensions is a mode of thinking that the subject experiences by exercising it as a member/learner of CoPR.

In the context of CoPR, in fact, pre-packaged concepts useful for providing definitive and assertive answers to the issues under investigation are neither transferred nor transmitted, but a reflection on the concepts themselves is promoted, which passes through the solicitation of what Freire (1980, 1996) calls conscientization and which, in the context of CoPR takes the form of the opportunity offered to CoPR members to experience themselves as subjects capable of acting reflectively and self-correcting in the context in which they operate with the aim of modifying their attitude by grasping the difference in each individual experience between a before and after inhabiting the research community that evolves from the exercise of a thought that experiences therefore the co-construction of knowledge and awareness of the interconnections that emerge from the actualization of an interdisciplinary vision.

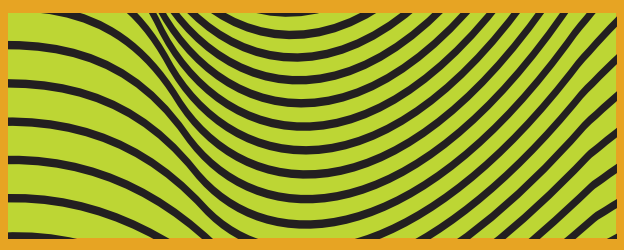
This difference that passes through a process of emancipating the production of judgments that from their primal character of doxa, opening up to the confrontation with the other that restores intersubjectivity (Freire, 2004), acquire the responsibility that follows from the discovery of being able to construct and reconstruct new perspectives on the world, urges the members of CoPR to replace the mode of thinking that separates and reduces with the mode of thinking that distinguishes and connects.

In these terms, P4C, by thus proposing a mode of thought formation based on the configuration of an interdisciplinarity that is open to complexity, thus promotes the evolution of a system of thought that, starting from a provisional scaffolding constituted by the beliefs and values already possessed (Peirce, 2012) arrives, through the dialectical procedure of dialogue and confrontation (Mead, 1934) to a system of thought marked by a cognitive-reflexive equilibrium (Dewey, 1933) capable, in the final analysis, of moving away from a causal and linear logic and adopting a circular logic that resorts to multidimensional and complex explanatory modes indispensable for understanding the epistemological substratum of sustainability.

By activating problematic and self-reflective paths of inquiry within the dialogical and processual dimension of the research community in which thought is allowed to articulate itself in all its variety now critical, now creative, now caring, P4C differs, therefore, from static modes of teaching/learning, aiming rather at the dynamic co-construction of frames of reference that, in the awareness of their necessary incompleteness that requires a continuous procedure of verification and falsification of hypotheses, assertions, points of view, turns to unhinging unambiguous and precise definitions, allowing the solicitation of the use of complex thinking in order to exercise it as a thinking aware of its own assumptions and implications as well as of the reasons and evidence underlying this and/or that conclusion; which thus takes into account its own methodology, procedures, perspectives and different points of view; which prepared to recognize the determinants of preconceptions, prejudices, is thus a thinking capable of asking more radical questions such as those that deep ecology (Naess, 1972) demands and therefore, when prompted by an interdisciplinary approach between knowledge it is a thought capable of incorporating the acquisition of the conceptualization of sustainability that contemplates the interrelatedness of the multidimensionality of the phenomena interconnected with it and, being able to revisit the dominant views of the reductionist system of thought in accordance with the new data awareness to which the science of sustainability refers, is capable of supporting the culture of sustainability of development.

Being able, therefore, to be practiced to facilitate interdisciplinarity by making possible a dynamic, self-renewing and creative link between ways of knowing and reorganizing disciplinary knowledge P4C can thus constitute itself as an innovative and transformative educational practice capable of educating for sustainability and sustaining it by contributing to the formation of a planetary man who no longer elaborates self-centered anthropo-ethics but designs new forms of knowledge open to the surrounding world that he recognizes as his enlarged body and in which, feeling himself to be an integral and essential part (Maturana, Varela, 199), he can and must be enabled to exercise complex thinking which, as urged by P4C, can find its actualization within the very recent European sustainability competence framework (GreenComp, 2022) that precisely for embodying sustainability values; embracing complexity in sustainability; envisioning sustainable futures; recommends the promotion of training in:

1. critical thinking to assess information and arguments, identify assumptions, challenge the status quo, and reflect on how personal, social and cultural backgrounds influence thinking and conclusions; to approach a sustainability problem from all sides; to consider time, space and context in order to understand how elements interact within and between systems; to manage transitions and challenges in complex sustainability situations and make decisions related to the future in the face of uncertainty, ambiguity and risk;
2. caring thinking to acknowledge that humans are part of nature; and to respect the needs and rights of other species and of nature itself in order to restore and regenerate healthy and resilient ecosystems; to reflect on personal values; identify and explain how values vary among people and over time, while critically evaluating how they align with sustainability values;
3. creative thinking to adopt a relational way of thinking by exploring and linking different disciplines, using creativity and experimentation with novel ideas or methods; to envision alternative sustainable futures by imagining and developing alternative scenarios and identifying the steps needed to achieve a preferred sustainable future.



REFERENCES

1. *[1] In the 1970s, Matthew Lipman (1923-2010), together with his collaborators, devised the Philosophy for Children curriculum for its use within formal education settings with the intention of promoting an innovative educational practice useful for learning to think (Lipman, 2005; 2008) and as such cross-curricular and inter-disciplinary. In these terms, its use has also evolved into the declination of Philosophy for Community (http://www.filosofare.org/crif-p4c/) Widespread worldwide, P4C now takes on the role of a true cultural movement, of a real educational and training good practice practicable in different areas including, as a topic, that of sustainability for which I refer by way of example to the initiative Summer School Ministry of Education – CRIF (Center for Research on Philosophical Inquiry) 2022: Philosophical Practice, Sustainable Development, Earth Citizenship now in its sixth edition https://www.filosofare.org/crif-p4c/scuola-estiva-ministero-istruzione-crif-2022-pratica-filosofica-sviluppo-sostenibile-cittadinanza-terrestre/ and to the website new-topics https://www.topoineoi.it/ the portal of community philosophical practice: complex thinking, global citizenship, sustainable development.*

The Philosophy for Community to sustain and practice the culture of sustainability of development *(Part 2)*

A cura di:
Vincenza Merlino

For ease of reading, this article is divided into three parts.

Part 1 : https://www.diculther.it/rivista/the-philosophy-for-community-to-sustain-and-practice-the-culture-of-sustainability-of-development/

Part 3 : https://www.diculther.it/rivista/the-philosophy-for-community-to-sustain-and-practice-the-culture-of-sustainability-of-development-part-3/

The Philosophy for Community: a transformative teaching method to practice the culture of sustainability of development

(...) Entrusting the future only to physical scientists and their technicians misses the primary cause of the current predicament and a crucial strategy for lasting solutions: changing human behaviour.

It is critical to examine the psychological dimensions of planetary difficulties because "environmental problems" are behavioural problems: They are caused by the thoughts, beliefs, values, worldviews ando so by the culture upon which human beings act.

(Koger, Winter, 2003)

If, as argued, to sustain the culture of sustainability pf development it is necessary for the content knowledge emerging from the actualization of an interdisciplinary vision in teaching/learning processes to be transformed into the acquisition of awareness of what takes place within the interconnections between natural systems and social systems and between what, in turn, influences and is influenced by the relationships between cultural systems and individual behaviors; to practice the culture of development sustainability it is necessary for the acquisition of such knowledge and awareness to be translated into ecological behaviors.

Defining "ecological behavior" as: any behavior that changes the availability of materials or energy in the environment or alters the structure the dynamics of ecosystems, Stern (2000) points out that by taking into consideration the impact that human behaviors have on the environment it is possible to grasp some useful indications for understanding the complexity of environmental phenomena.

This implies that while it is true that individual human behaviors are influenced by both social and physical-environmental factors, it is also true that each individual's behavior has impacts both within the context of social systems relations and within the context of environmental systems relations so in short: the ecological crisis cannot be considered a problem created by an "Other" as distinct from "We" (Ghosh, 2017) and for which each of us can and must do our part.

However, the relevant literature-including the psychological levers that may or may not move ecological action (Steg et l. 2013; Bonnes et al. 2006) that are intertwined with the levers of the broader cultural symbolic system (Bordieu, 1980) that move everyday action-provides insight into the cultural and psycho-social dimensions of environmental sustainability that notes that: in the face of an ecological consciousness that has become solidly part of the mass narrative and of massive investments in technological innovation, significant difficulties are observed in strategically orienting individual motivations and behaviors, and in promoting their sedimentation into everyday practices that present a lasting impact from the perspective of sustainable development.

This should not be surprising insofar as, in the age of Fridays for Future, many young people declare that in the face of a considerable awareness acquired in the field of sustainable development they struggle to translate it into ecologically competent behaviors, that is, consciously and responsibly assumed in their daily actions and therefore impactful in the long run.

In this perspective, taking the point of view of sustainability psychology studies (Schwartz & Bilsky, 1990), it is interesting to note the implications of psychological barriers that, interposing themselves between intentions and motivations by hindering the translation of sustainable attitudes and values into concrete actions, affect the lasting assumption of sustainability-oriented behaviors.

In this direction is the work of Gifford (2011; 2014) who, defining an environmental attitude as that which corresponds to an individual's attention to or commitment to the natural environment and its protection, understanding, or improvement Gifford (2002) considers among the psychological barriers that he connotes as dragons of inaction: i) cognitive limitations (including: ignorance, uncertainty, and prejudice); ii) ideologies (including: maintenance of the status quo, super-human powers, and "Technology will save us!"); iii) confrontation with other people (including: social comparison, norms, and social networks); iv) distrust (including distrust in experts and authorities and distrust in one's own ability to affect events with one's choices); and v) the risks of acting for the benefit of the environment (including: social risk, psychological risk, time risk).

This list, pointing out the fact that behind every sustainable behavior reside, in fact, influences stemming from both cultural and more purely individual factors, emphasizes that the promotion of sustainable behaviors is also an issue that fits into a broad and multifaceted framework whose complexity, captured in Triandis' (1977) theory of interpersonal behavior, includes three determining dimensions: habits, intentions and facilitating contextual conditions.

These latter linked with the variables of the physical, sociocultural and economic environment (Triandis, 2007) can detect the intertwining of incentivizing social dispositions for the implementation of a certain behavior and the intentions of individuals toward sustainability issues, which in turn are influenced by attitudes, social and affective factors and established habits in the area of sustainability issues.

In this perspective, the sociological literature, with reference to the concept of bridge-sustainability, sustainability (Foladori, 2005) shows how social incentive arrangements cannot only concern economic incentives to change consumption actions in accordance with lifestyle adaptation consequent to the efficient use of enabling technologies as they fail to affect the assumption of sustainable behaviors in the long run (Smith, Stirling, 2010; Assefa, Frostell, 2007).

Indeed, it has turned out to be more effective to intervene in the practices that underlie the quality of social life by investing in the empowerment of people, which, in the long run, being able to actively intervene also in the necessary institutional reforms, can significantly impact the spontaneous emergence of behavioral patterns more suited to the processes of sustainability of development (Barr, 2003; Vlek &Steg, 2007).

In these terms, as is well known, precisely with a view to being able to take responsibility for obeying the principle of intra- and inter-generational social justice and equity that urges us to engage in ecologically competent behaviors today in order to leave a better world for future generations tomorrow, it is Sen (1985) and Nusbbaum (2000; 2012) who, understand the importance of social provisions incentivizing increased human capacities to empower human beings to be able and have to be more participatory in and of society.

Nusbbaum (2012), in particular, moving from an anti-utilitarian approach, in fact placing individual agency in close relation to the normative fabric of society, emphasizes the terms in which agency is linked both to social and institutional opportunities and to participation in public life and whereby in their collective making through a capacitating role of institutions that highlights the interdependence between the individual and social dimensions by calling into question the combined capacities comes to argue that: citizens must receive the institutional, educational and material supports necessary for them to become capable of realizing themselves in each given existential sphere through the exercise by them of practical reason [...]; policy must analyze the situation of each individual and ask what, in each particular case, are the necessary conditions for full personal realization in the various existential spheres.
These combined capabilities (Nusbbaum,

2000), actualized today in the terms of democratic accountability, collaborative governance, e-democracy; e-governance (PNR, 2021-2027), translate into essential tools for accelerating the process of change (UN, 2020: Decade of Action).

The latter, which sees in the evolution of territorialization policies of the 2030 Agenda SDGs (UN, 2018,VLR) the thematization of the concept of the local community as a place where a shared vision is established that urges common decision-making and mutual accountability (Ciaffi and Mela 2006), calls into question the phenomenon of a new active citizenship (Moro, 2013), which, having to do with a new way of perceiving one's prerogatives and role in the management of problems, revolves around a redefinition of the relationship between institutions and citizens that demands of a new interweaving between the decision-making-deliberative dimension the empowerment and capabilities dimension; the learning-reflexivity-change dimension that points to the construction of forms of "urban co-governance" (Iaione, 2016) directed at transforming or accompanying the transition of city neighborhoods into collaborative districts and by this way building a city that is both smart and just (Iaione, 2015; Iaione, Cannavò, 2015).

The exercise of this new active citizenship can only be enabled by an education that, as also claimed by the young signatories of yuoth4climate, must commit to:

1. reshape the values underlying the educational system in order to promote collaborative approaches over competitiveness and value empathy and all types of intelligence rather than only academic intelligence, to enable students to address environmental issues as a community;
2. create more educational opportunities to enable young people to realize their potential in order to implement their confidence in terms of the impact of their actions for sustainability;
3. ensure useful teaching/learning processes to stimulate young people's participation in decision-making processes involving policy projects on sustainability issues by building capacity in advocacy for public policies focused on environmental and climate issues at the local level and/or by providing incentives for mobilization and collective action to demand that policy act appropriately.

Education so understood implies, therefore, that: the interconnection between cognitive, affective, and situational/behavioral – dimensions-already contemplated in several sustainable development education manuals (e.g., UNESCO, 2018; GreenComp, 2022) – is aimed at the transformation of sustainability-oriented knowledge (cognitive dimension) awareness (affective dimension) and action (behavioral dimension) into ecologically competent behaviors i.e., responsible and impactful in the long run.

To this end, taking into account what was previously argued about the contribution that P4C can provide to learners regarding knowledge, understanding of the culture of development sustainability, and awareness to sustain it that on based on scientific studies inherent to biophilosophy (Wilson, 1984), turns out to be fundamental to developing that comprehensive, complex and elaborate vision that considers the interrelationship between the elements that make up the biosphere as an organic whole in that: it would spontaneously empower people to address issues that affect their own relationship with the environment by voluntarily modifying their behaviors and lifestyles (Hinds et al. 2008); the further contribution that P4C can make to enable learners to exercise that new active citizenship concerns: (i) the implmentation of those cognitive, meta-cognitive and social-relational skills that are useful in defusing those dragons of inaction that hinder the link between knowledge, awareness and the assumption of ecologically competent behaviors; (ii) the enhancement of those capacities of practical reasoning, community belonging and social interaction that are useful in leveraging those factors that are linked to ecologically relevant actions and that, if not transformed in a positive sense, can inhibit the desire to actively participate in society.

From this perspective, based on the idea that the knowledge adequate to guide our being in the world is the result of intersubjective co-construction, P4C, as a dialogic/reflective/transformative educational practice, can provide the tools to enable the exercise of that new active citizenship through that redefinition of the intertwining of the decision-deliberative dimensions of empowerment and capacity; of learning-reflexivity-change, putting in place inclusive and participatory deliberative processes that, aimed at making informed decisions and acting responsibly, through the methodological expedient of CoPR unfold:

1. In the wake of Dewey's (1927) influence by paying attention to the cognitive dimension, embracing the epistemic value of public deliberation as a form of inquiry, with particular regard to the transformative implications and whereby they can be experienced by learners/members of CoPR as an opportunity for the activation of public inquiry practices, with added value in terms of knowledge and deepening of problems and opportunities for action, and thus as an opportunity to experience the sense and meaning of the identification of philosophy as that general theory of education that is capable of rejecting the pressures of a social context not directed toward adequate individual intellectual and moral growth as well as a means of being able to intervene in the course of events, modifying them, and therefore comparable to the conceptualization of "education for life" the enactment of an operational experiment in democratically free and mutually responsible community life […] a social function that ensures formation and development by means of participation in society (Dewey, 2012), and whereby "it is in the context of educating people to be reasonable people who seek to build a world in which they want to live and who do not accept a world in which they are obliged to live that the philosophical practice of community finds its social value" (Lipman, 2002);
2. In the wake of the influence of Mead (1934; 1938), of that conceptualization of bicontinuous conditionality and sociability of the universe, paying attention to the social-emotional-relational dimension that establishes CoPR as a privileged place where being able to give voice to all points of view and inclusively accommodate all perspectives learners/members of CoPR can experience the re-visitation of their own frames of reference values and the co-construction of new ones that, following openness to the full range of human knowledge and traditions in the extraordinary richness of cultures on our Earth, can lead to the negotiation of a global civic ethic oriented to the sustainability of development and paertanto based on a set of core values that can unite people of all cultural, political, religious and philosophical backgrounds;
3. In the wake of Peirce's (2012) influence by paying attention to the metacognitive dimension that, by urging the acquisition of awareness of uncertainty as a heuristic tool, make learners/members of CoPR experience the exercise of mental adaptability and flexibility to make decisions and act responsibly even in the face of contradictions and risks.

Thus, contemplating the multidimensionality of the dimensions involved in the process of testing one's abilities the P4C, once again urging the exercise of complex thinking which on this occasion, on the basis of the declination of higher thinking (Lipman, 1993) that is connoted as that thinking which is capable of orienting to the elevation of attitudes and behaviors insofar as it is endowed with i) cognitive flexibility understood as the competence of managing thinking in discussion, ii) creativity understood as the ability of thinking to redesign the frames of reference values; (iii) caring understood as the ability of thinking to pay attention to what it deems important, aims at a balance between cognitive and affective, perceptual and conceptual, physical and mental, between what is governed by rules and what is not (Lipman, 2005) and through which one must firmly oppose the dualistic approach that the affective sphere and cognitive sphere are two distinct and autonomous functions at odds with each other, can instill a desire to act in society insofar as promoting the subject's constructive role in the development of his or her abilities simultaneously guarantees the possibility of implementing and enhancing his or her capacities for practical reasoning, empowerment, community belonging, and co-responsible social interaction by urging him or her to:

1. Identify his or her own potential through which he or she can recognize the relevance of his or her own contribution to the improvement of his or her own life and community consequently reinforcing confidence in his or her ability to significantly affect the reduction of environmental impact through his or her own choices;
2. Reflect on the personal, social and place identity building processes to enable a better management of resources and the activation of processes of caring for the relationships between natural and social systems, increasing social cohesion useful to put in place the principle of collaboration for the achievement of a common goal, to create together new paradigms and sustainable projects that can contribute to the development of the local community by affecting the global perspectives of sustainability:
3. Gain a sense of individual and collective responsibility to claim involvement in decision-making processes to identify political responsibilities and demand more effective policies, publicly supporting the development of policies that promote sustainability.

With this in mind, P4C: (i) by actualizing a teaching/learning process that unfolds in the cybernetic mode (Bateson, 1972) whereby the change that learning can bring about concerns the correction of the set of alternatives on which the choice is based through the innovation of pre-existing schemas and value frames of reference, and thus learning involves a radical transformation of perspective that implies an awareness of acting as learning subjects and not as subjects passively acquiring information; (ii) by providing learners/members with the opportunity to develop their skills to exert a more radical influence on the choices that affect their being in the world, the ways in which they can participate appropriately in society; (iii) by implementing and consequently enhancing, those skills that provide the indispensable tools for analyzing and identifying the foundations for co-building authentically just and equitable societies; can be configured as a globally understood mode of training capable of finalizing the deliberative processes that are activated within the CoPR to the exercise of that new citizenship that can follow the acquisition of those cognitive tools, metacognitive and socio-relational tools through which the learners/members of CoPR have learned to re-frame their life project not only personally but also socially on the basis of the de-colonization of the imaginary that they have been urged to carry out in order to learn how to re-learn more consciously the way they think, desire and act regardless of the material resources available to them but in relation to their own abilities to transform their resources into personal achievements and social goals; to ultimately transform knowledge, awareness and actions into ecologically competent behaviors to practice the culture of sustainability of development.

With this in mind, if one can agree with Bronfenbrenner (1979) that the interconnections that run through the different ecological levels, starting from simple and articulated associations arrive at complex and systemic relationships related to the transformation of collective consciousness and general cultural, social and political dimensions, then one can well hope that practicing P4C can also bring about such effects trusting that Lipman (2005) may also be right when he argues that if each community consists of individuals engaged in self-correcting exploration and creativity, by the well-known effect of concentric waves spreading out, as when a stone is thrown into the pond, ever larger, ever more inclusive communities are being formed and if urged to engage in ecologically competent behavior can help usher in an era that the philosopher calls the "Chthulucene" (Haraway, 2019).

This era characterized by the achievement of a balance among all the elements of Nature, based, in turn, on mutual respect and that form of responsibility identified by the neologism response-ability, and modeled perhaps on capabilities (Nussbaum, 2012), calling into question the ability to generate responses in the face of the urgencies of the present that humans must learn to reactivate through sprawling thinking with which to understand that his or her possibility of progress depends on the ability to con- become sympoietically with a con-become that must involve the entire planet, could constitute that contribution of the humanities to harmonize the knowledge of the earth system and actualize, as a result, that cultural transition desired to practice the culture of sustainability of development.





The Philosophy for Community to sustain and practice the culture of sustainability of development *(Part 3)*

A cura di:
Vincenza Merlino

For ease of reading, this article is divided into three parts.

Part 1 : https://www.diculther.it/rivista/the-philosophy-for-community-to-sustain-and-practice-the-culture-of-sustainability-of-development/

Part 2 : https://www.diculther.it/rivista/the-philosophy-for-community-to-sustain-and-practice-the-culture-of-sustainability-of-development-part-2/

What can I know?

What do I need to do?

What can I be allowed to hope for?

Kant, (1781)

CONCLUSIONS

The current era in which we are all engaged, each of us can and must do our part to ensure the abandonment of a pattern of life scientifically defined as no longer sustainable for the survival of our species on the only planet habitable for us in favor of the adoption of a model of planetary civilization (Morin,2004) within which, being personally responsible and accountable implies the acquisition of a vision of us human beings of the species homo sapiens no longer as patients whose interests must be taken care of but as agents who can do effective things, both individually and jointly (Sudhir, Sen, 2000), can rightly be connoted as the age of transitions.

Ecologically, digitally, economically, and politically oriented to the assumption of more sustainable patterns of living, these transitions will hardly be able to evolve toward the achievement of the set sustainability goals without first actualizing the cultural transition necessary to practice the culture of sustainability of development and create sustainable communities i.e., social and cultural environments capable of making their own the horizon of meaning of that ecotopia (Callenbach, 1975) in which the ecological dimension of living unfolds by combining social, environmental and individual instances and is actualized by learning to identify and manage our needs and aspirations without reducing the opportunity for future generations (Brown, 1981).

To this end, the considerable efforts that schools have made in recent years must be continually increased to also meet the requests presented by the young signatories of the youth4climate Manifesto (2021) who call for education and training systems to take action with reforms that affect the entire educational system and thus also the professional updating of educators/teachers so that they make their own the interdisciplinary nature constitutive of the culture of sustainable development and actualize teaching methodologies that solicting all types of intelligence rather than only academic intelligence, to allow students to take environmental issues as a community.

Having argued about the ways in which Philosophy for Community by configuring itself as an innovative and transformative educational practice can meet these requests; practicing it firsthand as a Teacher Expert and knowing its effects on both teachers and learners, I feel I can state with reasonable conviction that its use makes me continue to believe that: if actively involved in teaching/learning processes, as is the case during P4C sessions, young people, by learning to sustain and practice the culture of sustainability of development, actualizing thuse their desire to participate actively in society, can truly learn to recognize what and how they can know; how they must act; and, legitimately hope to be able to re-design for future generations the contours of new era in which the extraordinary adventure of creativity that marks the evolution of the unfolding of life on our planet Earth (Maturana, Varela, 1980) can continue to take place.

REFERENCES

Arendt, A. (2003), Responsibility and judgment, New York: Schocken Books

Aristotele (20049, Metafisica, tr. it. Giovanni Reale, Milano: Bompiani

Assefa, G., Frostell, B., (2007), Social sustainability and social acceptance in technology assessment: a case study of energy technologies. Technology in Society 29, 63–78.

Ayres, R., van de Berrgh, J., Gowdy, J., (2001). Strong versus weak sustainability. Environ. Ethics 23 (2), pp. 155-168.

Barr, S. (2003), Strategies for sustainability: citizens and responsible environmental behaviour. Area 35 (3), 227–240.

Baskin, Y. (2005), Il pasto gratis, La complessità della natura come chiave dello sviluppo umano, Torino: Instar Libri

Bateson, G. (1972), Steps to an ecology of mind. Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology, New Jersey London: Jason Aronson Inc. Northvale

Bateson, G. (1984), Mente e natura. Un'unità necessaria, Milano: Adelphi.

Bertalanffy, L. (2004), Teoria generale dei sistemi. Fondamenti, sviluppo, applicazioni. Milano: Mondadori

Bergson, H. (1911), Creative evolution, New York: Henry Holtt and company

Bologna, G. (2008), Manuale della sostenibilità. Idee, concetti, nuove discipline capaci di futuro, Milano: Edizioni Ambiente

Bonnes M., Carrus G., Passafaro P. (a cura di) (2006), Psicologia ambientale, sostenibilità e comportamenti ecologici. Roma: Carocci

Bourdieu, P. (1980), Le Sens pratique, Paris, Minuit (trad. it., Il senso pratico, Roma: Armando, 2003).

Bosselmann, K. (2016), The principle of sustainability. Transforming law and governance (2nd ed.). Abingdon: Routledge

Bronfenbrenner, U. (1979). The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design, Cambridge: Harvard University Press.

Brown, L. (1981), Building a Sustainable Society, New York: Norton

Capra, F. (1982), The turning point, New York: Simon & Shuster

Capra, F. (1997), The web of life, New York: Doubleday – Anchor

Capra, F. (2005), Ecoalfabeto, L'orto dei bambini. Nuovi equilibri, Viterbo: Union Printing

Capra, F., Luisi P.L. (2014), The Systems View of Life. A Unifying Vision. Cambridge: Cambridge University Press

Cartesio, R., (1995), Discorso sul metodo, a cura di A. Carlini, Bari: Laterza

Ciaffi M., Mela A., (2006), La Partecipazione. Dimensioni, spazi, strumenti, Roma: Carocci

Costanza, Robert, Ralph d'Arge, Rudolf de Groot, Stephen Farber, Monica Grasso, Bruce Hannon, Karin Limburg, Shahid Naeem, Robert V. O'Neill, Jose Paruelo, Robert G. Raskin, Paul Sutton & Marjan van den Belt, "The Value of the World Ecosytem Service and Natural Capital", in Nature, 387, 1997, pp. 253-260

Crutzen, P.J., Stoermer, E.F. 2000, The Anthropocene. Global Change Newsletter 41, 17–18.

Crutzen Paul J., (2005), Benvenuti nell'Antropocene!, Milano: Mondadori

Daly H., (1996), Beyond Growth. The Economics of Sustainable Development, Boston: Beacon Press, (ed. it., 2001 – Oltre la crescita. L'Economia dello sviluppo sostenibile – Edizioni di Comunità, Milano)

Daly, H. (2005), Economics in a full world. Scientific American, 293 (3), 100-7.

Dewey; J., Bentley A.F. (1949), Knowing and the Known. Boston: Beacon Press

Dewey, J. (1922) Human Nature and Conduct. An Introduction to Social Psychology. New York: Modern Library

Dewey J. (1933), How We Think. A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Education Process, Boston: Heath

Dewey, J. (1929), The Quest for Certainty: a Study of the Relation between Knowledge and Action. New York: Balch & Company

Dewey, J. (1929), Experience and Nature, London: George Allen And Unwin, Limited

Dewey J. (1927, ed. 2010), The public and its Problems, New York: Holt and Company

Dewey J., (2012), Democrazia e educazione, Firenze: Sansoni

Foladori, G., (2005), Advances and limits of social sustainability as an evolving concept. Canadian Journal of Development Studies – Revue Canadienne D Etudes Du Developpement 26 (3), 501-510.

Freire, P. (2004a), La pedagogia degli oppressi, Torino: EGA

Freire, P. (2004b), Pedagogia dell'autonomia. Saperi necessari per la pratica educativa, Torino: EGA

Gifford, R. (2011) The dragons of inaction: Psychological barriers that limit climate change mitigation and adaptation. Am. Psychol. 2011;66(4):290-302

Ghosh, A. (2017), La grande cecità. Il cambiamento climatico e l'impensabile. Neri Pozza Editore

Gifford R, Nilsson A. (2014), Personal and social factors that influence pro-environmental concern and behaviour: a review. Int J Psychol. 2014;49(3):141-57

Giovannini, E. (2018). L'Utopia sostenibile. Bari: La Terza

Goodland Robert, Daly Herman, El Serafet Salah, Environmentally Sustainable Economic Development: Building on Brundtland, Environment Department, Working Paper n.46, 1991

Goffman, E. (1959). The presentation of self in every day life. New York: Anchor book

Haraway, D. (2019). Chthulucene, Roma: Nero

Heisenberg, Werner K. (1985). Natura e fisica moderna, Milano: Garzanti

Hinds, J., and Sparks, P. (2008), "Engaging with the natural environment: The role of affective connection and identity". Journal of Environmental Psychology, 28, 109

Iaione, C. (2016), The CO-city. Sharing, Collaborating, Cooperating, and Commoning in the City, in American Journal of Economics and Sociology, Vol. 75, No. 2 (2016), p. 426.

Iaione, C. (2015), Governing the Urban Commons, in Italian Journal of Public Law, Vol. 7, Issue 1 (2015)

Iaione, C. (2016), Cannavò, P. (2015), The collaborative and polycentric governance of of the urban and local commons, in Urban Pamphleeter n. 5, (2015)

Kant, I. (1781). Critica della ragion pura, tr. it. di G. Gentile e G. Lombardo Radice. La Terza: Roma-Bari 2000

Kauffman, S. (1993), The Origin of Order, New York: Oxford University Press

Kemp, R., Rotmans, J. (2005). TheManagemntof Co-evolutionof Technical, Environmental and Social Systm. In Weber M. and Hemmelskamp (Eds.), Toward Environmental Inoovation Systems (pp.37-57)

Kuhn, Thomas S. (1962). The Structure of Scientific Revolutions, Chicago: University Press

Koger, S. M., Winter Deborah D.N. (2014), The psychology of environmental problems: Psychology for Sustainability, London: Psychology Press

Langston N., (1988). "Understanding the Changing Interactions Between People and Ecological Systems" in Dodson Stanley, Ecology, Oxford: Univerity Press

Latouche, S. (2004a), "Abbasso lo sviluppo sostenibile! Viva la decrescita conviviale!" in Bonaiuti Mauro, Obiettivo decrescita, Bologna. Emi

Latouche, S. (2004b), Decolonizzare l'immaginario. Il pensiero creativo contro l'economia dell'assurdo, Bologna: Emi

Latour, B. (2005). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory, Oxford: Oxford University Press.

Levett, R. (1998). Sustainability indicators – integrating quality of life and environmental protection. Journal of the Royal Statistical Society A, 161, part 3, pp. 291-302.

Lipman M., (1993), "Philosophy for children e pensiero critico" in Thinking Children and Education, Kendall/ Hunt Publishing Company (USA 1993)

Lipman M., "Pratica filosofica e riforma dell'educazione", in Cosentino A. (a cura di) (2002), Filosofia e formazione. 10 anni di Philosophy for Children in Italia (1991-2001), Liguori, Napoli, pp.11-27.

Lipman, M. (1993). Philosophy for Children e pensiero critico in Thinking Chidren and Education, (USA)

Lipman, M. (2003), Thinking in Education (second edition), published by the Press Syndicate of the University of Cambridge

Lipman, M. (2005). Educare al pensiero. Vita e Pensiero

Lipman, M. (2008). A Life Teaching Thinking. An Autobiography, IAPC, Montclair (NJ)

Lovelock James E., (1979). Gaia. A New Look at Life on Earth, Oxford: Univerity press

Lovelock James E., (1988). The Age of Gaia. A Biography of our Living Earth, New York: Norton

Mead, G.H., (1932), The Philosophy of the Present, Amherst NY: Prometheus Books,

Mead, G.H. (1938), The Philosophy of the Act, Chicago: University of Chicago

Maturana H., Varela F. (1980), Autopoiesis and Cognition. Reidel

Maturana H., Varela F. (1992), L'albero della conoscenza, Milano: Garzanti

Meaodows Donella, Meadows Dennis, Randers J., The Limits to Growth. The 30 Years Global Update (2004), Chelsea Green Publishing Company, 2004 (ed.it., 2006, I nuovi limiti dello sviluppo, Mondadori Milano)

Merlau Ponty, M. (2002), Phenomenology of perception. Rotledge Classic. doi: 10.4324/9780203994610

Merlino V., Decarli A. (2020), Il contributo della Philosophy for Community all'educazione per lo sviluppo sostenibile in Pedagogia per un mondo sostenibile. Ecologia dei contesti educativi e di cura. Città di Castello: Zeroseiup, pp. 93 – 107

Morin E. (1985), Le vie della complessità, Milano: Feltrinelli

Morin, E. (1999), Educare gli educatori, Roma: EDUP

Morin E. (20009, La testa ben fatta, Milano: Cortina

Morin, E. (1991). Introduzione al pensiero complesso, Milano: Sperling & Kupfer

Morin, E., Bocchi G., Ceruti, M. (1993) L'Europa nell'era planetaria, Milano: Sperling & Kupfer

Morin, E. (2001a), Il paradigma perduto, Milano: Feltrinelli

Morin, E. (2001b), Il Metodo 1: La natura della natura, Milano: Cortina

Morin, E. (2001c), I sette saperi necessari all'educazione del futuro, Milano: Cortina

Morin, E. (2007a), Il metodo 3. La conoscenza della conoscenza, Milano: Cortina

Morin E. (2002), Il Metodo 5: l'identità umana, Milano: Cortina

Morin, E., Kern Anne B. (1994), Terra – Patria, Milano: Cortina

Morin, E. (2007), Il metodo 3. La conoscenza della conoscenza, Milano: Cortina

REFERENCES

Morin E. (2005), Il Metodo 6: Etica, Milano: Cortina

Morin, E., Bocchi, G., Ceruti, M. (1990), Turbare il futuro, Bergamo: Moretti &Vitali

Moro, G. (2013), Cittadinanza attiva e qualità della democrazia, Roma: Carocci

Mortari, L. (1994), Abitare con saggezza la terra. Forme costitutive dell'educazione ecologica, Milano: Franco Angeli

Naess' A. (1972). The Shallow and the Deep, Long-Range Ecology Movements: A Summary. Inquiry, 16, 1: 95-100. London: Routledge.

Næss' A. (1989). Ecology, Community and Lifestyle. Cambridge: Cambridge University Press.

Nussbaum, M. (2012) Creare capacità, Bologna: Il Mulino

Nussbaum, M. (2000). Women and Human Development: The Capabilities Approach. Cambridge: Cambridge University Press.

Obgurn, William, F. (1922), Social Change with Respect to Culture and Original Nature. New York: University of California

Odum, E.P. (1971) Fundamentals of Ecology, W.B. Philadelphia: Saunders Company

Popper K. (1972). Congetture e confutazioni. Lo sviluppo della conoscenza scientifica, Bologna: Il Mulino

Popper K. (1995). Logica della scoperta scientifica. Il carattere autocorrettivo della scienza, Milano: Einaudi

Popper, K. (1998). Il mondo di Parmenide. Alla scoperta della filosofia presocratica, tr.it. Minazzi F., Casale Monferrato: Piemme

Prigogine, I.– Stengers I. (1993), La nuova alleanza. Metamorfosi della scienza, tr. it. di P. D. Napolitani, Torino: Einudi

Prigogine, I. (1997), La fine delle certezze, Torino: Bollati Boringhieri

Raworth, K. (2017), L'economia della ciambella. Milano: Edizioni Ambiente

Redclift, M. (2005). Sustainable development (1987–2005): an oxymoron comes of age. Sustainable development 13 (4), 212–227.

Schwartz, S. H., & Bilsky, W. (1990). Toward a theory of the universal content and structure of values: Extensions and cross-cultural replications. Journal of Personality and Social Psychology, 58(5), 878–891.

Sen, A. (1985). Commodities and capabilities, Amsterdam: North-Holland

Smith, A., Stiling, A. (2010). The Politics of Social-ecological Resilience and Sustainable Socio-technical Transitions. Ecology and Society Vol. 15, No. 1 (Mar 2010) 1-13

Steffen W. et al. (2005), Global Change and the Earth System. A Planet Under Pression – Springer Verlag

Steffen, W; Richardson, K; Rockström, J.; Cornell, Sarah E.; Fetzer, I.; Bennett, Elena M.; Biggs, R.; Carpenter, Stephen R.; De Vries, W.; De Wit, Cynthia A.; Folke, C.; Gerten, D.; Heinke, J.; Mace, Georgina M.; Persson, Linn M.; Ramanathan, V.; Reyersand, B.; Sörlin, V. (2015). Planetary boundaries: Guiding human development on a changing planet. Science, Vol. 347, n. 6223

Steg, L., Van Den Berg A., SìDe Groot, J. (2013) Manuale di Psicologia ambientale e dei comportamenti ecologici, Ferrari Sinibaldi.

Sterling, S. (2001). Sustainable Education Re-visioning Learning and Change. Green Books

Stern, P.C. (2000). Toward a Coherent Theory of Environmentally Significant Behavior, Journal of Social I ssue, 56, 407-424

Sudhir, A.; Sen, A. (2000) "Human Development and Economic Sustainability," World Development 28:12, 2029–49.

Triandis, H. C. (1977). Interpersonal behavior. Monterey: Brooks/Cole Publishing Company

Vlek, C., Steg, L., 2007. Human behavior and environmental sustainability: problems, driving forces, and research topics. Journal of Social Issues 63 (1), 1–19

Wilson, Edward O. (1988), Concilience, New York: Alfred Knopf

Wilson, Edward O. (1984), Biophilia. Cambridge, MA: Harvard University Press

Sitography

EU: Comunicazione sullo spazio europeo dell'istruzione (EU, COM(2020) 625 final)

https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0625&from=IT

EU: "Next Generation EU" EUCOM(2020) 441 final/2.

https://eur-lex.europa.eu/legal-content/GA/ALL/?uri=CELEX:52020DC0265

EU: Comunicazione della Commissione sul Green Deal europeo, COM (2019) 640 final.

https://eur-lex.europa.eu/resource.html?uri=cellar:b828d165-1c22-11ea-8c1f-01aa75ed71a1.0006.02/DOC_1&format=PDF

EU: Strategia digitale europea, 2020. https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/content/european-digital-strategy

UNESCO (2018) Educazione agli obiettivi per lo sviluppo sostenibile. Obiettivi di apprendimento

http://www.unesco.it/it/News/Detail/440

Holling Crawford S., (1973). "Resilience and Stability of Ecological System" in Annual Review of Ecology and Systematics, 4; pp.1-23, 1973 https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=268303

Ostrom E., Janssen M., Anderies J., "Going beyond panaceas" (2007) in PNAS: Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America Journal, Vol. 104 Issue number 39, pp. 15176-15178 https://asu.pure.elsevier.com/en/publications/going-beyond-panaceas

IUCN (World Conservation Union) (1970). International Working Meeting on Environmental Education and the School Curriculum, Nevada, IUCN, Commission on Education, Morges.

https://portals.iucn.org/library/node/10447

Goodland, R., Daly H., El Serafet, S. (1991), Environmentally Sustainable Economic Development: Building on Brundtland, Environment Department, Working Paper n.46

https://documents1.worldbank.org/curated/en/332821467989482335/pdf/multi-page.pdf

Atkisson, A. (2014) what-integrated-sustainability-really-means?

https://www.greenbiz.com/article/what-integrated-sustainability-really-means

WCED, 1987, Rapporto Bruntland del 1987 "Our Common Future"

https://netzwerk-n.org/wp-content/uploads/2017/04/0_Brundtland_Report-1987-Our_Common_Future.pdf

IUN, UNEP, WWF (1991). Caring for the Earth. A strategy for Sustainable Living, 1991

https://portals.iucn.org/library/efiles/documents/cfe-003.pdf

United Nations, 2015, Trasforming our world: the 2030 agenda for sustainable development

A/RES/70/1.

Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile

https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf

United Nations, 2020, Decade of Action

https://www.un.org/sustainabledevelopment/decade-of-action/

IIASA, Institut for Applied System Analisys, 2018, The world in 2050

https://resources.unsdsn.org/the-world-in-2050

Rockström, J., W. Steffen, K. Noone, e altri (2009). Planetary Boundaries: Exploring the Safe Operating Space for Humanity in Ecology and Society 14(2): 32, http://www.ecologyandsociety.org/vol14/iss2/art32

Reitan P., (2005), Sustainability Science: and What's Needed Beyond Science" in Sustainability: Science, Practice & Policy https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15487733.2005.11907966

Meaodows D.H., Meadows D.L., Randers J. (1992). Beyond the Limits. Chelsea: Chelsea Green Publishing. http://883401359x.bcse.org.au/8842801003_oltre_i_limiti_dello_sviluppo_di_donella_meadows.pdf

Catton, W.R., Dunlap R.E. (1980). Paradigms, Theories, and the Primacy of the HEP-NEP Distinction. The American Sociologist, 13, 4: 256. https://www.jstor.org/stable/27702343

GreenComp 2022: The European Sustainability competence Framework

https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128040

Orr, D. (1991): "What Is Education For? Six myths about the foundations of modern education, and six new principles to replace them" in The Learning Revolution 1991, p. 52

https://www.eeob.iastate.edu/classes/EEOB-590A/marshcourse/V.5/V.5a%20What%20Is%20Education%20For.htm

Orr, David. (1990). Environmental education and ecological literacy in Education Digest, 55(9), pp. 49-53, 1990, http://blogs.ubc.ca/lled3662017/files/2017/08/Orr_Environmental-Literacy-Ecoliteracy.pdf

Bologna, G. (2005). La scienza della sostenibilità, una sfida per l'educazione https://d24qi7hsckwe9l.cloudfront.net/downloads/scienza_sostenibilita_sfida_per_educazione.pdf

Ai Giovani serve più fiducia

https://www.enelgreenpower.com/it/paesi/europa/italia/sondaggio-sostenibilita-giovani-italiani

ONU VoluntaryLocalReview: https://sdgs.un.org/topics/voluntary-local-reviews

MUR: PNR 2021-2027: https://www.mur.gov.it/sites/default/files/2021-01/Pnr2021-27.pdf

Youth4Climate Manifesto: Driving Ambition

https://unfccc.int/sites/default/files/resource/Youth4Climate-Manifesto.pdf

Creare arte con l'intelligenza artificiale

A cura di:
Federica Spagnoli,

ISIA RM, DiCultHer

Disegnare i volti con il Generative Adversarial Network, è un nuovo modo di fare arte?

Abstract

In the last few years Artificial Intelligence has found application in numerous functional areas of everyday life. History show us how art and technology have often been needful for each other: technology influences not only artistic creation, by establishing the possibilities of expression among artists, but also leads to the transition to different functions of art, also changing the way it's used.

Today's reality presents us with innovations and works by artists/scientists who lead us to new languages, sometimes surprising or far from the concept of work of art traditionally understood.

Now as then, reality evolves faster than rules and the artist, the collector or the gallerist must be compared to works made by software, to new methods of authentication of works of art.

An example of this is the Bellamy family portraits, made with an algorithm and sold by christie's for $432,000: to do this, specific algorithms were used, which were given more than 15000 portraits from the Renaissance and modern era in order to be able to identify the variables and constants present in the reference database and generate a series of family portraits.

With the support of deep learning systems, artificial intelligence is able to understand and translate hundreds of different languages, recognise objects, people or animals within images.

Soon, however, artificial intelligence algorithms could acquire a new feature, until now exclusive to human intelligence: creativity. This would be due to the so-called Generative Adversarial Network: a class of algorithms that implements not one but two neural networks that collide with each other in order to create as well as learn.

Un binomio senza tempo

Negli ultimi anni l'intelligenza artificiale (AI secondo l'acronimo inglese) ha trovato applicazione in numerosi settori funzionali della vita quotidiana, ma in questo articolo ci soffermeremo sull'applicazione dell'AI nell'arte e nella cultura.

La storia ci dimostra che l'arte e la tecnologia sono spesso state indispensabili l'una per l'altra: da sempre gli artisti si sono basati sulle conoscenze tecnologiche e sull'ingegno per trovare i materiali e gli strumenti adatti per esprimere al meglio i propri sogni, pensieri, visioni o credenze e ogni opera d'arte è determinata soprattutto dai materiali a disposizione dell'artista e dall'abilità di questi nel manipolarli. La tecnologia non solo influenza la creazione artistica condizionando le possibilità di espressione degli artisti, ma determina l'evoluzione del ruolo dell'arte nella società modificandone anche le modalità di fruizione. La tecnologia ha cominciato a costruire un legame con l'arte fin dagli inizi del Quattrocento, quando l'artista-scienziato Flippo Brunelleschi inventò la prospettiva segnando così il passaggio dal Medioevo al Rinascimento. Questo inscindibile rapporto lo si può vedere anche nella pittura impressionista del 1860, nata grazie alle nuove scoperte scientifiche e soluzioni tecniche.

La **fotografia**, tecnologia dell'immagine per eccellenza, ha le sue origini nella "camera oscura leonardiana", largamente usata da artisti come Vermeer, Canaletto e Bellotto. E qui spicchiamo un volo deciso fino all'800 quando, allo studio per il perfezionamento della camera oscura si è affiancato lo studio degli elementi chimici fotosensibili, quali i sali d'argento. Stava nascendo la fotografia (dal greco fotòs, luce + grafia, scrittura), e tutta l'arte dovette ripensarsi dal profondo, quasi da zero. Fu Hyppolite Bayard, nel 1840, a servirsi della tecnologia per inventare la fotografia con il metodo della stampa positiva diretta.

Nel 1919, Walter Gropius, fonda la scuola che cambiò per sempre il rapporto tra arte, design e tecnica. Dalla pittura alla grafica, all'architettura e al design: non c'è quasi nessun campo artistico che non venne influenzato dall'esperienza della scuola Bauhaus. Anche il cinema fu fortemente influenzato dalla tecnologia, l'ausilio della macchina divenne sempre più preponderante fino a dar vita, nel 1931 a film come "Frankestein" di James Whale in cui la tecnologia e la ricerca di un'intelligenza propiziata dalla scienza sono le protagoniste indiscusse. Sarà poi nel 2014 che Jan J. Goddfellow darà vita al lato creativo dell'apprendimento automatico.

La realtà di oggi ci pone di fronte ad una ennesima rivoluzione e ad opere realizzate da artisti/scienziati che ci conducono verso **nuovi linguaggi**, che a volte ci appaiono sconvolgenti e lontani dal concetto di opera d'arte intesa in senso tradizionale.

Oggi come allora, la realtà si evolve più velocemente delle regole e l'artista, il collezionista o il gallerista si trova a confrontarsi con lavori realizzati da software sofisticati e con i nuovi metodi di autenticazione dei capolavori artistici.

Del resto il rapporto tra intelligenza e tecnica da sempre ha affascinato registi, scrittori, artisti. Si pensi solo al mito di Frankenstein [1] e all'anelito dello scienziato alla creazione della vita.



Fig. 1

James Whale, Frankestein, 1931



Fig. 2

Lev Manovich

Lev Manovich [2], scrittore statunitense, sottolinea come i primi esperimenti fra arte e AI risalgano agli anni '60 del Novecento e riguardavano soprattutto il rapporto creativo fra il singolo artista e la sua opera; a partire dagli anni Duemila invece, anche in seguito all'espansione dei Big Data e dell'IoT, questa problematica coinvolgerà milioni di persone e avrà la capacità di influenzare il gusto e le scelte estetiche del pubblico fino a condizionanrne l'immaginario. Oggi, l'impatto dell'AI sull'arte e la cultura si manifesta in due ambiti: **produzione di opere d'arte ed eventi culturali**, e la valutazione critico estetica di entrambi gli aspetti.



Le prime opere d'arte del sistema GAN, i ritratti della famiglia Belamy

Il ricorso all'IA e agli algoritmi rischia di produrre forme di omologazione ma, come suggerisce lo stesso Manovich, può anche generare una pluralità di espressioni estetiche. Il caso del **ritratto di Edmond Belamy** [3], realizzato con un algoritmo e venduto da Christie's per **432.000 dollari rappresenta una grandissima novità**, anche perché un'opera di questo genere non era mai stata venduta ad un prezzo così alto.

Si tratta di un'opera d'arte non creata dall'uomo che pone l'accento sul tema del rapporto di operazioni di questo tipo con la creatività artistica, costringendoci a ricordare che forse stiamo proseguendo lungo un cammino tracciato da Marcel Duchamp, da Man Ray, dalla Video Art e dalla Computer Art dei nostri giorni.

In questo caso l'obiettivo è ricollegarsi alla tradizione della grande ritrattistica, imitando la pittura dei secoli passati: per far questo sono stati usati specifici algoritmi, ai quali sono stati "dati in pasto" più di **15.000 ritratti** di epoca rinascimentale e moderna. Dopo aver individuato le costanti e le variabili presenti nel database appositamente costruito, il software è stato in grado di generare tutta una serie di ritratti "di famiglia".

Memories of Paaserby I

Memories of Passersby I [4] è un'opera pionieristica dell'intelligenza artificiale. Il software, **completamente autonomo**, utilizza un complesso **sistema di reti neurali** per generare un flusso infinito di ritratti e visioni inquietanti di volti maschili e femminili creati dalla macchina. A differenza delle precedenti installazioni di arte generativa, Memories of Passersby I non contiene un database. È un "cervello AI" sviluppato e addestrato da Mario Klingemann, che crea ritratti innovativi, disegnati pixel per pixel, in tempo reale. Gli output visualizzati sullo schermo non sono combinazioni casuali o programmate di immagini esistenti, ma opere d'arte uniche generate dall'AI. Il cabinet in legno contenente il cervello AI. Memories of Passersby I contiene tutti gli algoritmi e il GAN (Generative Adversarial Networks) necessari per produrre una successione infinita di nuove immagini fintanto che è in esecuzione. Klingemann ha addestrato il suo modello AI utilizzando migliaia di ritratti dal XVII al XIX secolo.

Fig. 3

Ritratti della famiglia Belamy, Nvidia, 2018, AlgoritmoGANs, Inkjet stampato su tela, 70×70 cm, Christie's New York, Algoritmo GANs
Mario Klingemann, Memories of Passersby I, 2018

Delegare la volontà alla macchina

Il tema dell'autonomia creativa della macchina è molto meno nuovo di quanto si potrebbe pensare: "Oggi si parla sempre dell'arte dell'intelligenza artificiale e in particolare della GAN", ma in verità questi temi furono affrontati già negli anni Sessanta da Michael Noll [5], che nei Bell Labs fu tra i primissimi a usare calcolatori per produrre immagini che all'epoca era un'idea bizzarra considerato che non esistevano nemmeno gli schermi ed era necessario stampare ogni lavoro. All'epoca l'autore si era comunque posto il problema della creatività della macchina e del bilanciamento tra controllo e caso nella creazione artistica. Nella prima opera creata con il computer – delle linee che uniscono dei punti – Noll inserì nel software un fattore random, **lasciando alla macchina un certo margine di libertà** nel determinare quali punti unire prima degli altri.

Quindi l'idea di **delegare una parte di volontà**, diciamo così, alla macchina" era già presente. Lo stesso Mario Klingemann, pur riconoscendo alla macchina un certo grado di creatività, non le attribuisce però una agency. Klingemann afferma infatti di essere lui stesso a "controllare il processo artistico in modo indiretto, addestrando il modello su insiemi di dati selezionati e sugli iper-parametri del modello, e infine operando una selezione, scegliendo tra le migliaia di varianti (...) quella che più mi parla". Lo strumento potrà avere maggiore o minore autonomia, ma sempre uno strumento rimane.

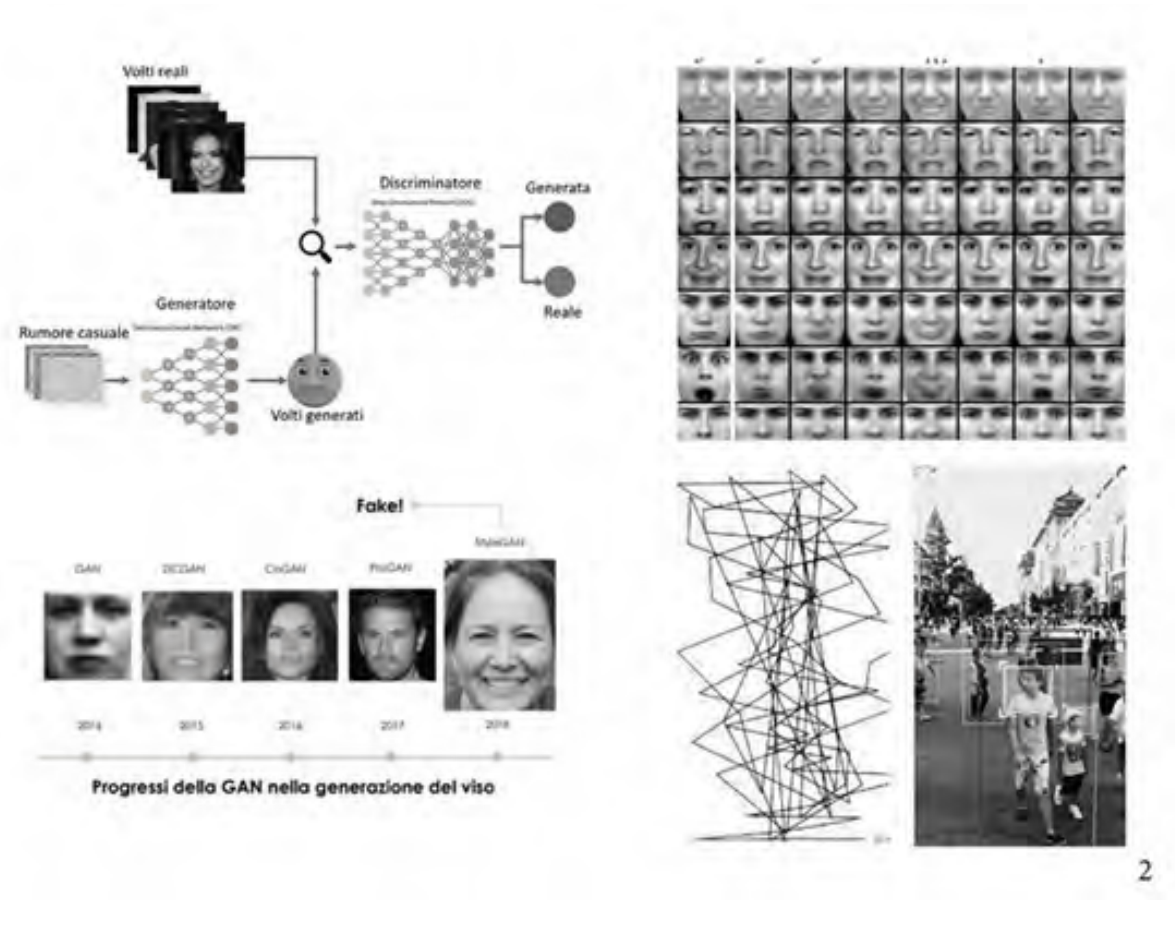


Fig. 4

Funzionamento del sistema GAN

Il sistema GAN (Generative Adversarial Network)

Grazie al supporto dell'apprendimento automatico e dei sistemi di **deep learning**, l'intelligenza artificiale è in grado di **comprendere** e **tradurre** centinaia e centinaia di lingue differenti; **riconoscere oggetti, persone [6] o animali** all'interno di immagini; riconoscere (e in alcuni casi prevedere) l'insorgere di **malattie** anche gravi; fare chiamate per **prenotare** tavoli o **appuntamenti** dal parrucchiere e molto altro ancora.

Presto, però, gli algoritmi di intelligenza artificiale potrebbero acquisire una nuova qualità, sinora "esclusiva" dell'intelligenza umana: **la creatività**. Merito della cosiddetta Rete Antagonista Generativa, o in inglese Generative Adversarial Network (GAN), una classe di algoritmi usati nell'apprendimento automatico non supervisionato, che implementa due reti neurali che si "scontrano" tra loro per **creare** oltre che **apprendere**. Al momento i sistemi GAN sono stati usati per:

- realizzazione di **immagini da zero** [7];
- per il design o **l'arredo di interni**;
- realizzare **modelli grafici in 3D** partendo da delle foto;
- **migliorare la qualità delle immagini** in arrivo dalle stazioni astronomiche.

Nell'assemblare la rete antagonista generativa, le immagini create dal generatore costituiranno l'input del 'discriminatore'. Quando il discriminatore fornisce la sua valutazione ("reale" o "artificiale"), la confronta con le immagini presenti nei di test per determinare la correttezza del giudizio. Se il giudizio è errato (volto artificiale scambiato per vero), il discriminatore apprenderà dall'errore e migliorerà le risposte successive, mentre se il giudizio è corretto (volto artificiale identificato come tale), il feedback aiuterà il generatore a migliorare le immagini successive. Questo processo [8] continua finché le immagini prodotte dal generatore e i giudizi del discriminatore raggiungeranno un punto di equilibrio. In pratica le due reti neurali competono "addestrandosi" l'un l'altra.
Funzionamento del sistema GAN

Il compito di una GAN è di generare creazioni proprie, basate su una raccolta di esempi reali, che devono sembrare così vere da rendere difficile immaginare che siano state generate da un computer senza l'intervento di esseri umani.

Il compito della rete generativa è di creare un'imitazione

La rete è alimentata da una serie di dati e, sulla base di questi dati, è in grado di creare un'immagine. La nuova immagine non sarà quindi un duplicato di uno dei dati di partenza, ma un'opera completamente nuova di natura simile. Lo scopo del discriminatore è verificare se i dati ricevuti siano autentici o falsificati, ma anche quando sono troppo perfetti. Entrambe le reti cercano di svolgere il proprio ruolo in competizione e poiché le due reti neurali si addestrano a vicenda, ci stiamo confrontando con un sistema di deep learning. Gli ingegneri di Nvidia hanno incorporato nel loro lavoro un metodo noto come "trasferimento di stile", in cui le caratteristiche di un'immagine si fondono con un'altra.

L'applicazione del "trasferimento di stile" ha consentito ai ricercatori di Nvidia di personalizzare i volti a un livello espressivo impressionante: l'immagine sorgente di una persona reale si fonde con le caratteristiche facciali di un'altra persona, i tratti somatici come il colore della pelle e dei capelli si fondono creando quella che sembra essere una persona completamente nuova.

Riprodurre l'espressione

Un team di ricerca della University of Southern California, fra cui anche il prof. Hao Li ha presentato un nuovo framework di deep learning che consente di variare le espressioni di una persona riprodotte su una fotografia, senza confonderne le caratteristiche facciali come farebbe un comune deepfake.

Con il nuovo sistema è possibile prendere la singola foto di un individuo e copiarne l'espressione sulla foto di un'altra persona o di un quadro, mantenendo tutte le caratteristiche dell'immagine di destinazione (identity preservation). Per fare questo si usano due reti: la prima si chiama Landmark Disentanglement Network (LD-Net) e copia l'espressione e le posizioni dei volti [10], mentre l'altra è la Feature Dictionary-based Generative Adversarial Network (FD-GAN) e ha il compito di generare la nuova immagine sulla base di tali caratteristiche.

Fig. 5

Preservare l'identità nella rievocazione del ritratto, University of Southern California / USC Institute for CreativeTechnologies. Trasferimento di stile: generare i volti Nuovo framework deep learning per cambiare le espressioni facciali su foto o quadri, studio del team di ricerca della University of Southern California



3

La rievocazione storica di un ritratto

Daniel Voshart ha trasformato o restaurato (crepe, nasi, orecchie ecc.) 800 immagini di busti [13] per realizzare i 54 imperatori del Principato (dal 27 a.C. al 285 d.C.). Di alcuni imperatori (delle ultime dinastie, con regni di breve durata) non esistevano busti scultorei sopravvissuti. Per questi personaggi Voshart ha utilizzato più ritratti presenti sulle monete, l'albero genealogico e i luoghi di nascita.

Voshart ha ricavato le tonalità scure della pelle dell'imperatore dal **Tondo severiano**, una pittura a tempera, risalente a circa l'anno 200, realizzata su pannello di legno circolare, che illustra la famiglia di Severo e in cui ha riscontrato una persona di origine nordafricana: l'unico Imperatore di colore. L'apprendimento automatico si è rivelato uno strumento fantastico per rinnovare vecchie foto e video, considerato che riesce a riportare in vita, con effetto fotorealistico, i volti di imperatori romani morti da millenni, semplicemente ripartendo da antiche statue e busti di pietra scheggiata.

Riprodurre l'espressione

Voshart ha anche deciso di aggiungere alcuni **"tratti contemporanei"** alla ricostruzione. Con lo scopo di aiutare la GAN e aumentare il realismo dei ritratti, talvolta ha inserito nel sistema immagini di celebrità in alta risoluzione. Per esempio, ha usato il volto di Daniel Craig [13] per arrivare al ritratto di Augusto [15].



Fig. 6

Dare un volto alle statue, ricostruzione facciale di Settimio Severo, Augusto e Massimino il Trace

Ricostruzione facciale, intelligenza artificiale forense (Ogni fotogramma presenta sulla parte sinistra la scultura in argilla e sulla destra la ricostruzione facciale, realizzata con le GAN di Art-breeder.)

Da Andrè the Giant a Massimino il Trace

Per ottenere il ritratto di **Massimino il Trace** [16] ha inserito immagini del lottatore **André The Giant** [17], conosciuto al grande pubblico per i suoi ruoli cinematografici. In questo caso, la scelta di usare il volto del lottatore per avvicinarsi all'immagine di Massimino il Trace è dipeso dall'ipotesi che l'imperatore romano avesse avuto in gioventù un **disturbo dell'ipofisi** che gli aveva procurato una protuberanza mandibolare e una grande statura, proprio come il lottatore contemporaneo.

Ricostruzione facciale, intelligenza artificiale forense.

È un progetto di 15 volti. Le sculture [17] sono ricostruzioni facciali forensi realizzate a partire da resti non identificati di uomini trovati a BC, in Canada. Voshart ha addestrato le reti neurali sulle foto delle sculture in argilla.

Ogni studente ha trascorso cinque giorni ad applicare l'argilla a teschi stampati in 3D di resti non identificati, come attività all'interno di un seminario. Per questo esperimento, ha eseguito solo l'elaborazione di base della luminosità / contrasto sui 15 volti prima di inserirli nel Generative Adversarial Network (GAN) di Artbreeder [18]. L'obiettivo era incoraggiare le segnalazioni del pubblico nella speranza di favorire il riconoscimento dell'identità di persone scomparse da parte delle famiglie.

Ricostruzione del volto della Monna Lisa utilizzando le reti neurali

In questo caso Daniel Voshart ha combinato i tre dipinti di Lisa Gherardini, il più famoso (Louvre Mona Lisa) e i due meno conosciuti (Prado Mona Lisa e Isleworth Mona Lisa) fino a creare un composito sintetico fotorealistico [19].

Artbreeder, lo strumento di rete neurale che ha utilizzato è un software apparentemente semplice ma con risultati difficili da prevedere. Dopo un primo tentativo, assistito dal sistema GAN / rete neurale, non molto buono, Bas Uterwick, un altro creatore di AI Portrait, è riuscito ad ottenere un risultato molto più accurato.

Lo sfondo è una miscela delle versioni del Prado e del Louvre interpretate tramite il nuovo creatore di paesaggi di Artbreeder (v3) che consente di caricare un qualsiasi paesaggio per ottenere un remix, permettendo di raggiungere un giusto compromesso tra realismo e rappresentazione artistica, considerato che il paesaggio di Leonardo da Vinci è immaginario e non basato su un singolo luogo noto.

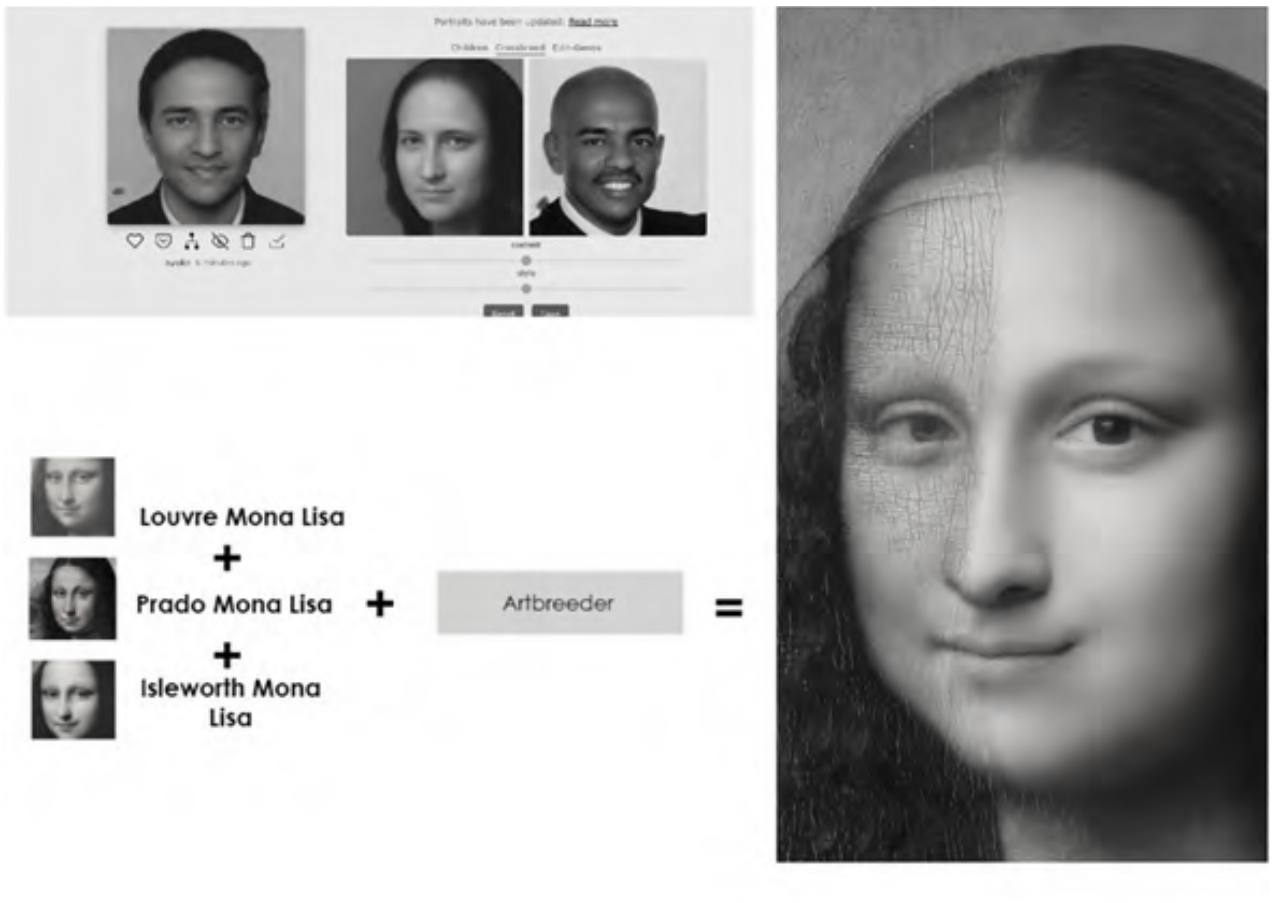


Fig. 7

Composito sintetico fotorealistico dato dall'unione della, Louvre Mona Lisa, Prado Mona Lisa, Isleworth Mona Lisa

Artbreeder, sito che presenta GAN addestrate al riconoscimento del volto (esperimento)



Fig. 8

Paranoiac Face, 1937, Salvador Dali.

La pareidolia ha un ruolo anche nelle GAN?

La capacità dell'intelligenza artificiale di "accrescere la similitudine" è l'equivalente digitale della pareidolia [20].

La **pareidolia** o **illusione pareidolitica** è l'**illusione subcosciente** che tende a ricondurre a forme note oggetti o profili (naturali o artificiali) da una forma casuale. È la tendenza istintiva e automatica a trovare strutture ordinate e forme familiari in immagini disordinate; l'associazione si manifesta in special modo verso le figure e i volti umani. Si ritiene che questa tendenza, che è un caso particolare di apofenia, sia stata favorita dall'evoluzione, poiché consente di individuare situazioni di pericolo anche in presenza di pochi indizi, ad esempio riuscendo a scorgere un predatore mimetizzato.

Pareidolia algoritmica

Deep Dream di Google utilizza lo stesso tipo di rete neurale che alimenta la capacità di Google Foto di identificare le immagini in base al loro contenuto. In sostanza, **la rete emula i neuroni nel cervello umano**, con un singolo nucleo della rete che si "attiva" ogni volta che vede una parte dell'immagine che pensa di riconoscere.

Gli effetti stravaganti di Deep Dream derivano dal dargli un'immagine iniziale, quindi avviare un ciclo di feedback, in modo che la rete inizi a provare a riconoscere ciò che riconosce. È l'equivalente di chiedere a Deep Dream di disegnare un'immagine di come pensa che sia una nuvola, quindi disegnare un'immagine di come appare la sua immagine, all'infinito.

Le immagini di Deep Dream [21] sono impressionanti perché sembrano quasi alludere all'esistenza di un subconscio della macchina. Basti pensare a uno degli "errori" di interpretazione caratteristici di Deep Dream, la pareidolia, ossia la tendenza della corteccia cerebrale a riportare a forme note immagini o oggetti sconosciuti. Ognuno di questi "errori", può essere corretto o esasperato. Ma c'è una complicazione: non è possibile osservare i processi interni dell'intelligenza artificiale al lavoro, ma solo i suoi output. È quindi solo attraverso lo studio delle immagini generate e continue modifiche al codice che è possibile personalizzare e direzionare i risultati. È proprio a partire dal processo di apprendimento dei GAN e dei loro malintesi interpretativi che gli artisti hanno cominciato a sperimentare.

La capacità di una rete neurale di riconoscere cosa c'è dentro un'immagine deriva dall'essere addestrati su un set di dati iniziale. Nel caso di ***Deep Dream***, quel set di dati proviene da **ImageNet**, un database creato dai ricercatori di Stanford e Princeton che hanno costruito un database di **14 milioni di immagini etichettate dall'uomo**. Ma Google ha utilizzato un sottoinsieme che conteneva una "classificazione a grana fine" di **120 sottoclassi di cani**. In altre parole, **Deep Dream di Google vede le facce dei cani ovunque** perché è stato addestrato a questo scopo.

Creare Ibridi visivi con un software 'fai da te'

Artbreeder è un sito online in cui si possono unire due immagini per creare un **ibrido** [22] in modo da poter sperimentare in prima persona le possibilità dell'IA. in questo campo. L'utente ha la possibilità di scegliere la categoria dell'immagine che desidera generare, può scegliere dal database e combinare tutte le immagini che vuole, mentre i risultati di queste scelte vengono creati con estrema velocità. L'immagine generata si baserà sulle caratteristiche più importanti di ciascuna immagine di input. Il limite di questa app è che non è possibile importare il proprio lavoro e che mette a disposizione un database di immagini di partenza limitato. Ciò può portare a una risultato condizionato più dall'algoritmo che dell'IA.



Fig. 10

Volto umano generato dal sito " This person does not exist".

Disegnare i volti con il Generative Adversarial Network, è un nuovo modo di fare arte?



Fig. 9

Pareidolia GAN, addestrate con foto di cani

"Come ci insegna Duchamp, viene esposta nei musei e venduta all'asta: questo le conferisce legittimità e significa che il pubblico umano la sta accettando come tale".

NewsMedia4Good is all about Information Ethics & Algorithms

A cura di:
Maria Pia Rossignaud
e
Derrick de Kerckhove,

Osservatorio TuttiMedia e Media Duemila

"Donner un sens plus pur aux mots de la tribu"
('To give a purer sense to the words of the tribe')
Stéphane Mallarmé, Le tombeau d'Egard Poe

French poet Stéphane Mallarmé's purpose that he attributes to Edgard Allen Poe is the same as ours. In this time of "Sturm und drang", of stress and harrowing emotionality that is ours, there is urgent need to return meaning and value to the words of the people.

There was a time when social cohesion depended entirely on news media. In that time, despite different papers supporting different agendas, everyone agreed to disagree under the same umbrella of news. It was easy to distinguish between straight journalism and deviant forms, sometimes called 'yellow' Then social cohesion moved to TV that created what Richard Nixon called the 'silent majority'. Dominated by advertising, that is by 'good news' TV brought prosperity to that majority, keeping it silent.

Today, there is no more majority and no silence, but minorities screaming from their echo chambers, and we know why. No less than Jack Dorsey, co-founder of Twitter who stepped down from the platform's direction explained why Twitter banned Trump from the platform after the attack on the Capitol: "It was the right decision but I'm not proud of it because, ultimately, it was a failure of ours to promote healthy conversation. They divide us, they limit the potential for clarification, redemption, and learning. And sets a precedent I feel is dangerous: the power an individual or corporation has over a part of the global public conversation".

The platforms have given the chance to anybody, whether genuinely informed or not, to take over the creation and especially the distribution of the news, hence the rapid breakdown of social cohesion.

The NewsMedia4Good project, created by the italian Osservatorio TuttiMedia (AllMedia Observatory Association) wishes to support media that recognize the problem. There are already many news media for good, among which Ted Talks, Good docs, Wikipedia, Public Good, Adbusters, etc. But we need more. And we need social cohesion among the media themselves. NewsMedia4Good wants to start a movement in that direction.

It's not only a matter of securing peace in a profoundly fragilized world, but also to avoid mainstream media losing their relevance.

With NewsMedia4Good we are launching a strong and innovative idea, but one that has deep roots in the history of the media, to which Giovanni Giovannini, historical founder of the Association, has worked for years with vision and intelligence. We are

creating the conditions for bringing together journalists, professors, researchers, politicians, institutional representatives and students in an interdisciplinary and significant group, a pool of collective and interdisciplinary intelligence. This group must work on a new media ethics also implying the use of **algorithms**. We may suppose that algorithms are a recent invention uniquely related to the digital transformation, but, in fact, the term itself goes back to the 9th-century Persian mathematician Muḥammad ibn Mḥsḥ al-Khwḥrizmḥ, and the concept to Adam and Eve. By standard definition, an algorithm is a sequence of instructions, typically used to solve a class of specific problems or to perform a computation. By extension, it also means information that prompts to action, so words can conceivably qualify as 'loose algorithms'.

"In the beginning was the word, and the word was made flesh." Words were the first human algorithms. In his New Science, Giambattista Vico still provides the most reliable and simple explanation of how words were born from utterances, shouts, and grunts that accompanied and extended gestures and movements. But before the appearance and development of words, the senses were the main algorithms that guided us and all other animals. Words introduced a separation between experience and interpretation (from signifier to signified), but words remained subordinate to the senses until they were written, as Vico also noted. By formalizing and stabilizing the relationships between words and meaning, writing narrowed the range of possible interpretations. And the words thus took on the algorithmic function of the senses. Today, however digitization threatens to eliminate interpretation altogether, focusing not on the meaning but only on the shapes of the written words as, for example, is the case for automatic translation. One of the most ironic effects of digitization is that it can translate all the languages of the world without knowing one. Therefore, the digital transformation and the artificial intelligence that is driving it, are dethroning meaning, making it unnecessary to make things work. For digital operations, meaning is just an accessory, occasionally useful but generally not necessary. AI may not be infallible, but overall, it seems to work better than the chaotic world of words. On the one hand, fake news and the denial of science are destroying objectivity and common sense. Here cometh "post-truth. We have gone from disintermediation to the mediation of machines. The epistemological crisis in progress affects all cultures of the world: human communication carried in algorithms no longer needs the sense of words, but only orders. This is the bottom of the crisis that everyone underestimates. The first trend is certainly the industrialization of fake news and deep fakes which has been encouraged by the rampant myth of 'alternative truth' and post truth.

The second trend, which depends in part on the first, concerns the very concept of objectivity supported by scientific evidence being questioned and has led deniers in general to support all kinds of credible claims: a person with or without authority can assert facts that contradict the simple common sense, and it will be believed.

(.....)

The problem is compounded by the fact that technology may still need the biological resources of humans to move forward, it needs ideas, inventions, and development, but it doesn't care much about values. Humanism, on the other hand, is basically a system of values that is told and handed down through information that today more than ever needs responsibility. Introducing ethics into the functioning of algorithms is one of the biggest challenges humans need to face, but it is a long shot, and we cannot wait for that to happen.

It is time to reiterate the fact that the media have always been both products and promoters of democracy, awareness, the diffusion of knowledge and above all critical thinking. Ethics and Media are our primary focus. At the 13th edition of Nostalgia di Futuro we made a call to action addressed to all information actors. The shift to on-line information is weakening the journalist and traditional publishing world, so we need to find a united spirit to remind everyone of the importance of the role of the journalist in a democratic society. Especially today that we find ourselves in a phase of transformation between the old literate and the new digital world: we need to have the ability to bring with us aspects of the past because by understanding our history we will be able to orient ourselves in the present.

Ethics is the milestone to guide change. We do not want to impose bans, but we want to spread good practices that start from the foundations of language, that is the word. The intelligent use of words considers the meaning of every word in every context and not just the 'sensation' it can produce. We must look beyond the "likes" that seem to guide online communication and find a common denominator capable of engaging vision in favor of social issues. It is time to go back to an effective return to the function of public information. What's more, the digitization of everyday life increasingly transforms processes that until a few years ago we believed were very rock solid. "Digital twins" and "Metaverses" are becoming realities that progressively appropriate virtual spaces in our stead.

For this reason, we must not limit our research and study activities in a wild land where there are no borders or where the law of the strongest is in force, which often coincides with the wealthiest. There is a limit between fact and gossip, between truth and fake news, between disclosure and propaganda. Therefore, we must create real borders between what is information and what is not. In this sense, the greatest commitment lies in the fact that information must be supported by the institutions both at a legislative and an economic level to maintain its independence and have the opportunity to always do the work of reporting and assessing in the best possible way.

NewsMedia4Good supports information that is not shouted but is cured in every word. We want to stop the sensationalism that divides, the polarization that encages. We want to contribute to the construction of the new infosphere because it is time to rediscover the meaning of the news and to restore value to the words that interpret reality, with the help of everyone and with particular attention to the vision of women who, as was demonstrated in the pandemic tragedy, take care of others and of the world. We need to find a way of a new social cohesion.

Our aim is to bring a message to the G20: "We need a new ethics including the algorithmic dimension in which the economic sustainability of the entire media system is a priority."

NewsMedia4Good has the ambition to promote and support a cultural project, a new reference point for the third millennium infosphere on issues related to the world of communication. We are underestimating the epistemological crisis in progress; we must act before the words lose their meaning. The Social goal might be to recover social cohesion via the media; create culture on the need for correct information; interpretation is essential for balance and sustainability. We bring back to the center of the global village the story that wants to participate in the construction of the best possible future.

Digital culture: everybody's gateway to the future

A cura di:
Piero Chiabra,

Associazione DiGenova

That digital technologies are profoundly transforming the world we live in is something being said so often that it has almost become commonplace. But it is profoundly true.

The web, and the availability of low-cost smartphones, tablets, laptops and PCs in the hands of anyone, has completely changed our way of life, making centuries-old customs and traditions age and disappear, and leading us to discover new opportunities and new horizons. But that's not all: the new technologies arriving, such as Artificial Intelligence, virtual and augmented reality, quantum computers, promise to transform our world in ways that we cannot even conceive.

It is a real, authentic revolution.

But, as said by someone who knew these things very well, a revolution is not a gala dinner. And the digital revolution is no exception.

Like a flooding river the digital revolution overwhelms everything in front of it by penetrating it, pervading it and disrupting it, and leaving behind a great deal of ruins: dysfunctional organizations, obsolete school systems, outdated ways of communication.

And, above all, many, many people.

Students still prisoners of a school system centered on the obsolete paradigm of the idealistic school, which prevents them from obtaining the tools to understand the future and plan a dignified profession for themselves. Elderly people no longer able to understand and master the new technologies, and for this reason seeing their freedom of action increasingly restricted. Workers whose knowledge and experience has become obsolete, and for this reason expelled from the production cycle, who struggle, due to their age and basic culture, to reconvert themselves to new technologies and to ensure an acceptable professional future. They are the victims of this revolution. They are the "digital illiterates", according to an increasingly popular phrase. And the situation is starting to become worrisome, especially in light of the arrival of new technologies currently under development and/or introduction: a dystopian, terrifying future is beginning to appear, in which our world, in some way tends to recall the structure of the pre-industrial societies of the "Ancien Regime": small ruling classes, who hold true power, as the custodians of knowledge, and masses of subject, dominated and influenceable "people", who can be maneuvered at will, as they lack the basic tools for understanding the world around them.

It is perhaps a distant picture, but not impossible, and frightening.

What to do?

These are the questions that a small number of people have asked themselves. After having spent their entire professional life in the fields of research, development and implementation of digital technologies, and of those closely related to them, they began to wonder where all this was leading. And they thought that, after having made a contribution (for heaven's sake, infinitesimal!) To the development of those technologies, perhaps they could also contribute to spreading them, making them known and widespread, making them, for that very reason, everyone's heritage, thus avoiding the scenarios mentioned above.

And they began to think. What to do, then?

What they could do, of course, was something commensurate with their means: they did not have, nor they do, the possibility of changing Italian school, nor of changing Italian culture, so stubbornly anti-scientific and anti-technological. Nor do they have the resources to launch programs for the mass diffusion of digital technologies, or whatever else that could be conceived by thinking on a large scale, as it would perhaps be necessary.

But they thought that, as they had researched and experimented with new things all their life, something could be done.

Research and experiment, in fact.

Conceiving, borrowing, testing, applying, disseminating new initiatives for the dissemination of digital culture, in the context of Genoa and Liguria, a small area, but already extended, with a large city and a vast advanced industrial background framework. With the hope that what they invented, promoted, disseminated would be successful, and become a model adopted by more and more institutions, thus truly contributing to change things.

In short, a startup. A non-profit startup, intended for the development of initiatives for the dissemination of digital culture. And open to collaboration with anyone who wants to join.

From these considerations, diGenova was born: a non-profit organization dedicated to developing innovative initiatives for the diffusion of digital technologies in Genoa and Liguria. Its founders immediately got to work and, despite the initial difficulties, and above all the obstacle of Covid, which forced to postpone and / or downsize many initiatives, they have developed and are currently developing a vast portfolio of actions for the diffusion of digital culture among those who need it most: students, the elderly, people with a technological delay.

The first target of diGenova's activities were young high school students. Because it is the young people who carry within them the potential for progress, both in their life and in the future of this country. And therefore they are the ones who must be the first target, in order to make them conscious of what is happening, of what awaits them and of the paths that should be followed. And for this reason, diGenova's actions were initially focused on two types of intervention:

- "Technology pills". Short seminars, conducted as part of PCTO activities (Pathways for Cross Skills and Orientation, hours of extracurricular activities foreseen by the National Curriculum of high school students in order to familiarize students with the world of technology, work, industry and business), by experts from each sector, aimed at informing students about emerging technologies, their problems and their potential impact on work and society. A catalog of some dozen of these "pills" has been defined which, presented in a large series of Genoese schools, have achieved success and interest.
- Orientation seminars, aimed at allowing students to have an overview of the opportunities and the evolution of the dynamics of the world of work, in particular concerning the topics and career paths of the STEM type (Science, Technology, Engineering and Mathematics), in order to prepare students for professional choices in these directions.

Over time, diGenova's offer in the field of PCTO activities has further expanded and differentiated, with the aim, on the one hand, of an expansion of the target audience, including, in addition to the students of the last classes, those of the lower classes; on the other hand, to move from frontal presentations to complex modules with a high degree of interactivity and student involvement. The watchword, in this case, is "gamification": using again for teaching, even of complex subjects, the learning method

that is the most natural for human beings, and which has accompanied them since they evolved from the animal state: play, in order to build a school in which students "love to learn", because they are induced to learn in a natural, spontaneous and non-enforcing way. Obviously, this is not so trivial, one thing is a school, another is a playground: it is necessary to structure teaching methods that adopt games as a learning tool in such a way as to transmit coordinated and coherent sets of knowledge, in order to define a training path that leads to the mastering and the correct management of the content provided (if it can be done for a video game, structured on various interconnected hierarchical levels ...); at the same time it is useful to exploit the advanced methods allowed by technology to structure games which, in addition to providing technical and cultural concepts and contents, are also able to provide opportunities for the development of so-called "soft skills", that is to say those aptitude skills and personalities, such as communication skills, the ability to carry out work in a team, the implementation of a rational and structured approach to problem solving, the rationalization and optimization of the very way of learning, etc., which are at the basis not only of the possibilities of professional success, but also of the ability to relate to others, and to develop forms of behavior that allow students to become good citizens, to open their eyes to the world, and to develop independent cultural interests.

There are, all over the world, various attempts of this type, from Joshua Dahn's Ad Astra Nova High School to the Synthesis platform, to the Duolingo platform for language teaching, to the various European attempts and to the increasing diffusion of educational software tending to this purpose. And DiGenova has also taken this path.

Today, the diGenova PCTO activities, which take place in the last 3 years of High School, are based on a series of structured modules, which aim to increase students' awareness on the fundamental issues in their determination of their study and professional pathways. Through moments of play and active involvement, these activities provide not only basic digital skills not included in school programs, but also an overview of the job opportunities offered by new technologies, whose rapid and constant evolution obliges the world, all of it, to continuous updating. The goal is to give them the necessary knowledge elements in order to face, in a conscious and critical way, the challenging choices that will affect their future. Being informed about the evolution of the labor market in the medium and long term is a fundamental prerequisite for a conscious choice in the construction of one's life.

The diGenova PCTOs are developed in collaboration with the DIBRIS Department (Computer Science, Bioengineering, Robotics and Systems Engineering) of the University of Genoa. Collaboration with the University is of fundamental importance not only to inform about training opportunities, but above all to activate engaging workshops that allow you to develop specific skills, necessary to understand how tools and working modalities will evolve. (https://www.dibris.unige.it/)

Particular emphasis is given to Soft Skills (or Life Skills) which represent a fundamental component in personal training: through gaming tools, developed by specialized companies, such as "Edutainment Formula", the main personal skills are described, measured and improved, such as for example problem solving, organization, team work. This is of particular importance, as these skills are now part of the basic requirements for any job position. (https://www.edutainmentformula.com/)

All this took the form of a "package" to support schools for the supply to students of contents which are complementary to the traditional course of study, and functional to the dissemination of the knowledge of digital technologies and the development of soft skills. This package, which can be configured and specialized on the requirements and needs of individual schools, includes, as mentioned, a series of modules, each of which aimed at transferring to students the knowledge related to a certain aspect of digital technologies, and / or to implement a "gaming" experience favoring the development of soft skills such as teamwork, organizational and self-organizational skills, reasoning by objectives, etc. The package is precisely based on the basic principle of obtaining learning through the involvement of students in laboratory activities with a marked playful character, in exercises that attract their interest and stimulate their sense of "playful learning ", and the spirit of cooperation: in these modules, therefore, two different "streams" of teachings are transmitted: the one inherent to the direct content of each module, that is to say the topic that the module deals with, and the one related to indirect teaching, which concerns how to understand the module, and how to actively participate in the planned activities, with the consequent maturation of "soft skill" of importance, an activity which, from a formative point of view, is equal to, if not superior to, the one pertaining to the official "teaching subject".

To date, the package consists of the following modules:

- A quiz "contest" for the evaluation of digital skills among students, implemented through the KAHOOT software, and divided into four different sections: digital literacy, communication, digital content creation, digital security and well-being, with competition and awards (virtual) for the winners.
- A module for teaching elements of project management, in which, after an introductory "frontal lesson", students are divided into groups and must draw up a project plan for a designated objective (specifically, the development of a theatrical essay for the end of the year), respecting objectives, budget and product quality, defining tasks, activities and milestones, sequencing and synchronizing them correctly, and making choices regarding the priority and feasibility of the objectives to be achieved. The project plans thus produced are then examined and evaluated by an expert.
- A module to familiarize students with big data analysis; here too, the module is structured on an introductory "frontal" lesson, followed by the use of data mining tools for the analysis and structuring of data, in this case TABLEAU ONLINE, with which to carry out in-depth analysis, interpretation and the presentation of data relating to a specific environment, in the current case a database concerning the athletes participating in the modern Olympics. This is done by various independent working groups, who then present their elaborations and conclusions, which are commented and validated by experts.
- A game development competition, along the lines of the Game of the Goose, through the use of the SmartOCA tool by Edutainment Formula (https://www.edutainmentformula.com/), aimed at familiarizing various contents and cultural issues . Here too, the contest was carried out by competing working groups, which generated four different games: one on endangered animals in the world, one on Greek myths, one on sports and one on a geographic tour of the world. The students were responsible for both the identification of the contents and the development of the graphics (in some cases, such as that of the Greek myths, with very valuable graphical results results) and the generation of the game mechanism, using the configuration tool and the SmartOCA. The results were extremely valuable and original. And amusing too.

- A NERD Dogma: An “enigma game”, developed by DIBRIS, of the University of Genoa, based on the classic principle of “escape from the closed room”: the various work groups must “escape” from a sealed room and, in order to break through the various “locks” that prevent them from exiting, must provide appropriate unlock codes, which must be found through a complex search procedure, which includes mathematical calculations, searching for information on the Internet, solving puzzles, etc. , on the basis of a guideline previously scheduled by trainers. The aim is to familiarize students with the issues related to data security, encryption, and the protection of data and digital content.
- These modules above described, are complemented by some “lectures” intended to inform students on complex problems that are difficult to deal with with gaming tools, such as the dangers and the correct ways of approaching the network (lessons held in collaboration with the CICAP , the Italian Pseudoscience Control Committee, a meritorious organization which has been fighting for decades against fake news and superstitions, online and not), as well as the privacy and security issues of Internet browsing, and the precautions to be taken (the latter held by industrial specialists in the sector).

This package, in two different configurations, has been implemented in a series of important Genoese schools with very positive results, both according to teachers and students, who, as we were able to see ourselves immediately embraced both the new method of teaching and the contents with great interest, at times with enthusiasm, often even going beyond what was required of them as performance, and also expressing the desire and interest to deepen the contents presented, perhaps even independently.

Project management. Data mining and data management. Creation of digital contents. Elements of cryptography and online security. Fight against fake news and careful and responsible use of the web. Web TV and content creation and communication methods. And, transversally, the development of soft skills through teamwork, reasoning by objectives, project management. It is an integrated set of training elements which, although provided with evident limits of space, time and completeness, can, if nothing else, awaken curiosities in students, and stimulate their attention and interest in developing an organic set of skills, able to ensure both the formation of valid professional competences, useful horizontally in all work sectors, and to stimulate the creation of a mentality, an approach to solving problems that leads to an overall maturation of the personality, and to a rational and effective choice of one’s own life options.

Another important trend that diGenova’s activities follow is that of developing a “community” of students, aimed at achieving some predefined results. This in order to allow them to focus on the achievement of shared objectives, working as a team, communicating with each other, without external supervision (or with that reduced to a minimum), as a useful training ground for the development of a maturation of soft skills. which will be of fundamental importance for their future, professional and otherwise.

It falls within this framework the participation of diGenova in the initiative promoted by DiCulther “a thousand hands for one story”, for the creation of a novel written by several hands by groups of students, gathered according to inter-class modalities, and belonging to different schools, an initiative that met with widespread resonance at both national and local level.

Another important initiative which is part of this action line, has consisted in the creation of courses for the creation of a digital Web TV, for participatory digital drafting.

The course focuses on the creation of a “WEB TV” platform in order to raise the students’ awareness of the innovative ways in which the Italian cultural heritage can be enhanced, participated and above all made to “emerge”, demonstrating how through a “smart” use of digital technology this tool allows to give visibility to a cultural heritage that is often hidden and / or little known, and this with reduced creation / operating costs and thanks to the pervasiveness of the Internet network

Moreover, a secondary (but not so much) objective of the course is also to help students develop their creative potential through dynamic teaching, the development of transversal skills and the use of new technologies.

Through this course, it is hoped to achieve a series of results, such as knowing how to effectively manage and disseminate various types of cultural contents on multiple media, in multiple ways, and in multiple places, and to maximize the audience of participants, using differentiated contents and methods. by user, to enhance the peculiarities of the territory, through the Geolocation of cultural fruition, using a critical approach to monitor and verify the effectiveness of the actions carried out to adapt them to the objective

The Web TV-TG course of Digital Culture is part of the SCUOLARETE.IT initiative (https://scuolarete.it/), a PNSD project that aggregates talents and good practices, which intends to enhance the excellence that in recent years have contributed to the positive and silent change of Italian school: this through the work of a group of Executives and teachers who have worked as agents of change, which, by gradually or suddenly changing the working environment, goes beyond the simple concept of digital in teaching, until it assumes the appearance of a real process of adapting school practices and contents to a world in constant change.

diGenova is also developing training and update initiatives under way for the elderly sector, with the purpose to bridge the “digital gap” that prevents them from being citizens and fully active members of society. In particular, a collaboration was activated with the Ligurian Oncological Center (COL), a non-profit association that offers specialist medical examinations at advantageous prices, with the aim of promoting cancer prevention and the early diagnosis of tumors. The Digital Literacy courses, designed by diGenova and offered by COL to its members, provide the basic digital skills to use smartphones and PCs in everyday life, in relationships with friends, institutions, service providers, in order to manage, process and archive data and images that are now part of our daily life. (https://www.colge.org/).

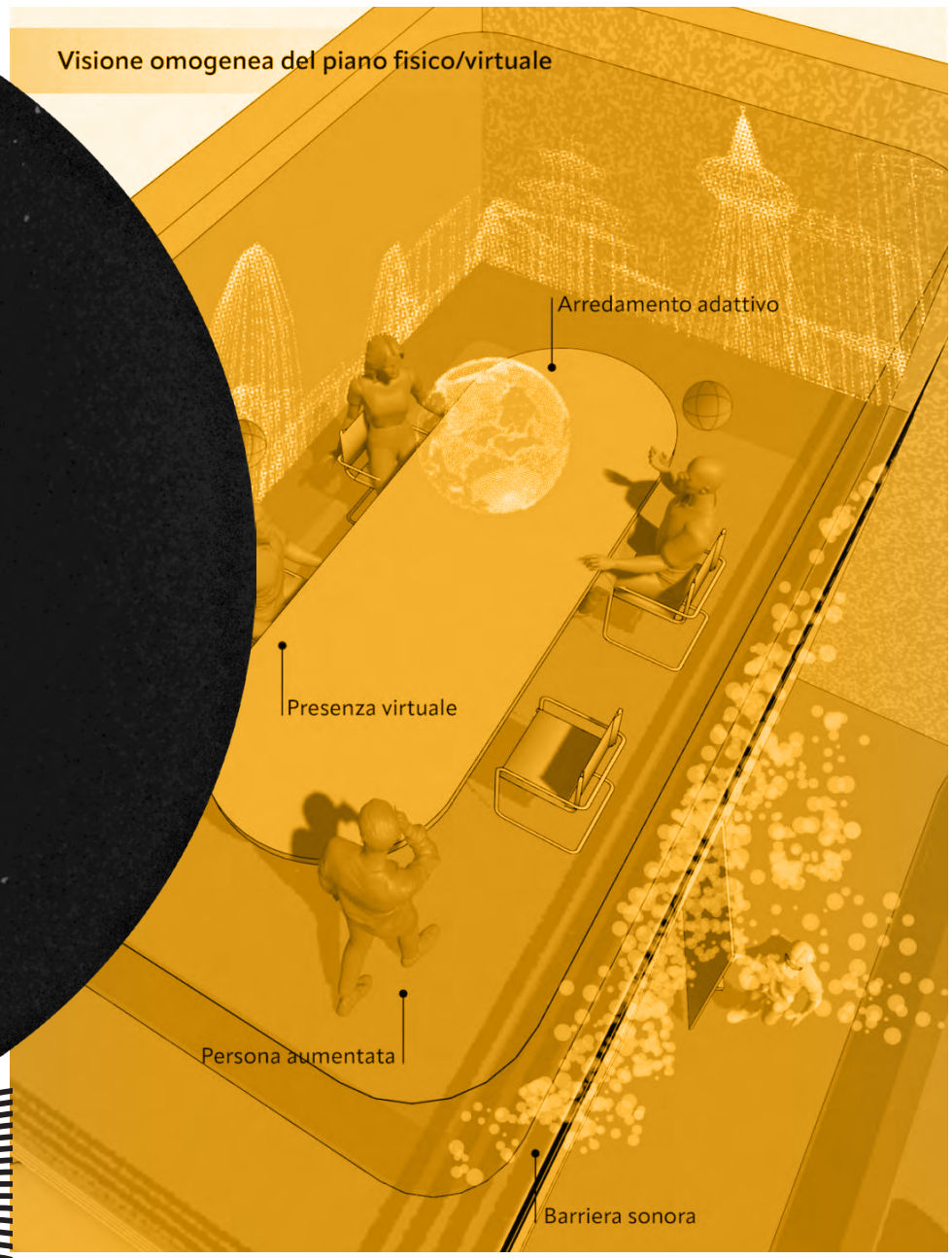
diGenova’s activities continue unabated, as do the actions aimed at finding new initiatives, and new actors to involve in this effort to spread digital culture. It is necessary to expand current activities, design new ones, find new places and new stakeholders with whom to carry out initiatives. There is no time to stop, nor, almost, to meditate: the digital revolution continues, inexorable, and those who cannot ride it are left behind, condemned to isolation and, increasingly, to irrelevance.

It is necessary to spread the digital culture, and that in an ever increasingly extensive, interpenetrated, participatory form. We must spread it in order not to die, as a community and as a country.

We hope that more and more people become aware of this.

Il futuro della città cyborg

A cura di:
Mario Fois,
ISIA RM



Negli ultimi anni lo sviluppo di smart city ad alto contenuto tecnologico ha reso sempre più verosimile e realistico l'avvento futuro della città cyborg. Ciò che ha cominciato a mutare è il rapporto tra natura, territorio urbano, corpo umano e società, visto sempre più come un sistema complesso funzionante su più livelli. Un sistema a scalare, quello della Cyborg City, che sembra poter mettere in discussione molti degli aspetti della vita urbana alla quale siamo abituati, con individui potenziati dal transumanesimo e dalla tecnologia digitale che convivono con persone 'normali', edifici dotati di domotica, mobilità e infrastrutture governate da algoritmi che si integrano in modo intelligente con la natura, tutti aspetti che sembrano prefigurare la realtà cyborg come un ibrido formato da esseri, territori e tecnologie sempre più integrati.

Metaprogetto per un ambiente urbano fisico-virtuale

Fig. 1

Ambiente di lavoro aumentato

Abstract

In recent years, the development of high-tech smart cities has made the future of the cyborg city more and more realistic and possible. What has begun to change is the relationship between nature, urban territory, the human body and society, increasingly seen as a complex system functioning on several levels. A system to scale, that of Cyborg City, which seems to question many of the aspects of urban life to which we are accustomed, with individuals enhanced by transhumanism and digital technology that live with 'normal' people, buildings equipped with home automation, mobility and infrastructures governed by algorithms that integrate intelligently with nature, all aspects that seem to prefigure the cyborg reality as a hybrid formed by increasingly integrated beings, territories and technologies.



Ilaria Trapani

è neolaureata in Design dei sistemi con orientamento alla comunicazione presso l'ISIA Roma Design e attualmente collabora con l'Istituto come cultore della materia in "Innovazione tipologica".



Andrea Calderari

è neolaureato in Design dei sistemi con orientamento "prodotti e servizi" presso l'ISIA Roma Design ed è attualmente impegnato in svariati progetti come Industrial Designer.



Alessandro Spalletta è Vicedirettore, responsabile della Ricerca e professore presso l'ISIA di Roma.

Industrial designer. Tra i fondatori di una delle agenzie romane, attive nel design, cinema e TV, nelle arti e nella grafica (21 LAB), ha ideato e sviluppato prodotti e progetti per diversi brand italiani e internazionali: Slamp, Tim-Alitalia, Ford, Toyota, Ferrero, Enel, Disney, Nestlé; si è occupato nella sua carriera di progetti di allestimenti e mostre per musei ed esposizioni in diverse città Italiane come Roma, Milano, Trieste . Ha progettato exhibit interattivi per importanti trasmissioni scientifiche come SuperQuark e ideato set e filmati per Fox/SKY e Studio Universal.

Ne abbiamo parlato con Ilaria Trapani, Andrea Calderali e con il prof. Alessandro Spalletta (*), autori e relatore della tesi specialistica Cyborg City 2050 all'ISIA Roma Design.

Qual'è il contributo che il design può dare allo sviluppo di un tema così complesso? Credete che sia possibile progettare una realtà 'a misura d'uomo' con l'impiego di tecnologie avanzate?

Ilaria Trapani e Andrea Calderari

La futura cyborgizzazione degli esseri umani e lo sviluppo continuo di città intelligenti necessitano di un approccio sistemico per fissare un punto di convergenza tra un mondo fisico e un mondo digitale composto di bit.

Il design dei sistemi permette di approcciarsi alle sfide future in maniera multidisciplinare: attraverso una visione trasversale in grado di sintetizzare e mediare quelle che sono le evoluzioni in campo tecnologico, sociale e culturale siamo in grado di anticipare in maniera significativa le possibili trasformazioni di una comunità urbana composta da uomini, persone modificate e cyborg per proporre soluzioni innovative e Human / Cyborg centered.

Il design, oltre a fornire gli strumenti per una gestione dei progetti complessi, permette di indirizzare gli scenari contemporanei verso soluzioni originali e creative e non semplicemente tecnologiche.

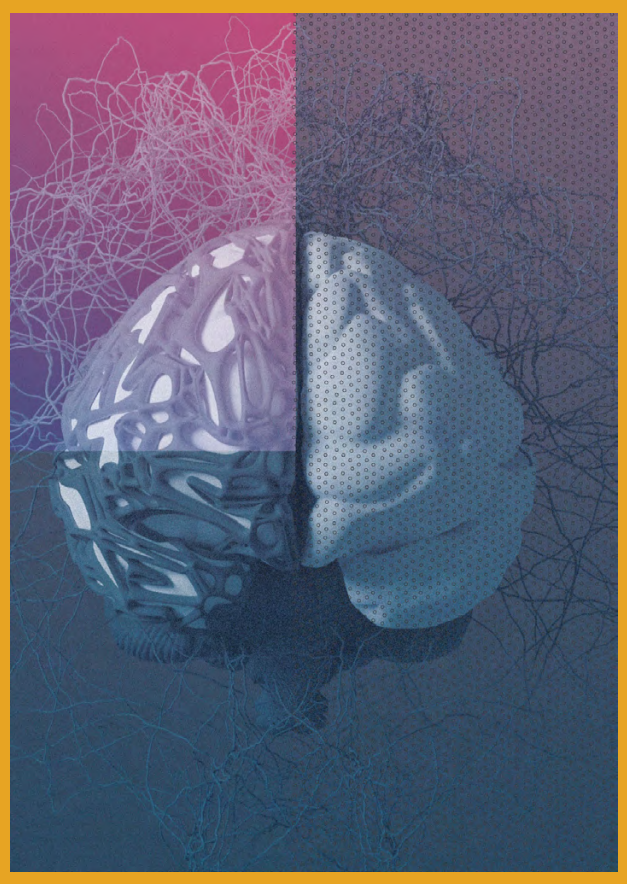


Fig. 2

Cyborg Brain



Fig. 3

Visione del tessuto urbano aumentata da elementi fisici dislocati nella città

Il costante sviluppo tecnologico permette la fattibilità realizzativa dei progetti, il design ne permette la sostenibilità a livello sociale. Un pensiero che integra il tecnico con il sociale ci ha permesso di sviluppare strategie in grado di ipotizzare strumenti e metodologie volte al benessere delle comunità urbane.

Ad oggi viviamo in un mondo in cui costantemente vengono prodotti e analizzati grandi quantità di dati: la condivisione, l'accesso e la messa a sistema delle informazioni che riguardano la città e i cittadini è un aspetto fondamentale per promuovere nuove forme di collaborazione tra le comunità urbane potenziate e non.

La chiave per innestare i processi collaborativi è un approccio bottom-up basato sul pieno coinvolgimento nei processi di sviluppo urbani e la fiducia dei cittadini nei confronti delle amministrazioni locali e della comunità. Le logiche open source attualmente consentono di incentivare sistemi informatici collaborativi nei quali ognuno è in grado di modificare il funzionamento, correggere eventuali errori, ridistribuire a sua volta la versione da lui elaborata. Una piattaforma open source sulla città, per la comunità locale, fornisce un ambiente di collaborazione completamente diverso dalle tradizionali strutture di governance.

Alessandro Spalletta

L'aspirazione ad una società 'umanocentrica' ha costituito nella storia il supporto teorico che ha permesso di influenzare molte delle importanti trasformazioni avvenute, in grado di condizionare il miglioramento della qualità della vita sotto differenti aspetti: economico, sociale, culturale. Un passaggio determinante per riferire all'umano la centralità dell'essere e la ragione di pensare tutto in sua funzione.

Approccio sicuramente valido, se visto come impulso necessario per migliorare le condizioni esistenti, operando sempre per il raggiungimento di qualità della vita accettabili o addirittura soddisfacenti per tutti, sempre rispetto agli iniziali sistemi sociali di riferimento.

Per chi si occupa di design adottare la definizione di "uomo al centro del progetto" ha significato, è in parte ancora significa, un riferimento culturale importante che porta a valorizzare tutti gli elementi utilizzabili come parametro qualitativo ed etico della progettazione a "misura d'uomo".

L'esponenziale evoluzione tecnologica e sociale che ci sta conducendo verso repentini cambiamenti, ci ha indotto a reinterpretare il concetto di progetto a "misura d'uomo", ipotizzando una più complessa strutturazione della società in cui gli umani possono assumere livelli diversi di modificazione fisico-cognitiva.

La nuova stratificazione sociale, che definisce alcuni esseri come "umani", o come "temporaneamente potenziati" con device, o ancora come "cyborg" definitivamente accresciuti non solo nelle funzioni fisiche ma anche cognitive, (come dimostrano le ultime ricerche del progetto neuralink di Elon Musk), legata a un'altra stratificazione immateriale rappresentata dai dati, dalla loro generazione, archiviazione, elaborazione e utilizzo, richiede un nuovo sistema e modello di riferimento e un cambiamento di paradigma che consenta di gestire le nuove relazioni e le mutate esigenze di tutti i soggetti che vivono nelle realtà urbane.

Il design, ed in particolare il "design dei sistemi", per sua peculiare caratterizzazione interviene sugli scenari e sulla mappatura dei sistemi esistenti, analizzando o progettando le relazioni tra i diversi attori coinvolti: ad esempio nei contesti urbani, come nel caso della tesi a cui ci riferiamo, "La città Cyborg" di Ilaria Trapani e Andrea Calderari.

Il design in questo caso, rimodula le relazioni tra le nuove figure di "umani potenziati", che si aggiungono all'umano, ripensando e proponendo un contesto adattivo, condiviso e sostenibile, favorito dalle nuove tecnologie.

Fig. 4

Visione della città aumentata sul piano virtuale

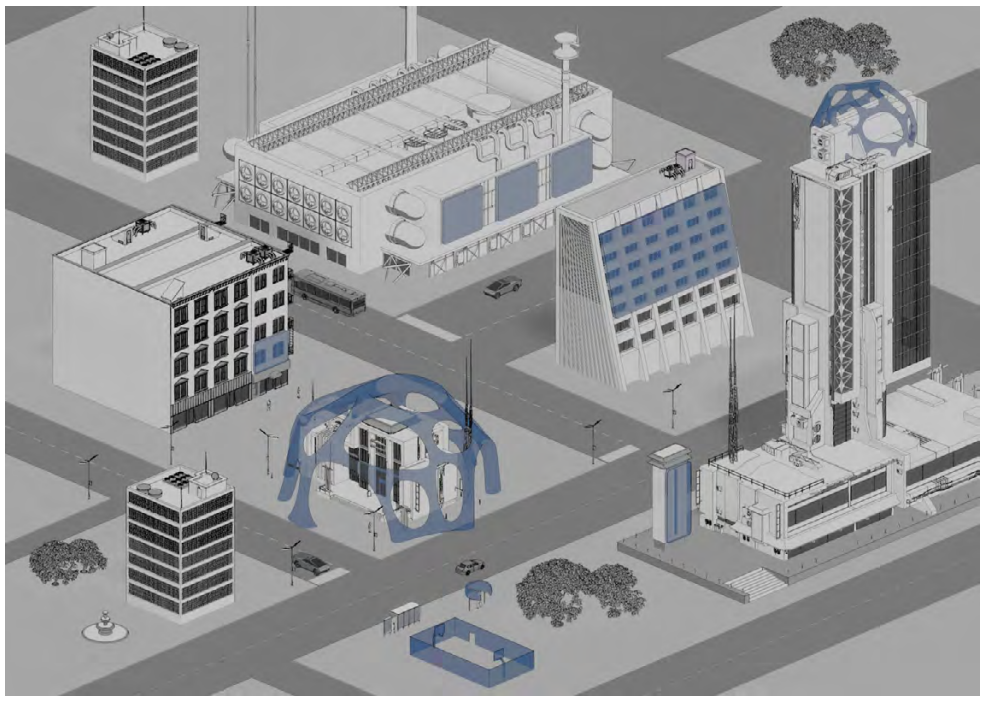


Fig. 5

I tre piani della città: fisico, fisico-virtuale, virtuale



Che opportunità e quali rischi intravedete nell'immaginare la città cyborg del futuro? Il rischio di una società ipercontrollata come potrà essere evitato?

IT e AC

Pensiamo che il ruolo del designer riguardi, oltre la capacità di proporre soluzioni innovative attuabili all'interno di sistemi complessi, quello di individuare le nuove problematiche legate allo sviluppo tecnologico, selezionando i nodi sistemici su cui intervenire positivamente attraverso progetti realmente efficaci. Ad oggi le tecnologie di condivisione, accesso e messa a sistema dei dati riguardo le città e i cittadini possono essere utilizzate con differenti approcci, tra cui i due principali top-down e bottom-up.

Il rischio è quello di progettare sistemi-città iper-tecnologici ignorando i problemi che possono scaturire da un monitoraggio eccessivo da parte di attori pubblici e privati, a discapito delle libertà e della privacy dei cittadini. In uno scenario futuro l'uomo, attraverso dispositivi e implementazioni cyborg, arriverà ad essere un produttore di dati costante e senza interruzione.

Il ruolo di noi progettisti è di contribuire a creare una rete multidisciplinare fatta di tecnici, giuristi, sociologi e politici che sviluppino soluzioni integrate attraverso un approccio distribuito, trasparente e non centralizzato alla città, ricordando sempre che la smart city in primis deve tutelare il cittadino smart dove vive, lavora e svolge le proprie attività.

AS

Come già detto da IT e AC, il designer è colui che, anticipando possibili scenari, pone le domande a cui dare risposte progettuali creando ulteriori opportunità di sviluppo. L'esplorazione di nuovi contesti o contesti trasformati, e la formulazione progettuale delle nuove relazioni che si sviluppano al loro interno, può elevare il rischio di generare criticità, in questo caso identificabili con una potenziale nascita di una società ipercontrollata.

Se però ci si basa sull'assunto che sia necessario rivedere le attuali logiche di governo di chi opera e di chi controlla, dando maggiore capacità di verifica, generazione e attuazione del cambiamento agli smart citizen, utilizzando una tecnologia evoluta che permetta di accelerare la gestione dei processi che i cittadini richiedono, questo rischio può essere drasticamente ridotto se non addirittura superato.

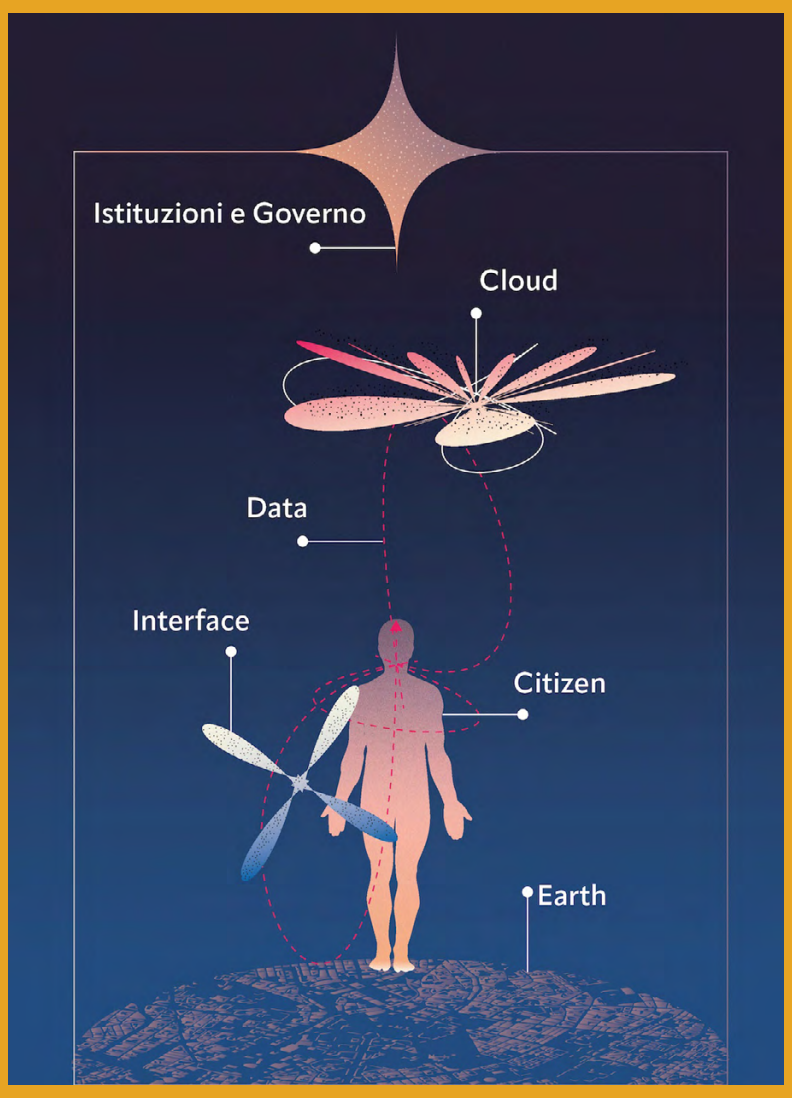
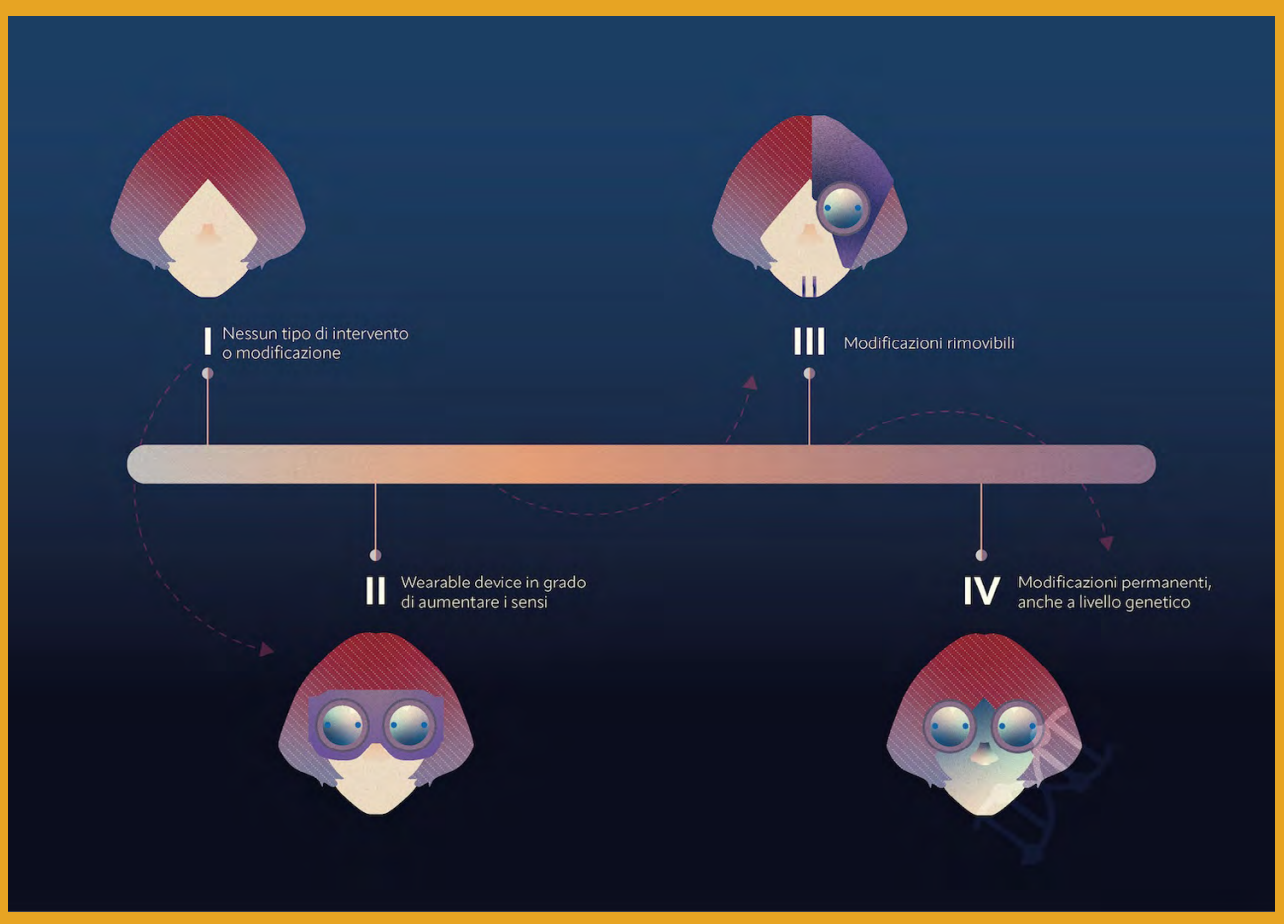


Fig. 6

Nodi del sistema



Che opportunità e quali rischi intravedete nell'immaginare la città cyborg del futuro? Il rischio di una società ipercontrollata come potrà essere evitato?



IT e AC

Con la Cyborg City 2050 è stata avviata la metaprogettazione di un sistema che vede la città come una piattaforma per promuovere la cooperazione collettiva di tutti gli stakeholder interessati. Se le smart city possono essere viste come un "sistema di sistemi" (Fistola & La Rocca, 2013), la città intelligente abitata da una cittadinanza eterogenea può essere intesa come un luogo di incontro dove il settore pubblico, il privato e i cittadini possono generare nuovo valore, collaborando tutti insieme all'innovazione.

In questo sistema i dati, le piattaforme, le interfacce e il cloud agiscono da intermediari a disposizione dei cittadini, permettendo a qualunque grado di "modificazione umana" di partecipare attivamente alla gestione della città, senza vedersi preclusa nessuna possibilità, mentre invece le istituzioni abilitano l'interazione di più attori sia sul piano fisico che sul piano digitale. Nel nostro progetto ci siamo concentrati in particolare su quella che abbiamo definito la visione 'eterogenea' della città.

Abbiamo immaginato uno spazio in cui il fisico è ibridato al digitale, fattore che permette un alto grado di personalizzazione della visione soggettiva della città da parte di ogni cittadino, determinando una visione 'eterogenea' che è la sintesi delle informazioni visibili a tutti: attraverso questa visione il piano fisico-virtuale si presenta come "progetto emergente" delle scelte e necessità collettive.

La visione eterogenea è un livello di informazione che opera per sintesi e clusterizzazione. La visione eterogenea è il minimo comune denominatore degli elementi accessibili alla cittadinanza a prescindere dal grado di modificazione (e potenziamento tecnologico) del singolo cittadino. Più la visione eterogenea è ricca e complessa più la città dimostra di adempiere all'obiettivo di inclusione per tutti i cittadini.

Per permettere che la visione del fisico/digitale sia accessibile a chiunque, a prescindere dalle modificazioni cyborg, proponiamo come soluzione un arredo urbano metamorfico, che adatta la sua conformazione all'esigenza situazionale e alle esigenze funzionali a cui deve rispondere. L'esperienza fisica/virtuale della città è garantita dalla presenza di marker, elementi fisici e virtuali, attraverso cui il cittadino può interagire durante i suoi percorsi urbani.

AS

Alla base della strategia in grado rendere accessibile a tutti la "visione eterogenea" viene proposto il paradigma della cooperazione tra le parti del sistema (istituzioni, cittadini normodotati, persone modificate e cyborg) che, in maniera attiva ed estremamente rapida sono in grado di prendere decisioni condivise, capaci di influenzare e modificare il piano fisico-virtuale della città, modellandolo sulle nuove necessità.

Questo concetto potrebbe essere paragonato a una democrazia adattiva che costantemente elabora e ridefinisce gli aggiustamenti necessari a rendere più fluido e veloce il cambiamento verso una direzione condivisa e sostenibile, sempre basata sui valori etici della società.

Regole emergenti e non imposte, finalizzate a ristabilire coscientemente i nuovi equilibri di un sistema dinamico, paragonabile a quanto accade ad un organismo vivente che modifica costantemente le sue necessità funzionali in base alle esigenze immediate per tornare poi a definire un nuovo status quo.

Il lavoro di IT e AC non ha la presunzione di risolvere l'intero sistema con tutte le problematiche che esso comporta, ma quella di prefigurare ed orientare i suoi possibili sviluppi proponendo alcune linee guida per la sua gestione dinamica.



Fig. 8

Visione del fisico e del virtuale

Quale metodologia avete impiegato per costruire la vostra ipotesi di scenario per la città futura?

IT e AC

Il processo metodologico ha seguito varie fasi: innanzitutto è stato necessario svolgere una ricerca approfondita e multidisciplinare per comprendere in ambito teorico quali futuri e quali scelte si prospettano per le città e per i cittadini del futuro. Ci siamo confrontati con studi e paper scientifici e antropologici, con dibattiti accademici riguardo il futuro dell'urbanizzazione e dei modelli di cittadinanza.

Iniziando a chiarire il quadro con cui dovevamo confrontarci siamo passati ad una fase convergente di queste informazioni. In team e individualmente abbiamo formulato concept iniziando con ipotesi immaginifiche per arrivare a soluzioni fattibili. Contemporaneamente ci siamo sempre confrontati con le ricerche in atto sulle stesse tematiche, svolte sia da studi di progettazione che in ambiti accademici.

Il lavoro è stato costantemente monitorato da docenti di materie differenti, così da integrare punti di vista anche molto diversi tra loro. Solo alla fine, dopo innumerevoli post-it attaccati su bacheche fisiche e virtuali, sottolineature e mappe di sistema, è stato redatto il progetto di tesi in forma testuale.

Quali sono state le vostre fonti d'ispirazione, a livello letterario e cinematografico, per ricostruire il vostro immaginario cyborg?

IT e AC

Le nostre fonti di ispirazione sono varie ed eterogenee, alcune affini direttamente al tema della città intelligente ed altre apparentemente molto lontane.

Nell'immaginare un mondo in cui gli oggetti fisici "inanimati" prendono vita per aiutare il cittadino a vivere una città in maniera partecipata e rispettosa della comunità, la prima ispirazione viene dal mondo dell'infanzia e in particolare dai fumetti della Pimpa di Altan.

Nel mondo della Pimpa infatti gli oggetti animati permettono al protagonista che è alla scoperta del mondo, di vivere avventure in maniera attiva e partecipata. Allo stesso modo abbiamo pensato che le future tecnologie cyborg possano essere amplificatrici delle possibilità di scoperta e fruizione della città e non semplicemente dei facilitatori con cui confrontarsi in maniera passiva nella routine quotidiana.

Tornando ai giorni nostri, una fonte in ambito del design e della cinematografia viene da Keiichi Matsuda che, con i suoi progetti visivi, esplora il rapporto tra fisico e virtuale in un mondo in cui la tecnologia trasforma la società e fa nascere nuove realtà ibride.

Altri riferimenti vengono da programmi televisivi come la serie Altered Carbon di Richard Morgan che, attraverso la finzione, esplorano i problemi e le conflittualità che nascono dalla tecnologia e l'interferenza rispetto al concetto stesso di vita umana.

Infine per produrre i materiali visivi ci siamo ispirati al mondo del fumetto, dai colori e le rappresentazioni dei mondi fantastici di Moebius alle storie di artisti contemporanei come LRNZ, fumettista e docente di Video Animation nella nostra accademia di design.

Come si lavora all'ISIA per affrontare tematiche così complesse? Quali metodologie di ricerca e sviluppo del progetto avete utilizzato?

IT e AC

In Isia gli studenti vengono incentivati ad inseguire i propri Bisogni e Sogni in ambito progettuale: ad esempio da un corso come quello di Design dei Sistemi possono prendere forma progetti molto differenti per ambiti e applicazioni. Fondamentale è l'apporto di docenti provenienti da ambiti diversi allo sviluppo di un singolo progetto: attraverso punti di vista differenti, a volte anche divergenti e in contrasto tra loro, noi studenti siamo incentivati ad esplorare a 360 gradi gli aspetti riguardanti tematiche di ricerca e sviluppo.

Spesso i docenti incentivano gli studenti a seguire un metodo che alterna fasi di ricerca, fasi di concept e fasi di sviluppo attraverso momenti divergenti e convergenti.

AS

Rispetto alla suggestione che emerge nella prima parte della risposta di IT e AC, dove si citano "Sogni e Bisogni" in ambito progettuale, mi preme fare una puntualizzazione che vuole ricollegare a questi termini la metodologia seguita da alcuni corsi all'interno dell'ISIA, in particolar modo da quelli che hanno una finalità esplorativa, come ad esempio "Design dei Sistemi".

L'ISIA Roma Design è luogo di didattica finalizzata alla formazione e al contempo occasione per la ricerca e propone, in particolare al biennio, sia ragionamenti progettuali su tematiche di particolare interesse culturale che analisi dei cambiamenti, con l'obiettivo di sviluppare la capacità di rispondere sapientemente con il progetto alle nuove opportunità.

L'interesse e la finalità di questa metodologia flessibile e adattiva, così come avviene nei sistemi autopoietici che si trasformano attraverso gli input stessi che il sistema vivente genera, modificando continuamente la struttura del sistema stesso fino a giungere a nuovi equilibri, è quello di formare i ricercatori ad una metodologia dinamica, basata su un modello non lineare che sia più associabile ad un pattern adattivo: una griglia strutturale e concettuale in grado di deformarsi ed adattarsi, variando le relazioni tra i nodi e in definitiva le sue qualità.

Il patrimonio culturale per l'apprendimento e la salute

A cura di:
Vincenza Ferrara,

Università degli Studi di Roma La Sapienza

Abstract

Numerosi sono gli studi, negli ultimi anni, sull'uso del patrimonio culturale come strumento da utilizzare attraverso metodi pedagogici utili all'apprendimento transdisciplinare. Inoltre, le arti e in particolare le arti visive possono stimolare percezioni positive utili a limitare lo stress e favorire il benessere delle persone. Tutto questo può essere realizzato all'interno dello spazio museale ma anche in uno spazio virtuale utilizzando le tecnologie digitali. La possibilità di condividere il patrimonio culturale attraverso opportuni luoghi virtuali come la Biblioteca Digitale Europeana può stimolare il raggiungimento di diverse finalità quali il miglioramento delle competenze, la promozione del benessere, l'uso delle arti negli ambienti di cura e fornire nuovi stimoli e strategie per la relazione tra operatori sanitari e pazienti oltre ad essere utili in ambito riabilitativo. Non solo i documenti sulla didattica innovativa indicano il patrimonio culturale come volano per il miglioramento dell'apprendimento, ma anche quelli dell'OMS che lo indicano come uno strumento utile nel campo della salute e del benessere. Pertanto, la creazione di contesti digitali idonei per una completa condivisione e riutilizzo del patrimonio con contenuti adatti a ciascun settore può essere utile anche per la realizzazione e condivisione di una cultura europea nel campo della qualità della vita.

There are many studies on the use of cultural heritage as a tool for transdisciplinary learning through pedagogical methods. In addition, the arts can stimulate positive perceptions useful for limiting stress and promoting well-being for the people. All of this can be achieved with the museum objects, for example, also in a virtual space. The possibility of sharing cultural heritage through virtual places such as the Europeana Digital Library can stimulate the improvement of skills, the promotion of well-being, the use of the arts in care environments and providing new stimuli and strategies for the relationship between healthcare professionals and patients as well as being useful in rehabilitation. Not only documents on innovative teaching indicate cultural heritage as a driving force for the improvement of learning but also those of the WHO which indicate it as a useful tool in the field of health and wellbeing. Therefore, creating suitable digital contexts for a complete sharing and reuse of heritage with useful notes and virtual environments suitable for each sector can also be important for the realization and sharing of an European culture in field of quality of life.

Keywords

Learning
Life Skills
Visual Thinking Strategies
Health
Open Data

Negli ultimi anni molti progetti hanno sviluppato cataloghi e archivi online per gestire e promuovere il patrimonio culturale. Le nuove tecnologie hanno stimolato la ridefinizione dell'accesso alle risorse digitali del patrimonio culturale e il loro uso o riuso in diversi contesti come quello dei musei, della scuola, del modo del lavoro e della salute, per citarne alcuni. Lo sviluppo di competenze chiave e la promozione del benessere sono diventati dei riferimenti importanti per la qualità della vita delle persone. Le tematiche affrontate riguardano le modalità di apprendimento e di relazioni buone ed efficaci, Il miglioramento delle competenze e del lavoro collaborativo, l'attenzione ad alcune capacità fondamentali per gli operatori della salute per il miglioramento dei rapporti con il paziente e la limitazione dello stress.

Tali tematiche sono divenute fondamentali anche a seguito della situazione Pandemica e hanno riguardato le modalità e l'efficacia dei sistemi per l'apprendimento, le relazioni e il benessere e la promozione della salute e lo stress dei curanti anche attraverso modalità a distanza.

Per quanto riguarda lo sviluppo di competenze e la loro utilità anche per il benessere della persona, la stessa Organizzazione Mondiale della Sanita' (OMS) gia' nel 1993 indicava la necessità di introdurre specifichi programmi nelle scuole, e aggiungerei anche nell'ambito della formazione permanente, utili allo sviluppo delle Life Skills ossia le competenze per la vita. Le Life Skills sono le competenze che portano a comportamenti positivi e di adattamento che rendono l'individuo capace di far fronte efficacemente alle richieste e alle sfide della vita di tutti i giorni. Tali competenze possono essere raggruppate secondo 3 aree: **EMOTIVE**– consapevolezza di sè, gestione delle emozioni, gestione dello stress; **RELAZIONALI** – empatia, comunicazione efficace, relazioni efficaci; **COGNITIVE** – risolvere i problemi, prendere decisioni, pensiero critico, pensiero creativo (WHO Life skills). Per realizzare tali indicazioni è opportuno far riferimento a modelli pedagogici e cognitivi utili per promuovere la centralità del discente. A tale proposito esistono indicazioni dei documenti e delle raccomandazioni della Commissione Europea sull'Educazione Attiva che raccomandano la promozione di metodi che utilizzano e che permettono un approccio cross-curriculare. "Heritage education means a teaching approach based on cultural heritage, incorporating active educational methods, cross-curricular approaches, a partnership between the fields of education and culture and employing the widest variety of modes of communication and expression; Heritage education, which is cross-curricular by its very nature, should be promoted through the medium of different school subjects at all levels and in all types of teaching" (European Recommendation 2018). Tra questi metodi troviamo quello delle Visual Thinking Strategies, VTS. Il processo stimolato dal metodo delle VTS agevola lo sviluppo delle Life Skills. Le VTS, strategie di pensiero visuale indicano un metodo che utilizzando l'arte realizza lo sviluppo e il miglioramento di competenze e capacità legate all'apprendimento e alle relazioni.

Tale metodo viene strutturato alla fine degli anni ottanta, negli Stati Uniti, dalla psicologa cognitivista Abigail Housen e da Philip Yenawine responsabile delle attività educative al Museum of Modern Art di New York. A partire da studi sulle diverse reazioni del pubblico davanti a un'opera d'arte l'Housen riesce a indentificare e a descrivere la vastità di tipologie di pensiero che l'arte è capace di suscitare. La Housen e Yenawine, insieme comprendono la potenzialità che l'osservazione dell'opera d'arte può avere nello sviluppo di importanti competenze cognitive e il loro metodo acquista un valore pedagogico importante (Housen, 2007; Yenawine,2013). Il metodo viene applicato nelle scuole e successivamente la sua valenza per lo sviluppo di competenze lo ha suggerito come utile per la formazione anche in altri settori come quello della salute (VTS Website]. Tale metodo viene applicato in alcuni paesi europei e In Italia è sperimentato a partire dal 2014 (Ferrara,2016).

Tale metodo utilizza immagini del patrimonio culturale e può essere applicato in diversi ambienti come, il museo, la scuola, l'università, l'ospedale, un'aula o anche a distanza.

Si conviene quindi che la possibilità di poter accedere liberamente a risorse digitali del patrimonio cultura è una grande opportunità. Infatti il riutilizzo dei contenuti digitali è una parte essenziale dell'Agenda digitale europea. L'accessibilità online del materiale culturale può consentire ai cittadini di tutta Europa di accedervi e utilizzarlo per il tempo libero, lo studio o il lavoro. Inoltre, il materiale digitalizzato può essere riutilizzato, sia per scopi commerciali che non, per usi quali lo sviluppo di contenuti didattici, documentari, applicazioni turistiche, giochi, animazioni e strumenti di progettazione (EU R.711/2011).

Molti sono i Musei e le Istituzioni culturali che hanno digitalizzato il loro patrimonio e i loro contenuti per fornire supporto alla società nei settori dell'educazione, del diletto e della salute.

Il patrimonio culturale ha un ruolo cruciale da svolgere nell'istruzione. Le raccolte digitali di Europeana Digital Library (Europeana website) offrono molteplici prospettive di studio nelle diverse aree disciplinari come la storia, l'arte, la letteratura, la scienza e oltre collegandosi anche al contesto europeo. La sua missione è quella di sostenere il settore dei beni culturali nella sua trasformazione digitale, sviluppando competenze, strumenti e strategie per accogliere i cambiamenti del mondo digitale e incoraggiare collaborazioni che promuovano innovazione. Raccoglie 50 milioni di articoli riferimenti a oggetti culturali provenienti da migliaia di istituzioni. Nel corso degli ultimi anni a partire dalle collezioni digitali sono state realizzate sperimentazioni sul loro utilizzo nel settore didattico, ad esempio, utile per portare questa fonte di conoscenza a ogni studente, educatore o organizzazione educativa in modo che possano applicare il potenziale pedagogico del patrimonio culturale digitale e costruire nuove competenze del 21° secolo attraverso l'accesso ad attività e metodi

resi disponibili. (Europeana education). Molti sono i progetti che fanno riferimento a questo grande repository per realizzare percorsi personalizzati adottando la tecnica del riuso degli oggetti culturali per creare nuovi cataloghi che possono essere implementati con nuovi contenuti didattici o di studio trans-disciplinari da parte di insegnanti e studenti costruendo, tra l'altro, nuove visioni del patrimonio culturale europeo.

Uno di questi progetti e' Edmuse Education and Museum: Cultural Heritage for Science Learning finanziato da Erasmus Programme (Edmuse). L'obiettivo del progetto è stato quello di condividere e scambiare le migliori pratiche e applicazioni tra modelli scolastici di diversi paesi, per consentire la formazione degli insegnanti per la progettazione di attività di apprendimento interdisciplinari per migliorare un lavoro collaborativo per includere questioni scientifiche in diverse aree del curriculum scolastico applicando il la filosofia dell'educazione STEAM. Obiettivi importanti sono state la promozione di relazioni innovative tra docenti e personale museale, l'accessibilità alle risorse come strumenti per consentire ai docenti di creare unità didattiche da condividere come OER (Open Educational Resources), fornendo agli studenti contenuti didattici formali e non, adottando un linguaggio vicino a quello usato quotidianamente.

Altro settore interessante è la sperimentazione dell'utilizzo delle arti nel contesto della promozione del benessere e della salute che ha fornito risultati positivi nell'impatto sulla salute delle persone così come testimoniato da un Report dell'OMS sezione Europea. Questo rapporto sintetizza l'evidenza globale sul ruolo delle arti nel miglioramento della salute e del benessere, con un focus specifico sulla regione europea dell'OMS. I risultati di oltre 3000 studi hanno identificato un ruolo importante per le arti nella prevenzione della cattiva salute, nella promozione della salute e nella gestione e cura delle malattie lungo l'arco della vita (WHO wellbeing)

Nell'ambito della salute, oltre alle arti utilizzate per i pazienti come quindi Art Therapy vengono impiegate diverse attività utili alla promozione del benessere come quelle che ad esempio in Italia stanno promuovendo alcuni centri come Il Cultural Welfare Center di Torino (CWC Torino) o il Gruppo di Cultura è Salute che sta realizzando un network digitale per la condivisione di esperienze tra i diversi attori che si occupano di proporre attività in questo settore (Culturaèsalute). Inoltre, dobbiamo registrare l'adozione delle Medical Humanities ossia l'introduzione delle discipline umanistiche nella formazione e nell'aggiornamento nell'area medica e sanitaria. In particolare possiamo parlare di Medicina Narrativa o dell'utilizzo dell'arte Visiva utile al miglioramento di capacità e competenze utili nel rapporto con il paziente e gli altri colleghi oltre che per il benessere dei curanti. (Milota, 2019; Ferrara, 2021). L'accesso alle risorse digitali e alla possibilità di creare risorse condivise e specifiche dell'argomento è utile anche in questo settore. Possiamo infatti trovare riferimenti utili per chi si occupa di queste attività navigando tra i riferimenti di letteratura, arte, musica e altro nella collezione di Letteratura e arti per la medicina dell'Università di NY dove è possibile reperire materiale riferito a una particolare capacità come ad esempio l'empatia (Medicine Database).

Nell'ambito dello sviluppo delle life skills utili in tutti i contesti, la scuola, la salute, il lavoro, troviamo l'applicazione di metodi pedagogici innovativi che utilizzano l'arte come strumento. Uno di questi metodi viene applicato in Italia con una sperimentazione che parte dal 2014 sta facendo registrare risultati positivi nei diversi contesti sia per quanto riguarda gli aspetti cognitivi che quelli emotivi e relazionali.

Parliamo del Metodo delle Visual Thinking Strategies (VTS). Come già citato si tratta di un metodo che, attraverso l'arte, raggiunge obiettivi trasversali per migliorare l'apprendimento e le relazioni. Il metodo VTS può essere applicato al Museo davanti alle opere d'arte ma anche in altri ambienti come la scuola, l'università, una struttura di cura, una sede di lavoro utilizzando la tecnologia e accedendo alle risorse digitali condivise dalle istituzioni culturali. In particolare nel periodo della Pandemia è stato molto importante poter adottare tecniche e metodi per poter realizzare le attività a distanza ottenendo risultati postivi dal punto di vista dell'impatto sul miglioramento delle competenze e la limitazione dello stress.

Le esperienze nel settore universitario hanno permesso la progettazione di una griglia di valutazione molto utile in questo settore che richiede validazione e misurazione dell'impatto delle attività pedagogiche che vengono applicate (Ferrara, 2020). La griglia è stata utile anche per quanto riguarda l'esperienza a distanza con le risorse digitali del Patrimonio culturale.

Un altro interessante settore è quello collegato alle neuroscienze con la possibilità di misurare l'impatto degli ambienti virtuali collegati agli spazi culturali per quanto riguarda gli aspetti cognitivi e ad esempio per la strutturazione di esperienze utili anche nell'ambito della riabilitazione neurologica e motoria (NeuroArtifact; Iosa,2021).

Questo breve intervento vuole così rappresentare l'importanza del patrimonio culturale per lo sviluppo e la realizzazione della persona sia dal punto di vista cognitivo attraverso lo sviluppo o il miglioramento di competenze sia dal punto vista della salute e del benessere. Il patrimonio digitale può aiutare alla realizzazione di spazi virtuali utili nei diversi contesti e aiutare attraverso l'applicazione di metodologie pedagogiche e cognitive a migliorare la qualità della vita. Penso importante considerare i diversi aspetti per iniziare o continuare a sviluppare ambienti, sistemi, metodologie con il supporto delle tecnologie per condividere risorse digitali e attività utili nei diversi settori della vita.

BIBLIOGRAFIA

Culturaèsalute https://www.culturaesalute.com/ *(last access 23/08/2023)*

CWC Torino https://culturalwelfare.center/ *(last access 23/09/2022)*

L. Ardissono; T. Kuflik,; D. Petrelli, D. (2012) Personalization in cultural heritage: the road travelled and the one ahead in „User Modeling and User-Adapted Interaction", pp. 73-99.

Edmuse Progetto finanziato da Erasmus Progamme 2015-2017 http:/edmuse.eu *(last access 23/09/2022)*

EU Commission Recommendation 2018 (2018/C 189/01) https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&rid=7 (last access 19/09/2022*)*

EU R. 711/2011 https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2011:283:0039:0045:EN:PDF

(Last access 20/09/2022)

Europeana Digital Library https://www.europeana.eu/en *(last access 23/09/22)*

VTS Website Vtsorg websiite The Visual Thinking Strategies https://vtshome.org/about/ *(last acces 19092022)*

Europeana Education https://pro.europeana.eu/page/education *(last access 23/09/2022)*

Ferrara V., (2021) Learning through art in medical education. In "Medical Education for the 21st Century"; Firstenberg, M.S., Stawicki, S.P., Eds.; IntechOpen: London, UK

Ferrara V., De Santis S., Melchiori F.M. (2020) Art for improving skills in medical education: The validation of a scale for measuring the visual thinking strategies method in "La Clinica Terapeutica" 171 (3), pp. e253-e259.

Ferrara V., (2016) Arte e Apprendimento – Strategie di Pensiero Visuale. Roma. Digilab Sapienza. ISBN 978-88-909933-1-

Housen, A. (2007). Art Viewing and Aesthetic Development: Designing for the Viewer. In "From Periphery to Center: Art Museum Education in the 21st Century", P. Villenueve (Ed). VA: NAEA.

Iosa M. et al. (2021) The Michelangelo Effect: Art Improves the Performance in a Virtual Reality Task Developed for Upper Limb Neurorehabilitation. In "Frontiers in Psychology". 11

Medicine Database https://medhum.med.nyu.edu/ *(last acces 23/09/2023)*

Milota MM, van Thiel GJMW, van Delden JJM (2019). Narrative medicine as a medical education tool: A systematic review. "Med Teach." 2019 Jul;41(7):802-810. doi: 10.1080/0142159X.2019.1584274

Yenawine, P. (2013). Visual thinking strategies: Using art to deepen learning across school disciplines. Harvard Education Press.

Vtsorg website The Visual Thinking Strategies: https://vtshome.org/research/ *(last access 23/09/2022)*

WHO Life skills education for children and adolescents in schools. Pt. 1, Introduction to life skills for psychosocial competence. Pt. 2, Guidelines to facilitate the development and implementation of life skills programmes, 2nd rev https://apps.who.int/iris/handle/10665/63552 *(last access 19/09/2022*

WHO Wellbeing Europe What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review Report 2019 https://www.who.int/europe/publications/i/item/9789289054553

Digital communication and learning

A cura di:
Cristiana Pivetta

Abstract

The school doesn't become an attractive place for students by equipping the environments with tools and programs but in fact building learning processes with students. Innovation consists in effectively making students protagonists of learning to ensure an accessible and effective training path.

Keywords

Digital Learning
Tool
Innovation
Communication
Engagement

The changes taking place on the digital level have a particular impact on the school institution, which is called to face new challenges in order to remain credible.

Over the last few years, characterized by the global pandemic of Covid, impetus and vitality have absurdly given to the school institution as a place which is not only educational but also able to build socializing and empathic experiences.

The direction taken by educational institutions involves the adoption of digital tools and their integration into everyday learning, also in order to ensure greater inclusivity and equality.

The technological tools are certainly close to the world of students but are alone insufficient if you don't use their communicative languages. Therefore school cannot be an attractive place without the commitment of those who work init there in a truly innovative direction in the field of learning processes.

In fact, innovation cannot be entrusted to a tool or an interactive program because students get very tired of innovations very quickly but must be built through shared learning paths.

Designing, building, and organizing the subjects of the disciplines with students doesn't mean leaving or abandoning the learning processes to the students. It's the role of the teacher that adapts and becomes flexible by taking on various nuances from tutor to coach, motivator.

That said, it seems easy to make a breakthrough, but resistance continues to be strong on two fronts. On the one hand, students accustomed to traditional teaching find it difficult to move from a passive role to an active role as builders of their skills. On the other hand, the conviction of a good segment of teachers who believe in their disciplines there is no possibility for an alternative to the traditional method.

The crisis of learning is closely related to communication processes. In fact, our students are used to predominantly digital communication. The communicative code is almost always written and takes place on social and messaging chats. The verbality continues to lose ground and thus the use and perception of oral language escapes the students.

Students aren't used to listening and have lost the sense of the word, their vocabulary is increasingly limited, and the specific languages of the disciplines become for them complete strangers.

The lesson should therefore be rethought and divided into many micro-temporal spaces dedicated to discussion, in-depth activities, and reinforcement. The reworking of topics in digital documents by students with PCs, tablets, and smartphones without demonizing them involves each student with their own code. Learning activities of this type turn into customizable pathways allowing students to achieve their goals. In this way we "engage" students by involving the whole of their person proposing concrete problems without losing sight of the teaching of human, social and cultural skills, so much requested.

The learning journey can be stimulated using specific methodologies. Cooperative learning turns out to be the most appreciated methodology because according to the students you can confront, combine ideas, work with pleasure and in less time. The debate is evaluated in the same way as it allows you to address topics related to everyday life, to support and counter the statements of other teams.

There is therefore not only one method but several methods that must be wisely mixed and alternated according to the activities.

It's up to us teachers to take note of adapting the teaching new methodologies and find the right interaction with a constantly evolving generation of learners.

BIBLIOGRAPHY

E.G. Cohen (1999). Organizzare i gruppi cooperativi. Ruoli, funzioni, attività, Erickson, Trento.

M. Comoglio (1999). Educare insegnando. Apprendere ad applicare il Cooperative Learning, LAS, Roma.

Cinganotto L., Mosa E., Panzavolta S. (2021). Il Debate. Una metodologia per potenziare le competenze chiave. Carocci editore, Roma.

Digital didactics: how ArtCentrica inserts itself into the New European Bauhaus

A cura di:
ArtCentrica

Abstract

*Il **NEB (nuovo Bauhaus europeo)** si pone in essere come una proposta creativa e interdisciplinare, in cui le idee più visionarie prendono vita, grazie all'incontro di arte, cultura e scienza. In uno scenario di forte cambiamento come questo, viene naturale pensare a quanto sia necessario trasformare i nostri sistemi di **istruzione e formazione**, in modo da renderli sempre più **inclusivi** e capaci di soddisfare le esigenze degli studenti di oggi, i cosiddetti "Gen Z".*

*Questo è uno dei motivi che sta spingendo il team di **ArtCentrica, applicazione cloud** – oggi anche **startup innovativa** – a continuare lo sviluppo e l'integrazione di un numero sempre maggiori di collezioni culturali, potenziare la piattaforma, fornendo un prodotto/servizio rivolto all'insegnamento e all'apprendimento dell'Arte all'avanguardia nel panorama EdTech. La piattaforma è nata con l'intento di rivoluzionare il paradigma delle lezioni frontali in classe, a favore di un apprendimento attivo (anche da remoto), basato sulla collaborazione tra studente e insegnante. ArtCentrica ha già partnership importanti (Gallerie degli Uffizi, Pinacoteca di Brera, National Geographic) ed è accelerata da **FuturED di Cassa Depositi e Prestiti-H-FARM.***

***NEB (New European Bauhaus)** is an interdisciplinary and creative proposal wherein far-seeing ideas take form, thanks to the encounter of art, culture and science.*

*In a scenario of strong change in which we find ourselves it is natural to think about how necessary it is to tranform our methods of **instruction and education** in a way to make them more inclusive and able to satisfy the needs of today's students, the so-called Gen-Z component of society.*

*This is one of the factors pushing the **ArtCentrica team cloud application** – today also a **tech start-up** – to continue the development and integration of an ever increasing number of museum collections which rienforce the educational platform providing a service directed to the teaching and learning of Art by using state-of-the-art tecnology directly associated with the vision of **EdTech**. The learning platform has evolved with the intent of disrupting formal instruction methods in favor of active participation (even remotely) based on student and instructor collaboration. To date **ArtCentrica** has developed important partnerships with Gallerie degli Uffizi, Pinacoteca di Brera, National Geographic and is being accelerated by **FuturED of Cassa Depositi e Prestiti-H-FARM.***

The New Bauhaus and the digital world: the proposal of ArtCentrica

The **new european Bauhaus** is a project that was launched last november by the President of the European Comission, **Ursula von der Leyen**, to reconsider the lifestyles of the citizens of the European Union, and to respond to the challenges of the future while taking into consideration accessibility, inclusivity and sustainablity. **NEB** positions itself as an interdisciplinary and creative proposal in which far-seeing ideas take form thanks to the encounter of art, culture, and science.

Riding the wave of regeneration within the european union it comes naturally to think of the necessity of transforming our educational system in a way to make it more inclusive and capable of satisfing the needs of today's students, the so-called "Gen-Z". Where does one start?

Digital tecnologies can assist us in this, in that they offer infinite possibilities of application and can be modified with ease to the requirements of today's youth, regardless of their level of preparation.

The digital world opens a path to new methodologies of learning, encouraging the formation of a scolastic environment based on collaboration and team building between teachers and students.

Over the past two years – with the unplanned assistance of the pandemic – teachers were able to experiment with digital resources during a prolonged period, aknowledging that digital resources were not that bad, all things considered, but rather, that benefits were present from which to draw upon. A research project by the **Fondazione Cariplo** in collaboration with **WeSchool** and the **Politecnico di Milano**, and presented during the conference, Innovazione e didattica: i big data per disegnare la Scuola di domani, noted that at least 57% of the teachers continued to utilize digital resources after the lock-down period.

Encouraging data of this kind indicates something is changing, even within the complex structure of educational systems and is one of the reasons that encourages the **cloud application** of the **ArtCentrica** team – a recent **innovative start-up** – to continue the development and integration of the aquired database of an ever increasing number of important cultural collections to rienforce the platform, to supply a service, a product, for teaching and learning Art in a state-of-the-art scenario within the world of **EdTech**.

Let us take a step backward. **ArtCentrica** was born with the task of improving the learning experience with regards to Art. This in that Art is considered minor league material by students because it is considered unappealing and not participatory. And yet, Art is an essential discipline and the studies undertaken – such as those by the **European Education** e **European Schoolnet**, summerized in the article "Digital learing during the pandemic – Resources from cultural heritage for and from teachers" demonstrate that the study of Art has a positive influence in the overall learning process and ameliorates the way in which one experiences the scolastic learning environment.

As a result educators have updated the the resourses acronym from **STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)** to **STEAM**, where the "A" of Art plays a crucial role in the development of cross-cultural competences – at present considered a fundamental necessity to enter the workplace – where scientific and technological competences are united with humanistic fields of study.

As long as the platform is aligned with the New European Bauhaus the **ArtCentrica** team will be dedicated to the diffusion of digital culture in an ever expanding field while applying to and winning entry to accelerator programs, the most recent of which are: **IMPACT EdTech** – promoted by **European Schoolnet**, **ISDI** and **FundingBox** and **FuturED** – promoted by **Cassa Depositi e Prestiti (CDP)** and **H-FARM.** Furthermore ArtCentrica continues to upgrade its own offerings through an internal research and development process with educational and cultural partners (Pinacoteca di Brera, National Geographic) and also through European projects such as "**CCI Thrive**" which is co-financed by the **European Education and Culture Executive Agency (EACEA)** and is in partnership, among others with Ars Electronica (Linz) e IMZ Internationales Musik&Medienzentrum.

The goal is to understand the obstacles which interfere with cultural and creative european initiatives to acheive international fame and competitivity, experimenting with avant-garde technologies and processes tested for future use to find solutions that are practical and convincing for small and medium sized companies.

More recently, **ArtCentrica** has been selected to be a partner in the DIGITART project – financed by the EU funding agencies – within the specific european fund KA220-SCH- Cooperation partnerships in school education Erasmus+, which gets underway during the month of November 2022. The principle objective is to allow the participating organizations to operate independently as well as in partnership with each other at a trans-national level, allowing for internalization of the activities through the exchange and development of innovative methods, as well as to promote the condivision and discussion of ideas.

Instead within the scolastic context, the ArtCentrica team has designed a pilot project which will soon take flight in **14 middle schools** – in Italy and beyond. In this project teachers and students will be able to touch with their hands the ArtCentrica platform during art history lessons. They will become first person participants in this moment of transition: they will be able to construct, in a innovative way, lessons for futher involvement of the subject matter which they prefer most, directly from the application, adding notes in the areas of interest, zooming into the details and much more.

Thanks to **ArtCentrica**, teachers will put into use the **TPACK model** for the creation of a live learning experience. The **TPACK model** predisposes for the integration of pedagogical elements, content, and associated technology with the desired end result of obtaining innovative didactic experiences programmed into the system by the teachers allowing them to experiment and ameliorate the offering each day with the end goal of presenting an alluring and inclusive learning setting.

In the development of active learning experiences the teachers encourage the students to actively participate in the act of learning itself, allowing them to construct their own comprehension and learning history thus contributing to the construction of a collaborative didactic environment. This approach is in contrast to the "passive" system whereby the teacher speaks to the students taking for granted that the students understand everything immediately.

The proposed paths, formative as well as collaborative, allow the students to aquire competences not forseen by traditional scolastic curricula but are important by virtue of the rapid pace that the digital sector is crossing. Citing the **Winner** & **Hetland** study "the thought process" that students aquire through a high quality experience of Art, include the capacity for internal reflection, self-criticism, and the willingness to experiment and learn from errors.

("Why Do We Teach Arts in the Schools? The dialogue continues. A response to Winner/ Hetland").

The effects of digital didactics on cultural institutions

Increasing student interest in Art can also generate positive returns for the families of the students in that family members can take advantage of **ArtCentrica** to increase their knowledge of art.

ArtCentrica is a continually evolving product, whether tecnologically, or in its content which at present includes over 6000 hi-resolution images of artworks from the some of the most prestigious collections in the world from some of the most important museum in the world (Gallerie degli Uffizi, Pinacoteca di Brera, MET, Rijksmuseum, and etc.). All this information can be used in didactic activities thanks to the inclusion of interactive tools.

By its nature the platform contributes to give visibility to Museums, furthermore, the team has developed a business model that goes beyond this, bringing value and added resources (with respect to traditional models) to cultural institutions, giving them a percentage of the income earned from the annual sales of the platform to schools and universities. Through the activation of these good business practices ArtCentrica has not only introduced a rethink of how to offer cultural holdings but also a way to incentivize the connection – virtual and in person – between cities and museums.

In that regard it is important to note how, in fact, museums and cultural institutions make limited use of technology for commercial uses (2% – ISTAT database 2020) and didactic uses (2% – ISTAT database 2020). And yet, especially during the pandemic period many people made use of these digital resources and by way of the ISTAT database for the year 2020 44.2% of the public will continue to utilize digital resources with the same intensity as during the pandemic months.

Another piece of data to take into consideration: 65.5% of the visitors interviewed in research made by the **Direzione DG Musei** during the **year 2020** believes that the availabilty of high quality digital content on-line (photographs, video, content) can induce the visitor to make the effort to visit the museum or cultural institution in person.

Therefore, a direct consequence of increasing the visibility of museums on-line is the increased visits to the museums, which results in an increased growth in ticket sales.

CONCLUSIONS

The introduction of digital platforms for didactic purposes gives way to an innovative and stimulating school, first of all for the students, but also for the teachers, especially for those who have less experience with technologically advanced systems. The digital platform helps them to improve their relationship with the new technology and to stay up to speed with the changes in society.

Thanks to the interactions that students and teachers can have with ArtCentrica, as well as with the eventual feedback, it will be possible to construct a valid database to study the effects of this method of teaching Art and the relationship students develop with this system. The increased data will allow for the improvement of didactic models and demonstrate the importance of the educational material with regard to the evolving scolastic panorama.

It is now obvious that an interdisciplinary atmosphere is necessary to build the future. It is most apparent that culture and technology should build a synergetic relationship and not insist on living in separate worlds.

Teachers are called upon to find beauty in their teaching environments, such as in a Learning Community with the goal of bringing to the fore the potential of each and every student, and in this, we wish to emphasize, that digitial instruments, due to thier inherent interactive nature, represent a truly valid resource. For further information on ArtCentrica go to: https://www.artcentrica.com the video https://vimeo.com/698977025 and send an e-mail to info@artcentrica.com.

Museums, extracurricular places: accessibility and extended reality

A cura di:
Giuliana Guzzaroni

Abstract

Nell'epoca odierna la fruizione del patrimonio artistico-culturale è un diritto della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (art. 27, 1948) che appartiene a ogni cittadino del mondo[1]. Questo sancisce la piena accessibilità alla ricchezza della cultura e l'ingresso a una sempre più ampia quantità di utenti. Questa esigenza spesso motivata da istanze economiche, assume una valenza etico-sociale ed è stata prontamente accolta dagli ambienti artistico- intellettuali per il bisogno di riadattare la visione dell'arte alla complessità della realtà contemporanea [2]. Parole recentissime come "multisensorialità", "accessibilità" ricorrono frequentemente nel lessico artistico, nelle esposizioni, nelle gallerie, nei musei, nelle mostre di pittura ecc. Di seguito l'arte si è liberata dal confine in cui era relegata: l'approccio multisensoriale ha di fatto spazzato via il pregiudizio dell'approccio visivo: l'arte si guarda. Ciò ha permesso di captare un bacino di utenti finora, pressoché, escluso: quello delle persone con disabilità. Ancora ha avuto il vantaggio di costituire un valore estetico aggiunto, poiché i capolavori, una volta solo ammirati, ora svelano invisibili sfaccettature intrinseche[3]. Suoni, profumi, contatti e tecniche multimediali quali la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) con i nuovi mezzi tecnologici, vengono alla ribalta e suggeriscono sensazioni diverse, alla portata di tutti.



Nowadays, artistic and cultural heritage is a right of the Universal Declaration of Human Rights (art. 27, 1948) applicable to every citizen all over the world. It establishes full accessibility to the richness of culture and heritage. This need assumes an ethical-social value and has been promptly accepted to readjust the vision of art to the complexity of contemporary reality. Very recent words such as "multisensory", "accessibility" frequently recur in the artistic lexicon, in exhibitions, galleries, museums etc. Subsequently, art freed itself from the boundary where it was relegated: the multisensory approach has effectively swept away the prejudice of the visual approach: art is looked at. As a consequence, an almost excluded audience has been included: namely people with disabilities. Moreover, this approach to heritage presents the advantage of representing an added aesthetic value. The masterpieces, once only admired, now reveal invisible intrinsic facets. Sounds, scents, contacts and multimedia techniques such as virtual reality (VR) and augmented reality (AR) with new technological boundaries, suggest different sensations, within everyone's reach.

Recent studies[4] suggest that the visitor with autism spectrum disorder (ASD) is often neglected in museum reception. Families with children with ASD complain that visiting museums often causes great stress. These kids accuse a sense of confusion, overload of stimuli and bewilderment in an unfamiliar environment. The entrance is generally crowded and it does not allow easy access to museums, and families are sometimes forced to abandon the visit. Some precautions should be necessary to prepare a proper environment for this audience. The visit should be well planned and adequately anticipated. The autism spectrum is a pervasive functional disorder of the person inscribed in generalized developmental disorders, neurodevelopmental disorders and communication disorders. A plurality of anomalies and comorbidities, such as intellectual disability, may go with the autistic condition.

The DSM-5 identifies two fundamental autistic traits:

- Impairment of social interaction and verbal and non-verbal communication;
- Restricted repertoire of activities and interests.

The autistic spectrum is characterized by articulated clinical characteristic. The disorder is generalized to all functional areas of the personality: stereotyped movements, perceptual dysfunctions, emotional disorders, affect disorders, psychic alterations, intellectual disorders, social disorders, language pathologies, absent or abnormal eye contact[5]. Tazi, Vidal and Stein (2015)[6] indicate the need for museums to be more accessible also for this audience in order to promote learning, personal empowerment and social inclusion. For this purpose, the concept of visitor-centered museums has recently appeared[7].



According to Woodruff (2019)[8], the most obvious advantages are: developing the imagination, regulating some sensory functions, expressing one's emotions, increasing visual-spatial and recreational skills. In fact, some authors argue that the autistic mind consists of three types of attitudes:

1. Thinking in facts;
2. Thinking in patterns;
3. Thinking in pictures[9].

Among these, those who think in images, according to Grandin and Sacks (2006)[10], may be more connected with art. Inclusive art represents a bridge to reveal artistic potential in people with the autism spectrum. Some museums, such as the Metropolitan Museum of Art in New York, have included specific programs aimed at visitors with ASD to ensure they enjoy a positive visit. There are a few museums that have developed special programs with tailor-made materials to reduce anxiety. They generally offer downloadable packages that should be used before the visit. The inclusion of special needs offers a great benefit to museums that adopts these measures because they raise the quality of the visit and enhance learning, offering an opportunity to reflect on themselves and on their own collection[11]. A suitable offer for the audience with ASDs is offered by the Civic Museums of Mantua. They present a "Didactic support to classes with autistic children"[12], characterized by materials designed to anticipate the visit in order to relieve tension. For over twenty years, immersive virtual environments have been studied and developed to be useful for people with ASD (Newbut et al., 2016)[13]. Extended reality (XR) is a real-world simulation based on 3D graphics and electronically processed environments with 360° videos. In this context, extended environments may promote collaboration, and more closely real-life working conditions, building student confidence and preparing them for a future with even more advanced technologies. Digitization has changed the traditional classroom and museum providing high-tech learning environments. Schools are using both technology enhanced and traditional teaching methods to ameliorate the learning and teaching experience. Studies report that XR can be useful for teachers, educators and therapists as it suggests the opportunity to access and interact in a protected (compared to the real world), custom-made and repeatable learning environment[14].

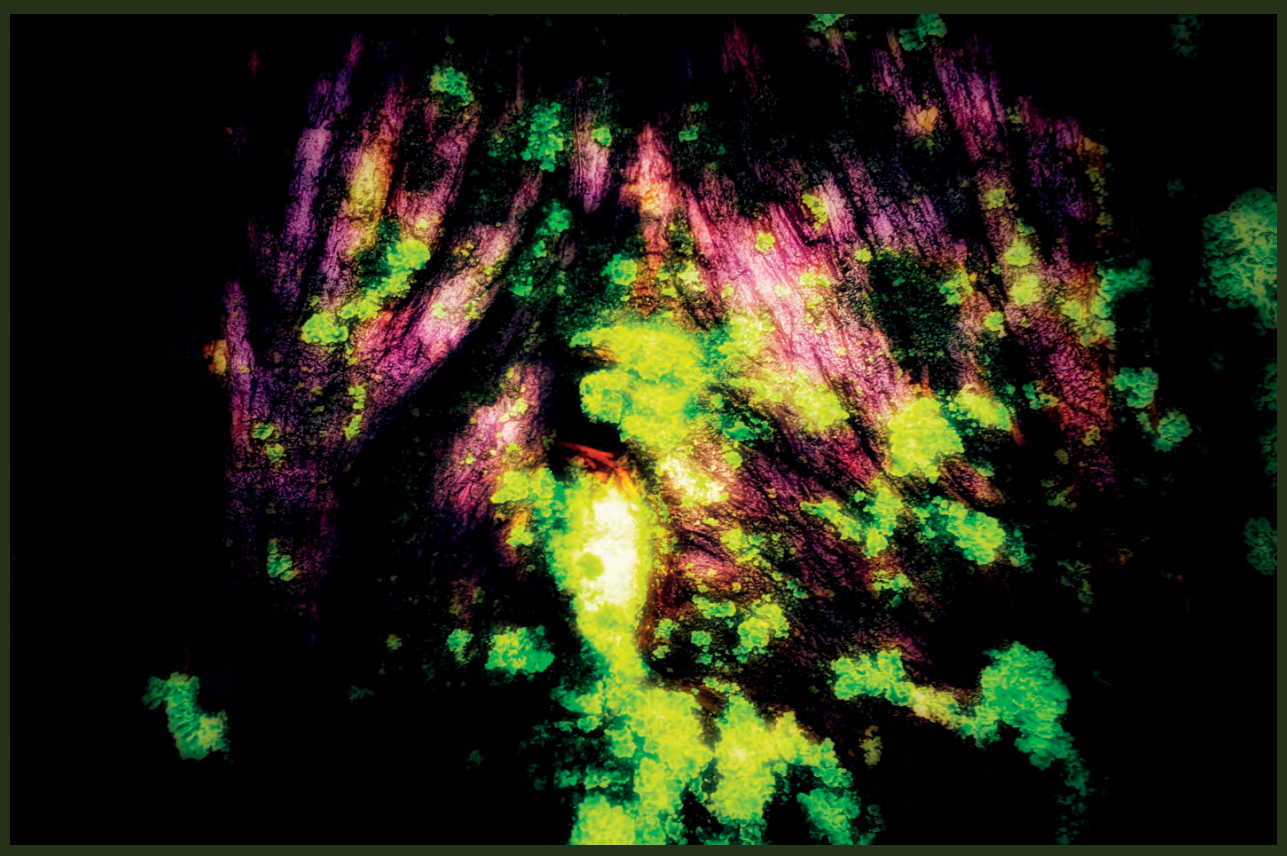


XR may recreate environments, difficult to experience in the real world, to live specific situations and thus intercept the symptoms of certain pathologies: think, for example, of phobias such as arachnophobia; it would be particularly difficult to "immerse" a patient in an environment infested with spiders[15]. Therefore, XR allows people to experience environments that are hard to recreate in a classroom or in a traditional museum. In fact, it is possible to get a user accustomed to a change of environment, by reconstructing it within virtual worlds, as in the case of a student who, having to visit an art gallery, would experience the new space as a trauma. The Independent in an article reports the benefits that VR is able to offer to students with ASD, helping them to fit in and overcome perceptual and social barriers[16]. VR technology may offer a valid support for education.

According to Aiello et al. (2012)[17], VR facilities may enhance a sensomotorial activity in learning. VR lets students enter a possible virtual world. Sastry and Boyd (1998)[18] say that a virtual environment offers a high level of presence when students can 'select, move and manipulate objects naturally'. Consequently, performing in a virtual environment makes users feel present in that VR setting. Concrete examples are experimental but they are rapidly expanding in many places all over the world. In these projects, subjects with special needs become the main actors. Most proposals show that boys and girls with the ASD often love heritage as they may enjoy a quiet and conciliatory atmosphere capable of alleviating the anxieties they often live with. For those with ASD, getting to know a work of art is technically possible with innovative methods. Within a place devoted to art and heritage, recognizing people, receiving and giving a greeting, a smile, creates empathy. And this is life.







REFERENCES

1. *Articolo 27 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani:Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico ed ai suoi benefici.*
2. *Grassini A., "L'accessibilità: la via maestra verso un'arte nuova", in G. Cetorelli, M. R. Guido (a cura), Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità, edito nella Collana "Quaderni della Valorizzazione", Nuova serie, n. 4, Direzione generale Musei, 2017, p. 77. Ivi, pp. 74-76.*
3. *Grassini A., "L'accessibilità: la via maestra verso un'arte nuova", in G. Cetorelli, M. R. Guido (a cura), Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità, edito nella Collana "Quaderni della Valorizzazione", Nuova serie, n. 4, Direzione generale Musei, 2017, p. 77, pp. 74-76. Ivi p. 81.*
4. *Woodruff A. W. "Finding Museum Visitors with Autism Spectrum Disorders: Will Art Help In The Search?", in Museum and Society, v. 17, n. 1, p. 83-97, 2019:* https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas/article/view/2586
5. *Crispiani P., Ippocrate Pedagogico. Manuale professionale di Pedagogia speciale della Abilitazione e Riabilitazione, Chiaravalle, Istituto Itard, 2019, p. 47, pp. 19-20, pp. 20-22, p. 50. Ivi, pp. 60-70.*
6. *Tazi T., Vidal H., Stein K., "Arte Juntos/ art together: Promoting school readiness among Latino children through parent engagement and social inclusion in a suburban museum", in Museum & Society, 13 (2) 158-171, 2015.*
7. *Simon N.,The Participatory Museum, Santa Cruz, CA: Museum 2.0, 2010.*
8. *Woodruff A. W. "Finding Museum Visitors with Autism Spectrum Disorders: Will Art Help In The Search?", in Museum and Society, v. 17, n. 1, p. 83-97, 2019.*
9. *Grandin T. e Sacks O., Thinking in Pictures: And other Reports from my Life with Autism, New York, NY: Vintage Books, 2006.*
10. *Grandin T. e Sacks O., Thinking in Pictures: And other Reports from my Life with Autism, New York, NY: Vintage Books, 2006. Op. cit.*
11. *Woodruff A. W. "Finding Museum Visitors with Autism Spectrum Disorders: Will Art Help In The Search?", in Museum and Society, v. 17, n. 1, p. 83-97, 2019. Op. cit.*
12. *Supporto didattico alle classi con bambini autistici:* http://www.palazzote.it/index.php/it/supporto-didattico-alle-classi-con-bambini-autistici
13. *Newbutt N., Sung C., Kuo H.-J., Leahy M., Lin C.-C., Tong B., "Brief Report: A Pilot Study of the Use of a Virtual Reality Headset in Autism Populations", in Journal of Autism and Developmental Disorders, 46, 2016:* https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27272115
14. *Guazzaroni, G. e Pillai A. S., "Virtual reality (VR) for school children with autism spectrum disorder (ASD): A way of rethinking teaching and learning" in Giuliana Guazzaroni (editor), Virtual and Augmented Reality in Mental Health Treatment, Hershey, PA, IGI Global, 2019, pp. 141-142.*
15. *Botella, C., Fernández-Álvarez, J., Guillén, V., García-Palacios, A., & Baños, R., "Recent Progress in Virtual Reality Exposure Therapy for Phobias: A Systematic Review", in Current Psychiatry Reports, 19 (7), 2017.*
16. *Catren N. R., "Virtual reality may be a help to autistic children in the classroom" in The Independent del 12/04/2017:* https://www.independent.co.uk/news/science/virtual-reality-may-be-a-help-to-autistic-children-in-the-classroom-a7676391.html
17. *Aiello, P., D'Elia, F., Di Tore, S. & Sibilio, M. (2012). A constructivist approach to virtual reality for experiential learning. E-Learning and Digital Media, 9(3), 317-324.*
18. *Sastry, L., Boyd, D. R. S. (1998). Virtual environments for engineering applications. Virtual Reality, 3, 226-234.*

FOR A NEW EUROMEDITERRANEAN DIGITAL HUMANISM

A cura di:
David Alberto Murolo,
DiCultHer

Abstract

In questa corsa al futuro, allo sviluppo dell'istruzione, alla ricerca, un'Europa realmente unita in base al principio di cooperazione, deve necessariamente dotarsi di analisi obiettive sulla realtà in trasformazione, supportando concretamente la transizione digitale degli Stati più arretrati attraverso politiche efficaci di innalzamento della qualità del sistema educativo e professionale. Bisogna altresì recuperare a livello politico-istituzionale quella dispersa visione geopolitica mediterranea quale area delicata e in costante tensione che ha e avrà un sempre più forte impatto sul il futuro dell'Europa. Non è pensabile "raggiungere gli ideali di pace, libertà e giustizia sociale", finché i Paesi del Mediterraneo europeo continueranno a essere immaginati e utilizzati come una mera destinazione turistica pret-a-porter dal carattere fin troppo stereotipato che ne ha cristallizzato storia e civiltà. Piuttosto la realtà e la quotidianità di questi luoghi presentano ogni giorno e in ogni stagione situazioni complessità difficili per chi li vive, contesti che richiedono una lettura geopolitica con un angolo di visuale ad ampio raggio e interventi diretti al miglioramento del welfare con forme inclusive di cittadinanza attiva, partecipativa, ambientali e di istruzione. Quest'ultima, soprattutto se ispirata ai valori umanistici, è condizione fondamentale per avviare quelle opportunità di crescita e progresso nel formare giovani generazioni di professionisti abili nel rilanciare la vivacità sociale in tutti gli strati. L'Europa che, a passo veloce si dirige

all'appuntamento dell'Agenda 2030, dovrebbe anche attraverso il digitale, riaccendere il fuoco sull'attitudine all'elevazione umana che da sempre induce l'uomo alla ricerca e alla crescita. Solamente condividendo idee e progetti, con un'azione pedagogica incentrata sul ruolo creativo, ideativo, filosofico, partecipativo e rigenerativo degli studenti e delle studentesse, con l'interscambio generazionale, si concretizzano l'attivazione e la promozione di pratiche didattiche innovative nonché la costruzione di nuove agorà che diffondano la conoscenza per cui la scuola dell'Europa Unita si fa unica nella propria identità. Solo a partire da una consapevole geopolitica euro-mediterranea l'Europa può rinnovare la sua visione di appartenenza nelle differenze accorciando le distanze tra cittadini. Il nuovo modello educativo europeo, per essere davvero efficace deve riprogettare, ridefinire e supportare ambienti cognitivi che debbono poter contenere sia la nostalgia per Itaca che la passione per il Nuovo, in cui la cultura e il patrimonio euro mediterraneo divengano il luogo delle relazioni. Deve sperimentare con i giovani e con diverse generazioni nuove strategie educative che si collochino in modo ibrido tra il fisico e il digitale, oltrepassando in un viaggio di ricerca le attuali Colonne d'Ercole e pongano le condizioni di avvio di una nuova forma di umanesimo, condizioni necessarie ad alimentare uniformemente i processi di innovazione "per esplorare, discutere e plasmare un futuro bello, sostenibile e inclusivo" come ci ricorda la mission del New European Bauhaus.

Several European methodological and strategic plans aimed at local communities have over time been aimed at outlining the principles of digital citizenship as well as the skills of the professionals delegated to education and training. The overall vision for the prosperity of the planet and the commitment undertaken by the 193 member countries of the United Nations, through the goal n. 4 of the 2030 Agenda, aimed already from 2015 to guarantee a fair and inclusive quality education through a broad action program.

Intentions relaunched and expanded in the EU area with the "New European Bauhaus", in 2020, immediately after the first pandemic emergency, also to restore the ideal of a highly cohesive social fabric to European citizenship.

An ambitious, idealistic and futuristic project at the same time in which, in a fluid milieu, art, culture, science, technology, environmental sustainability come together to build a new way of living contemporaneity, in a mutual and constructive exchange between all citizens, businesses and institutions.

The will of peoples to act unanimously for the achievement of an integral social, inclusive and widespread well-being, guided by an ethical and democratic technology, however, is currently clashing with a disharmonious reality in digital development, highlighting strong discrimination among countries.

Despite the programmatic and cultural activity proposed by the European Commission in identifying adequate strategies to overcome the technological gap between States and promote digital citizenship, the Digital Economy and Society Index (DESI) of 2021 – an index that monitors the level of digitization of respective European states – delivers a result of a Europe that is highly uneven in technological growth and digital competitiveness.

The reasons for this different speed of development towards the achievement of the objectives are different and complex, to be sought primarily between environmental factors and socio-economic conditions characterizing the individual territories.

It is no coincidence that in DESI the lowest positions are occupied by Mediterranean and Eastern European countries where there is a strong discrepancy in basic digital skills and the consequent lack of professionalism in ICT with low levels of internet accessibility, especially in the relationship between urban and rural areas.

By encouraging extensive and functional digital education, we see that if on the one hand the United Europe is working hard on the planning of a digital ecosphere, inclusive and accessible to all its territory, on the other hand there is an absolute need for a capillarization of the interventions in the single most disadvantaged states indicated by the DESI report .

Together with the technological and logistical support, which implements a network of efficient infrastructures in the provision of digital services, even in less industrialized and developed territories, a new educational standard is urgently needed, new training strategies for the digital emancipation of all citizens and the enhancement of those territories. This would favor the development of the economy, professional opportunities, leveling the regional differences. It is therefore essential to adopt a new cohesion policy aimed at a greater connection of citizens and enhancement of the territories, focused on real and effective needs, focusing on synergistic solutions capable of concretely promoting competitive processes starting from research and education.

While the possibilities for sharing ideas and social inclusion offered by digital technologies

and connecting devices that improve everyday life are endless, it is also necessary to pay attention, even in technologically advanced countries, to the exclusion of large spaces of reality and social and cultural representation.

There is no doubt, however, that digital offers and will offer previously unthinkable opportunities starting from the health sector, scientific research, artistic development, energy, environmental, financial, intellectual property, thanks also to recent developments in Blockchain technology .

The massive but uneven digitization, begun with web 2.0, on the one hand has favored the participatory culture, thanks also to the birth and development of social media, but, on the other, it has produced "The Age of Surveillance Capitalism" to the detriment of security and personal confidentiality. And all this happens while citizens are absolutely unaware of the value of their data disseminated and collected by the major web companies, which have made it the most profitable business in the history of the world. Furthermore, the new commercial strategies of geo-coding of places, the constant attractive design of homologating models of user experience for mobile connection devices and devices, with Artificial Intelligence applications combined with pervasive semantic manipulations by software companies, information and communication systems directly affect cognitive and transparency processes. Thus critical thinking and depth of thought are obscured while the constitution of collective and individual imaginary and spatio-temporal dynamics are altered by acting simultaneously on several social levels.

Therefore, the role of a truly inclusive education that is able to offer everyone – with special regard to the new generations and with the new generations – the experiential and digital skills for a correct, functional use of technology and, at the same time, the tools for a critical thinking on current reality, can no longer be postponed.

A multifaceted training, which explores knowledge but also consciousness, intimately connected among teachers, students and territories, planning new cognitive environments in which each discipline is diluted into the other. The liberated Prometheus can thus find an authentic unicum of knowledge in the ethical approach to the use of technology .

Until today, the intention of raising the quality standard of a European school has been disregarded, understood as a culturally vivid forge, made up of far-reaching exchanges and mergers that contradict the 1989 Delors Report where the European Union was strongly committed on various fronts. Among these also the economic and monetary integration of the member countries which had started the path of international reforms of training processes with the "Bologna Process", up to the creation of the "European Higher Education Area".

In such a race towards the future, towards the development of education, towards research, a Europe which is truly united on the basis of the principle of cooperation must necessarily equip itself with objective analyzes of the changing reality, concretely supporting the digital transition of the most backward states through effective policies. of raising the quality of the educational and professional system.

It is also necessary to recover at the political-institutional level that dispersed Mediterranean geopolitical vision as a delicate area in constant tension that has and will have an increasingly strong impact on the future of Europe. It is unthinkable to "reach the ideals of peace, freedom and social justice" (J.Delors, UNESCO report), as long as the countries of the European Mediterranean are being imagined and used as a merepret-a-porter tourist destination with an overly stereotyped, picturesque character that has crystallized their history and civilization, in folkloristic postcards for dream vacation spots with exceptional rooms with a view.

Rather, the reality and everyday life of these places produce – every day and throughout the year, complex situations for those who live there, contexts that require a geopolitical reading with a wide point of view and interventions aimed at improving welfare with inclusive – active, participatory, environmental and educational – forms of citizenship. Education, especially if inspired by humanistic values, is a fundamental condition for initiating those opportunities for growth and progress in forming young generations of professionals capable of relaunching social vivacity at all levels. Education must have both the means and the skills necessary to concretely educate at sharing the contemporaneity of a community otherwise destined to a long-term cultural regression difficult to heal, leading to serious consequences of democratic stability.

In reconnecting the school to reality, the priority is to act on the trainers' skills as well as to free the educational system from study programs that are often obsolete and unable to handle, mix, and grow the "new knowledge", a Digital "STHEAM" in which the letter "H for Humanities " combines withscientific knowledge, art, philosophy, history, literature and technology. The digital world cannot and must not be reduced to a mere sequence of algorithms; because mathematics, physics and cryptography, without the deep breath of humanistic studies, hardly raise man's research to a higher intention.

Europe, which is quickly heading for the 2030 date, in addition to the implementation of major policies to support and promote humanistic and scientific reading that can give back to all students the sense of the authentic beauty of civilizations, should also through the digital, rekindle the fire on the aptitude for human elevation that has always led man to research and growth. A Euro- Mediterranean condition that realizes common digital projects, almost completely missing today, applying an inter-generational logic that absolutely includes the elderly and young people in a mutual and fruitful exchange of experience by competence.

New cognitive environments must be able

to contain both the nostalgia for Ithaca and the passion for the New, environments in which memory, experiences and identity combined with technical performances and multimedia practices, recover, re-elaborate and re-propose contents rich in meaning and expressions of identity. This will facilitate mutual understanding grafted on the social pillars of citizenship and active and responsible participation also useful to fight the gender discriminations. It is therefore essential to experiment and verify new educational theories and practices that are placed in a hybrid way between the physical and the digital, going beyond the Pillars of Hercules, reactivating that propensity for wonder, amazement, the journey of research and the challenge of one's own limits that everyone accomplishes in the world and within himself.

In this fluctuating and pervasive digital proliferation, the challenge of our time in building a United Europe lies in finding a solid balance of human, ethical, cultural and intellectual value aspects through a technology aimed at including the whole citizenship, exploring new possibilities through young people, offered by new cultures to place them in every social level, including the third age. In fact, abandoning a large part of the community to theoretical misunderstanding and practical inability to digitize, delegating rural communities, the elderly and the disadvantaged classes to an ineluctable irrelevance and a sinking into social invisibility, is the most discriminatory, asocial and detestable that the civilization of our time can perpetrate on the weakest groups. Because real progress can only be treated when no one is left behind.

We are witnessing an evolution of the web and human-machine interaction processes increasingly adhering to human communication and the understanding of the required contents, with everyday life increasingly entrusted to artificial neural networks, so it is essential in the school environment to activate the role of the digital educator that competently knows how to lead the younger generations to an experiential and critical thinking on the current moment where physical reality overlaps the virtual one.

This new educating figure from time to time, in the flow of cyberspace overflowing with signs, texts, sounds and images, will be able to better manage the pervasiveness of information and the fascination stimulated by semi-technical digital devices that are often the cause of that " digital dementia " and "information blindness" which affects psychic development and shapes the collective imagination.

The new maestro – digital performer – together with the students will all have to go into the uncertain and unpredictable "multiverses" with ecological responsibility in order to produce, rework and reconvert the multiple signs and representations offered by the technology that shapes places and individuals, characterizing new geographies of significance of the reality.

The expertise of the digital educator must therefore be a powerful resource in contrasting the supremacy of technology over man, as the man, through new digital resources, must enter the highly changing reality and come into full contact with the different generations. An educational figure who explores new cognitive environments and who is able to read languages, attitudes, vocations, skills of contemporaneity and at the same time who is skilled in bridging the humanistic values and stimulates students to do, to plan, to build, giving them back their "full cultural ownership in producing digital contents and products".

In this sense, as suggested by the mission of the DiCultHer platform, inspired by the principles of a dynamic and contemporary European school, it is necessary to act for and with the new generations of students so that everyone takes possession of an innovative know-how to share it with previous generations.

It is therefore necessary to affect the contemporaneity of a European school, which is thriving with ideas in motion, under the sign of a new environmental responsibility, perfectly conceptualized in La Carta di Pietrelcina – which associates the cultural heritage with the territory it belongs to and indicates, in its representations tangible, intangible and digital, the creativity of that territorial community. In the same way it is necessary to recover the guidelines of the "Manifesto Ventotene Digitale" which enhances the pedagogical action of doing together by placing Culture at the center of the "progetto Europa", as a "common good " and an instrument of social cohesion. We must know how to educate in technology and with technology, avoiding being dominated by it and bringing back, in a constant game of balance of opposing forces, the centrality and attention on what characterizes – on a humanistic and qualitative level – the creative and sensitive experience of the human being, declining the commodified, mystifying and individualistic condition in which digital development constantly subjects us.

Only by sharing ideas and projects, with a pedagogical action focused on the creative, ideational, philosophical, participatory and re -generative role of students and female students, with the generational exchange, can the activation and promotion of innovative teaching practices take place as well as the construction of new agora that spread the knowledge that the school of the United Europe becomes unique in its own identity. Only starting from a conscious Euro-Mediterranean geopolitics can Europe renew its vision of belonging in differences by shortening the distances between citizens. To be really effective, the new European educational model must redesign, redefine and support new cognitive environments in which Euro-Mediterranean culture and heritage become the place for relationships. It must experiment with young people and with different generations, new educational strategies that set the conditions for starting a new form of humanism, capable of uniformly feeding the innovation processes "to explore, discuss and shape a beautiful, sustainable and inclusive future " as the mission of the New European Bauhaus reminds us.

The New European Bauhaus to boost sustainability and inclusion: culture and digitalization for youth employability

A cura di:
Dunia Pepe

Abstract

La sostenibilità non è solo una questione ambientale, ma anche economica e sociale. A questo riguardo, è significativo rilevare il drammatico paradosso di un anno, il 2022, che avrebbe dovuto accompagnare la ripresa post-pandemia e sostenere soprattutto le giovani generazioni per il loro sviluppo professionale. In realtà, questo anno segnato dai conflitti internazionali rischia di offrire proprio alle giovani generazioni prospettive sconfortanti sul futuro.

Nel settembre del 2021, Ursula von der Leyen ha proposto un progetto ambientale, economico e culturale europeo volto a creare spazi di vita e modelli economici innovativi e sostenibili. È il ***Nuovo Bauhaus Europeo – NEB*** *– che vuole offrire proprio ai giovani un ruolo prioritario nel progetto di un'Europa sostenibile e culturalmente avanzata.*

La spinta verso lo sviluppo sostenibile porta un'importante trasformazione nel lavoro: la contaminazione tra professioni tradizionali e competenze digitali. Le competenze digitali legate a fattori di progresso, come l'intelligenza artificiale e l'utilizzo dei big data, offrono nuove soluzioni per la crescita dell'economia e della società. All'interno di questa prospettiva, i lavori specificamente legati alla salvaguardia ed alla valorizzazione dell'ambiente naturale e culturale appaiono particolarmente rispondenti proprio ai bisogni delle giovani generazioni nella misura in cui rispondono alla loro sensibilità ed alla loro formazione improntata alla digitalizzazione.

Sustainability is not only an environmental issue, but also and above all an economic, social and institutional topic.

In this regard, it is important to point out the dramatic paradox of the year 2022, that was supposed to accompany the post-pandemic recovery and support the European younger generations in their professional development. Actually, the year 2022, due to a conflict that is affecting the European countries and the world, can really cause the young people to cope with increasing inequalities and uncertainty.

In September 2021, Ursula von der Leyen proposed an European environmental, economic, and cultural project aimed at creating innovative and sustainable living spaces and economic models. It is the New European Bauhaus – NEB – which wants to offer young people a priority role in the project of a sustainable and culturally advanced Europe.

The sustainable development will produce an important job transformation due to a contamination among traditional professions and digital skills. Digitalization, as crucial factor of growth, generates significant solutions for the development of the economy and society. Within this perspective, sustainable and circular economy, innovation, digitalization, protection and enhancement of natural and cultural environments are highly interrelated, to the point that their application is particularly noteworthy, especially for younger generations, insofar as they respond to sensitivity and digital-based education.

Keywords

Sostenibilità
Digitalizzazione
Cultura
Lavoro
Giovani

Sustainability
Digitalization
Culture
Work
Young People

Digitalization and sustainable development

According to the International Institute for Applied System Analysis (2018, 22), the digital revolution is the pivotal element in the Fourth Industrial Revolution, as important as the invention of the steam engine during the First Industrial Revolution; more specifically for the sustainable development, the digital revolution is a matter of priority, since it is related to many elements of progress and development, such as ***artificial intelligence***, connectivity, information, the ***internet of things***, Big Data usage, virtual reality, machine learning, ***blockchain***, robotics, and quantum computing (IIASA, 2018, 22).

An illustrative model is provided by the impact of new technologies on the management and sustainable development of urban aggregates and living contexts. When managing a city or a human aggregate, the use of geo-localization processes and decentralized technologies, the use of big data and artificial intelligence, and the construction of virtual models and simulation, may enable an in-depth knowledge of the territory as well as any eventual prediction or intervention on exceptional situations of natural and social order; they may equally facilitate the realization of sustainable and circular living contexts based on the efficient use of resources, intelligent management system of water, public lighting, waste and transport. We point out in this regard the role and importance of the Urban Digital Twin (Farruggia, 2021), the digital twins of the cities that can smartly manage the urban complexity thanks to geo-spatial, digital and circular economy skills. From the waste problem to public lighting control system for energy saving, from water consumption to security management.

Sustainability is not only an environmental issue, but also and above all an economic, social and institutional topic. On this subject, Enrico Giovannini (2020a, 23) notes that it is necessary to be aware of the fact that governments are likely to fall not because of global warming problems, which are of extreme gravity, but because of social unsustainability. Today people are afraid of no longer having a future. And this generates a radical change in the politic and economic systems. It is from this perspective that "... sustainable development is necessary to enable the current generation to meet their needs without precluding subsequent generations from doing the same". In this sense, sustainability has to do with intergenerational justice and with the awareness that young people will have less chance than those who preceded them (Giovannini, 2020b).

Since 2015, the Italian Alliance for Sustainable Development (ASviS) has been committing about 230 organizations and institutions in Italy to the achievement of the 17 SDGs – Sustainable Development Goals – covered by the UN 2030 Agenda. It assumes that in socio-natural systems no factor should be considered more important than another, since they all are indispensable and interconnected. The idea that economy or environment may come first is meaningless, as noted by Enrico Giovannini (2020a, 25). Achieving a more equitable and sustainable society will only be possible starting from a systemic and integrated world approach.

"We live in an era of global challenges and change, from the climate emergency to the pandemic crisis, from the geopolitical tensions triggered by the Russian invasion of Ukraine to security issues and energy and food supply, from technological and digital innovation to the increasing social and territorial inequalities." It is important to point out the dramatic paradox of the year 2022, that was intended and supposed to accompany the post-pandemic recovery and support in particular the European younger generations in their personal, social and professional development and greater participation in the democratic life of Europe. Actually, the year 2022, due to a conflict that is affecting the European countries and the world, can really cause theyounger generations to cope with strongest social and geographical inequalities, offering them discouraging and uncertain prospects for their future. Within the same perspective, it is also noted how the current year that should have witnessed the green turning point alongside the digital one, requested by the Next Generation EU Plan, actually sees the involution of environmental policies and the increase in pollution risks due to the shortage of natural gas, caused by international tensions, the widespread use of liquid gas as well as the reopening, in many European countries, of coal-fired power plants.

The new European Bauhaus for innovation, sustainability and inclusion

In September 2021, during a European Parliament plenary session, Ursula von der Leyen delivers a "State of the Union Address", proposing a European environmental, economic, and cultural project aimed at creating new living spaces and new production models marked by innovation and sustainability. Specifically, it aims at creating a New European Bauhaus – NEB -, a universe in which "...the economy reduces emissions, promotes competitiveness, alleviates energy poverty, creates rewarding job opportunities and the best quality of life." A world where digital technologies, culture and creativity make it possible to build a healthier, greener society for the future of Europe.

The New European Bauhaus aims at creating a lifestyle based on excellence and sustainability. In this sense, the NEB intends to build a bridge between science and innovation on the one hand, and art and culture on the other. It also aims at strengthening the role of cohesion policies of local and regional communities, industries, innovators and creative minds working together to improve the quality of life. The New Bauhaus strives to make young people aware of the importance of their role in the project of a sustainable Europe, through a process that wants them to be protagonists in active European citizenship.

According to the philosopher Luciano Floridi (2020), today innovation should be understood as design or better as a project. It is necessary to develop and refine a constructive approach in order to respond to old and new philosophical problems and to try to make the world a better place; in this regard, Floridi himself (2020) suggests the combination of two projects, metaphorically linked to two colors: green and blue. The green color symbolizes the importance of protecting the environment in all its facets, therefore, with a view to safeguarding natural environments, man-made environments, urban environments; on the other hand, the blue color, more precisely the electric blue, indicates instead the new technologies, the Internet, artificial intelligence, all those tools related to innovation and digitalization, that could represent and offer valid alternatives for a real and sustainable development, allowing us to live and interpret this world.

As evidence of interest in issues related to youth policies, in 2021 the Italian Government set up COVIGE: Comittee for Evaluating the Generational Impact of public policies. In addition to dealing with the impact assessment of measures supporting young people in the National Recovery and Resilience Plan, COVIGE also compares the experiences of other European countries and monitors the sustainable development goals imposed by 2030 Agenda. According to Domenico Marino (2021), in order to be able to achieve the goals of the NRRP, it is necessary to propose a model of harmonious innovation, capable of supporting companies and territories during all the transition challenges: digital and technological, green and circular, social and economic, pursuing a balance between tech and social innovation, in the perspective of an Industry 4.0 model.

On September 25, 2015, the member states of the UN approved the 2030 Agenda for Sustainable Development. This year marks the 7th anniversary since the Agenda was adopted, as well as the 50th anniversary of the first UN World Conference in Stockholm. This conference had passed a historic resolution regarding the human right to a clean, healthy and sustainable environment. In 2018, ASviS proposes to all Italian political forces a handbook of actions, many of which have actually been implemented, for example, including in the Constitution the environmental protection and the principle of intergenerational justice, placed at the basis of the very concept of sustainable development; the transformation of the Inter-ministerial Committee for Economic Planning (CIPE, in Italian) into the Inter-ministerial Committee for Economic Planning and Sustainable Development (CIPESS, in Italian); the adoption of the 2030 Agenda as a pillar of the European Union policies.

In 2022, ASviS is once again calling on Italian political parties and movements to commit themselves to achieving the 2030 Agenda goals through ten actions, including: ensuring the effective application of constitutional principles related to sustainable development and young and future generations; directing public investments consistently with the achievement of the Sustainable Development Goals; creating a public Institute for Futures Studies; making territories more sustainable and equitable; committing to the just ecological transition in order to meet the European goal of reducing greenhouse gas emissions by at least 55% by 2030; updating the Integrated National Energy and Climate Plan – PNIEC, in Italian -; implementing the National Climate Change Adaptation Plan – PNACC, in Italian -; implementing a plan for restoring terrestrial and marine ecosystems and fighting against hydrogeological instability; promoting the adoption of circular production and consumption models; reducing inequalities; assessing the generational impact of public policies and enhancing training offer to adapt it to new labor market demands such as green jobs and ICT; promoting an integrated approach to health, capable of considering all those factors that have a direct or indirect impact on human, environmental and animal health and well-being; guaranteeing rights and peace, strengthening cooperation and democracy, consistently with the Charter of Fundamental Rights of the European Union; facing problems related to the growing denatality and the role of immigration in the demographic future.

Professions and "constellations" of professions for the innovation

Sustainable development, understood in its various facets, will radically change the world of work. One of the most relevant transformations will concern not so much the emergence of new professions and skills, as the emergence of "constellations" of new professions and skills. To the extent that sustainability is said to be a multidimensional process, it follows that jobs, activities, and skills related to sustainable development dynamics do not evolve distinctly but co-evolve in a single process. Constellations of professions and skills may thus find themselves acting in the same field: as an example, geologists, agronomists, computer scientists, engineers, and innovators may work together for soil conservation. Knowledge, skills and jobs tend to broaden their scope, contaminating each other and building bridges and connections between them. From these connections, disciplines such as bioinformatics, behavioral economics, computational neuroscience, and neuro marketing arise.

This contamination occurs most of the time between traditional professions and digital skills, since right the digital may offer knowledge, solutions, and new possibilities; it may open doors to new and countless possibilities for the economy, the environment, and the society. In the textile industry, which is known to be one of the industries that wastes the most resources, attention to sustainability may help to focus not only on the product but also on the use of resources such as water, air, materials, as well as on living conditions of workers; specifically, the use of smart technologies, nanotechnology, 3D printers, and fabrics derived from biological organisms such as bacterial nanocellulose, may enable the production of eco-sustainable fabrics and colors, saving precious resources such as water, also increasing safety at work or in hazardous conditions.

As noted by Enrico Giovannini (2020b), "transition to sustainability is a choice to be made not for oneself, but for the future generations. Sustainable development is what allows the current generation to meet their needs without precluding subsequent generations from doing the same. In that way, sustainability has to do with justice between generations and with the now imperative commitment to offer young people the same opportunities as those who preceded them." Even the Encyclical letter Laudato si', written by Pope Francis in 2015, affirms that sustainability is linked to the intergenerational issue, representing a model of integral ecology precisely when it states that everything is connected: the protection of the creation as well as human ecology."

Digitalization and cultural dissemination

In the perspective of a sustainable development, we need to set up a strategy aimed at supporting both labor productivity and local territorial development. The culture industry, in particular, can make a crucial contribution to Italy's economic balance: in fact, although our country occupies 0.2% of the entire earth's surface, it is home to nearly 70% of the world's cultural heritage, with the highest number of UNESCO sites, equal to 57. Sustainable and circular economy, innovation, digitalization, protection and enhancement of natural and cultural environments are highly interrelated, to the point that their application is particularly noteworthy, especially for younger generations, insofar as they respond to sensitivity and digital-based education.

The European Council held in May 21, 2014, declared that cultural heritage "...consists of the resources inherited from the past, in all forms and aspects – tangible, intangible and digital, including monuments, sites, landscapes, skills, practices, knowledge and expressions of human creativity, as well as collections preserved and managed by public and private bodies such as museums, libraries and archives" (Council of Europe, 2014). With these words, the Council of Europe thus recognizes the digital system as an integral, if not fundamental, part of the enjoyment of cultural heritage. In September 2020, the Italian Parliament ratified the Faro Convention, signed in the Portuguese city in 2005, with the intention of affirming the value of cultural heritage in our society. The European Council had approved the Faro Convention in March 2018, identifying cultural heritage as a genuine human right, a tool for mutual knowledge which may also ensure greater integration among European countries.

As noted by Maurizio Vanni (2021), with the ratification of the Faro Convention, culture is being asked to invest in human growth and in improving the quality of life. Sustainable growth brings to other fundamental goals: intangible goods, common goods, and relational goods. This results in projects capable of relating culture to economy in different fields, through new sustainability plans and business models. In the social sector, through the elimination of social barriers, personalization of cultural offerings, and the creation of partnerships with voluntary associations and schools of all levels; in the environment sector, through a renewed definition of environmental impact and education for environmental awareness; finally, by favoring the growth and promotion of the territorial heritage.

The project on the relevance of cultural heritage was born and developed in many contexts, including all those digitization models that allows its expression, conservation and dissemination. In 2017, the DiCultHer Association – Digital Cultural Heritage: Arts and Humanities Schools – proposed the "Digital Ventotene" Manifesto for the promotion of digital cultural heritage, aiming at building a culture of digital innovation regarding the needs of preservation, enhancement and promotion of cultural heritage. The association proposes this innovation culture especially to young people who are asked to take charge of the cultural heritage of which they themselves will be custodians and promoters, also and especially thanks to digitalization tools. In the perspective of DiCultHer, culture constitutes a common good and a prerequisite for social cohesion, precisely for this reason, it is an essential aspect of projects aimed at the European growth (DiCultHer, 2017).

In July 2019, DiCultHer presented The Charter of Pietrelcina regarding Digital Cultural Heritage Education. This document highlights how "cultural heritage is always strongly linked to the territory to which it belongs and it is an expression and representation of tangible, intangible and ... digital creations of their communities" (DiCultHer, 2019). The Charter of Pietrelcina notes how social inclusion arises when the cultural place becomes an educational place, and this happens when social categories of different age, cultural level, social and economic status interact proactively, giving rise to diversified knowledge and skills. In this sense, it aims at strengthening the value of digital cultural heritage as a strategic resource for a sustainable Europe, as stated by the EU through the Faro Convention.

From the perspective of the Pietrelcina Charter, digital culture achieves the elaboration of training models, in turn capable of "guaranteeing to all female and male students the key skills to face the changes and challenges of their present, to better project themselves into the future, to become aware and active citizens, capable of sharing common values and positively confronting each other" together with the evolution of their reference contexts (DiCultHer, 2019).

DiCultHer aims at promoting digital culture especially among high school youth. The school network includes more than sixty organizations such as universities, research institutions, schools, technical institutes, cultural institutes, associations, public and private companies, with the common goal of growing skills that are indispensable in a smart society. DiCultHer, together with partner institutions and associations, periodically organizes hackathons in Italian schools thanks to which young people, through digitalization, promote the enhancement of their cultural heritages, cities or communities.

Professions, skills and training for digital cultural heritage

Maurizio Vanni (2021) notes that already in 1915, the Metropolitan Museum of Art in New York had carried out projects inspired by the models of the late 19th century department stores. In the 1930s, the entertainment industry emerged as a strategic tool to attract new audiences around arts and collections, in order to amaze, wonder, intrigue, engage and educate about culture through participation, entertainment and socialization. Since the early 2000s, experiences aimed at establishing original and diversified relationships between art venues, potential audiences and in general the outside world have multiplied, by attributing an increasingly important role to digital technologies as privileged tools of interaction and communication.

The digital process innovation related to cultural heritage enhancement has undergone a sudden acceleration as a result of two specific events: the ratification of the Faro Convention and even more the lockdown conditions imposed by the COVID-19 pandemic. In March 2020, the lockdown mandated the closure of cultural and art venues in Italy as in many other countries in Europe and around the world. With the doors barred, the world of culture tries alternative ways to stay in touch with the outside world by taking advantage of the possibilities offered especially by digital technologies. Cultural venues see themselves obliged to find new forms of dialogue with the public, to establish new ties with territories, to break down centuries-old social barriers in order to reach thousands of citizens. As stated by Andrea Pugliese (2020), art venues have reinvented themselves "...by defining new formats and contents: virtual tours, curators who become storytellers, live artists, auctions on Instagram, artistic crowdfunding for the fight against COVID-19, and the splendid tableaux vivants that imitate masterpieces of all time." On December 7, 2020, La Scala theater in Milan celebrated the premiere with a performance called A riveder le stelle, like the final verse of Dante's Inferno. Given the impossibility of welcoming the public into the theater, La Scala broadcasted the performance on several television channels. The use of augmented reality also contributed to the success of this evening, which allowed the famous Italian ballet dancer Roberto Bolle to perform in a virtual scenario drawn by the computer.

These innovations are of pivotal importance in the creation of new jobs: activities, job profiles and skills related to the cultural and artistic heritage digitalization process appear to be extremely representative of the 4.0 model of society and work. Indeed, they concern dynamics of dematerialization

and digitalization; they call into question innovative skills that arise from interactions between physical and virtual systems linked to a mix of managerial, technological and soft skills; they affect circular economy systems; and they are particularly responsive to youth employability models precisely because they relate both to sustainable development models and to innovative and transversal skills that are substantially part of the curriculum and training of young people.

Exemplifying in this regard is the experience created by Fabio Viola, a young scholar of archaeology with a passion for videogames, in collaboration with the Mann Archaeological Museum in Naples. In 2017, Fabio Viola created the video game "Father & Son" aimed at capturing visitors outside the Museum and then making them enter it thanks to a compelling story and an interactive game. The Video game "Father & Son" tells the story of a father who, after death, asks his son to learn more about him by entering his work place, the Mann Museum, searching through his papers, reading a letter dedicated to him. According to the rules of the video game, visitors can virtually enter the rooms of the museum and are able to take a look at the works, but only by physically entering the building they can unlock the final stages of the game. Fabio Viola's video game has been downloaded millions of times and has contributed, along with an innovative management, to the success achieved by the Museum in recent years.

In the cultural heritage sector, professions related to emerging technologies ultimately outline a circularity of skills and abilities among which it is possible to detect experts in different disciplines of humanistic or scientific nature; experts in storytelling, graphic design, virtualization and gaming rediscovery, recovery and enhancement of sites and museums. From a different point of view, the data deals with cultural places and helps us to know and visit them. Big data analysis makes it possible to acquire a huge amount of information, feedback, flow maps and relationships, allowing us to understand the needs, expectations and requirements of users, in order to better manage these same places. From this perspective, there are many professions assuming a great importance, such as those related to the use of artificial intelligence, the Internet of Things, or the use of big data for processing large amount of information or interpreting complex information systems such as, for example, the higher or lower attendance rates at art sites or even the different power of attraction of specific cultural domains.

There are many other equally important professions. Starting from those involving logical, statistical and mathematical processing skills to techniques and technologies such as 3D modeling for the conservation and restoration of artifacts; in addition, chemical-physical sciences and technologies, applied biology and biotechnology, and sciences of antiquity; cultural and artistic or legal and juridical fields; marketing, managerial and linguistic skills; professions essentially related to soft skills such as creative thinking and the ability to work in a team; mediation, leadership and networking skills; the ability to use new technologies creatively and to work in interdisciplinary and cross-sectoral perspectives.

BIBLIOGRAFIA

ASviS (2022), Dieci idee per un'Italia sostenibile, https://asvis.it/public/asvis2/files/Pubblicazioni/ASviS_Dieci_idee.pdf

ASviS (2020), Rapporto ASviS. L'Italia e gli obiettivi di sviluppo sostenibile, testo accessibile al sito: www.asvis.it

Battisti, A. M. (2018), Lavoro sostenibile. Imperativo per il futuro, Torino: Giappichelli.

Farruggia, S. (2021), Urban Digital Twin: alfabetizzazione spaziale e competenze geo-digitali per vivere le città del futuro, "AgendaDigitale.eu", 20 aprile, www.agendadigitale.eu/smart-city/urban-digital-twin-alfabetizzazione-spaziale-e-competenze-geo-digitali-per-vivere-le-citta-del-futuro/

Floridi, L. (2020), Il verde e il blu, Milano: Raffaello Cortina.

Giovannini, E. (2020a), "Che cosa è e dove va la sostenibilità?", in M. Carvelli e G. Vittadini (a cura di), Ritorno al futuro, Padova: Libreriauniversitaria.it, 23 – 32.

Giovannini, E. (2020b), Lo Sviluppo Sostenibile e il rapporto tra generazioni, "Futura network", 15 dicembre, www.changethefuture.it/agenda-2030/intervista-enrico-giovannini/

IIASA (2018), TWI2050 Report: Transformations to Achieve the Sustainable Development Goals, www.iiasa.ac.at/web/home/research/twi/TWI2050__Report_web-small-071018.pdf

Marino, D. (2021), Un nuovo paradigma. PNRR, serve una 'innovazione armonica' per rilanciare imprese e territori, "AgendaDigitale.eu", 7 Giugno, www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/pnrr-serve-una-innovazione-armonica-per-rilanciare-imprese-e-territori-ecco-come/

Pepe, D e Vitali, D. (2022), Il patrimonio culturale metafora dell'interdisciplinarietà: storie, conoscenze, tecnologie e professioni", Educazione sentimentale, n. 36, 103 – 119.

Pepe, D. (2021), Il digitale per lo sviluppo sostenibile: le nuove costellazioni di professioni e competenze, "AgendaDigitale.eu", 30 luglio, www.agendadigitale.eu/smart-city/il-digitale-per-lo-sviluppo-sostenibile-le-nuove-costellazioni-di-professioni-e-competenze/

Pepe, D. (2018), Digitale sostenibile, obiettivo 2050, "AgendaDigitale.eu", 18 ottobre, www.agendadigitale.eu/smart-city/digitale-sostenibile-obiettivo-2050-i-temi-sul-tavolo/

Pugliese, A. (2018), Musei, le esperienze digitali che conquistano il visitatore (e quelle che no), "AgendaDigitale.eu", www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/musei-le-esperienze-digitali-che-conquistano-il-visitatore-e-quelle-che-no/

Fondazione Symbola, 2018, Io sono cultura, testo accessibile al sito: https://www.symbola.net/ricerca/io-sono-cultura-2018-litalia-della-qualita-e-della-bellezza-sfida-la-crisi/

Vanni, M., 2021, La museologia e le nuove funzioni del museo, "Finestre sull'arte", 14 gennaio, www.finestresullarte.info/focus/la-museologia-e-le-nuove-funzioni-del-museo

AMBIENTI EDUCATIVI E DI APPRENDIMENTO IN ERA DIGITALE

A cura di:
Maria Loscrì,

USR della Calabria

EDUCATION AND LEARNING ENVIRONMENTS IN THE DIGITAL AGE

Abstract

Heirs of a glorious pedagogical tradition that has known, among others, in Maria Montessori, Don Lorenzo Milani, Loris Malaguzzi, some of the most authoritative thinkers in the development of thought and, more generally, about the personality of the learner, also in relation to the educational and learning environment that characterizes the training path of the student, we are living, following the pandemic crisis from SarsCov19, but not only, one of the largest and most important revolutions that humanity has known to date.

The Third Industrial Revolution that makes the 21st century the era of digital transition has brought important upheavals to people's lives. The field of the school is affected by this revolution before other sectors because in it, information and communication are pillars of an entire system in which it has changed, not only the way of learning, but the intrinsic characteristics of the whole educational process.

Some of the most important international organizations in the field of Education, Science, Cooperation, such as the OECD and UNESCO have fully recognized, in participation, sharing, collaboration, personalization, the pivotal elements in the construction of knowledge, with a view to skills for a global citizenship.

They start from the consideration of the extreme complexity that characterizes today's society, in terms of multiculturalism, transversality of educational content, strong articulation of knowledge, rapid transmission of information.

The educational and learning environment is enriched, today, of a new social dimension in which the student works with different tools, as a member of a new community, different from the past, because in addition to the physical dimension, there is also the virtual dimension. Personal blogs, wikis, bookmark archives, multimedia archives are new resources that offer infinite and immeasurable possibilities of exchange, connection, relationships, completely unknown to the world of yesterday.

The possible futures of a global education that is able to facilitate coexistence and open confrontation between peoples and cultures are closely linked to the capacity of educational communities, to create learning environments with a strong laboratory value. These environments are real "civic centers" in which the physical and the virtual dimension are able to act as a driving force for the needs of citizens to give impetus and development to cultural, educationali, social issues.

The UNESCO Recommendation on Open Educational Resources, 2019, is a particularly important document in the definition of specific action plans aimed at achieving, specifically, the Goal n. 4 of the 2030 Agenda "provide quality, fair and inclusive education, and learning opportunities for all".

There are, also in Italy, some examples of good practices made in contexts such as the Polytechnic of Milan and the city of Turin that clearly highlight the positive effects, on the entire learning process, resulting from the use of principles and methods of Open Education. The UNESCO Recommendation is addressed not only to governments and operators of schools and universities, but to anyone carrying out an educational function, identifying, in this way, the figure of the "open educator" who is active and responsible for the events that happen in the world in which he lives.

In this socio-cultural, economic and political context, the New European Bauhaus is the best opportunity to generate change, not only in the economic field, but in a general perspective of cultural paradigm, with a clear invitation to change perspective, to look at the challenges of the future as opportunities and to be able to find together innovative solutions to very complex problems. The social pillar is a common and decisive element of all this. The key word, also in the field of education, can only be "co-construction" understood as collaboration between citizens, experts, companies, institutions, school, university, educational community, in a broad and comprehensive sense.

Keywords

Ambienti Educativi e di Apprendimento
Educazione allo Sviluppo Sostenibile
Educazione alla Cittadinanza globale
Complessità
Raccomandazioni Unesco

Excursus pedagogico

"Tutti gli esseri viventi tendono a localizzarsi e a porsi dei confini. Questo criterio si applica pure considerando la vita psichica. I limiti si devono trovare in quella giusta misura, che sta tra l'eccesso e l'insufficienza di spazio e di cose. Il bambino non ama il cosiddetto "campicello educativo" troppo piccolo per lui... Egli deve poter sorvegliare tante piante quante ne entrano nella sua coscienza, quante se ne fissano nella sua memoria, in modo che gli siano conosciute...Ci sono dunque dei limiti: i limiti del giardino nostro, ove ogni pianta ci è cara, ci dà il suo aiuto sensibile a sorreggere il nostro io intimo".

Dalle parole di Maria Montessori, già agli inizi del secolo scorso, emerge in modo chiaro ed evidente che l'ambiente educativo e di apprendimento riveste, di per sé, un ruolo strategico nella formazione dei giovani discenti, futuri cittadini, attivi e responsabili, delle società in essere. Libertà, ordine, bellezza, importanza riconosciuta alla natura, sono princìpi basilari nell'educazione ed istruzione degli alunni e studenti, a partire dalle scuole, istituzionalmente deputate all'istruzione, ma anche con riferimento alle altre agenzie educative, compartecipi dei processi di formazione dei nostri giovani.

Anche per Don Milani, l'azione educativa non può prescindere da un ambiente motivante. L'I care, il prendersi cura, non è semplicemente una strategia, ma soprattutto un atteggiamento profondo del maestro, il suo crederci, una scelta etica che coinvolge l'insegnante in quanto educatore-testimone coinvolto in prima persona e in una costante e continua ricerca di sé che diventa condizione essenziale affinché gli alunni imparino a essere cittadini consapevoli e partecipi della cosa pubblica, persone a cui stanno a cuore le vicende del mondo in cui vivono. "...ho imparato che il problema degli altri è eguale al mio. Sortirne tutti insieme è la politica. Sortirne da soli è l'avarizia". Ogni momento, nel processo di apprendimento, deve essere educativo, così come non vi può essere elemento alcuno, nell'ambiente di apprendimento, che non sia meta sfidante. È l'ambiente educativo che deve consentire la gioia di imparare, di fare esperienze di successo, di scoprire "la gioia di intendere" per muovere verso mete ulteriori. Anche i saperi, a Barbiana, sono vivi e autentici, e portano dentro la forza dell'esistenza. L'arido mondo delle conoscenze codificate diviene, allora, laboratorio di cultura umana in cui il "dare la parola a chi non ce l'ha e il dare parole" sono due momenti altrettanto importanti nel processo di edificazione di "cittadini-sovrani" e non "sudditi docili". La parola è centrale per imparare a comprendere, ma anche a esprimersi bene, correttamente e in modo efficace in contesti diversi. Poi le parole devono assumere significato perché le esperienze che si vivono devono essere "messe in parole", per capire sè stessi e per costruire, con gli altri, una società democratica. È, dunque, una esplicita istanza di formazione morale, politica, sociale, quella che emerge come consustanziale alla dimensione intellettuale realizzata attraverso tecniche didattiche in cui l'azione di decodificazione e ri-codificazione dei significati sociali e delle forme del potere che la lingua veicola e svela, sono l'aspetto sicuramente prioritario nella formazione del discente.

"Il bambino ha cento lingue, cento mani, cento modi di pensare e cento linguaggi; la scuola gli separa, invece, la testa dal corpo, insegnandogli a "pensare senza mani", a "fare senza testa", ad ascoltare e a non parlare, a "capire senza allegrie". Così scrive Loris Malaguzzi nella sua opera "I cento linguaggi dei bambini". Gli adulti vorrebbero dire loro che il gioco e il lavoro, la realtà e la fantasia, la scienza e l'immaginazione, il cielo e la terra, la ragione e il sogno sono cose che non possono stare insieme, ma i bambini sanno che la razionalità si nutre di emozioni e che la creatività non divide la fantasia dal processo cognitivo, anzi la rafforza. Nell'interazione con tutto ciò che rappresenta "ambiente di apprendimento", il discente, non solo si esprime creativamente ma diviene egli stesso costruttore di conoscenza. "I saperi che servono'' – è scritto nella Circolare Ministeriale n. 98 del 1999 – ''sono quelli che consentono al bambino di crescere secondo i suoi ritmi e che gli permettono di sviluppare gli alfabeti del vivere, del pensare, del comunicare, del riflettere insieme, dell'esprimersi e del rappresentare tramite diversi linguaggi". Non a caso, l'idea di Malaguzzi, sperimentata in un progetto realizzato a Reggio Emilia, è quella di realizzare comunità educative sotto forma di "atelier" in cui, poste le condizioni affinché tutti i linguaggi possano essere accolti ed espressi, non si producono apprendimenti, ma si creino le condizioni per far sì che ciascuno possa apprendere in uno spazio creativo e con elevata valenza etica. L'ambiente di apprendimento, in questo caso, in piena rispondenza all'impianto attivistico di Dewey, è uno spazio di sperimentazione innovativa e di relazione empatica in cui i discenti sono protagonisti attivi del loro processo di crescita cognitiva, emotiva, affettiva, sociale.

L'ambiente educativo e di apprendimento nella cornice europea: la situazione attuale

È la stessa radice etimologica della parola "ambiente", come participio presente di ambire, nel senso di "andare intorno", a darci l'idea chiara e inconfutabile del fatto che, quando si parla di educazione e di apprendimento, accanto ad un luogo fisico, vengano in considerazione, anche sulla base delle premesse storico-pedagogiche di cui sopra, luoghi virtuali, spazi mentali e culturali, spazi organizzativi, ma anche dimensioni di tipo affettivo-relazionale. E tutti questi elementi, considerati, non tanto nella loro dimensione singola, quanto nella loro inevitabile interazione e trasversale interconnessione, determinano un aspetto del tutto peculiare del processo di apprendimento, di straordinaria rilevanza, nella formazione di persone di successo, ancor prima che di cittadini, attivi e responsabili.

Il XXI secolo, caratterizzato dal pieno avvento digitale, con il compiersi della Terza Rivoluzione Industriale, è stato, ed è ad oggi, per l'umanità intera, il periodo della continua e inesorabile trasformazione che modifica, inevitabilmente, anche approcci, comportamenti, prassi nella vita individuale e collettiva. Il nuovo millennio ha conosciuto l'interconnessione transnazionale tra popoli e mercati grazie alla condivisione massiccia di dati e informazioni che i nuovi mezzi di comunicazione hanno consentito. Le molteplici risorse del web hanno fatto sì che il sapere umano conoscesse, quasi all'improvviso, una duplice implementazione: quantitativa, con il moltiplicarsi di dati e informazioni disponibili; temporale, per l'ottimizzazione dei tempi di ricezione degli stessi.

Il tutto è avvenuto con una rapidità estrema, che non ha eguali, ad oggi, nella storia dell'umanità. Nel 1993 la rete Internet era usata solo all'interno delle comunità scientifiche e da istituzioni governative, con i primi browser che, di fatto, diedero origine all'era del world wide web. Solo nel 1995 la stessa cominciò ad avere una certa diffusione fuori da questi primi ambiti con una tecnologia che, ai tempi, era agli albori rispetto ad oggi: esistevano pochi computer portatili, mentre smartphone e tablet non erano ancora stati neppure immaginati. Nel giro di circa trent'anni la Terza Rivoluzione Industriale si è compiuta e "il minimo battito d'ali di una farfalla è in grado di provocare un uragano dall'altra parte del mondo". Tutto è a portata di "click", in una dimensione dello spazio e del tempo che non sono più quelle che, convenzionalmente, l'uomo ha fatto proprie

fino ad un certo momento con la conseguenza che si è venuta a configurare una dimensione nuova dell'identità personale di ciascuno di noi.

Il mondo della scuola ha conosciuto un coinvolgimento intimo e particolarmente penetrante nell'affermazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione; non sono semplicemente cambiati i modi tradizionali dell'apprendimento, ma vi è stato, ancor di più, un cambio di paradigma nella considerazione dell'intero processo, con conseguente ripensamento dei contesti intesi a supportarlo. Le stesse dimensioni di partecipazione, condivisione, collaborazione che caratterizzano il mondo del web sono entrate a far parte integrante del mondo della scuola, marcando in modo stringente anche gli ambienti educativi e di apprendimento. L'interazione con sé stessi in termini di riflessione, interpretazione, metacognizione, collegamenti alla propria esperienza, uso di proprie metafore, decisioni...non perde significato, e neppure importanza, ma ne assume, a maggior ragione, grazie alle potenzialità di partecipazione, condivisione, collaborazione che la rete offre. L'attuale ambiente educativo e di apprendimento si arricchisce, quindi, di una nuova dimensione sociale in cui lo studente opera con strumenti diversi, in quanto membro di una comunità nuova e diversa rispetto al passato, poiché oltre alla dimensione fisica, è accompagnata anche dalla dimensione virtuale. I diari personalizzati possono convivere o essere sostituiti dai blog personali, i wiki possono anche essere spazi privati di gestione di contenuti, Delicious o Symbaloo possono essere, per l'alunno o lo studente 2.0, archivi di bookmark personali, mentre Flitcher e Youtube potrebbero essere archivi multimediali...

Vi sono autori come Cacciamani, Cesareni, Ligorio, che parlano dei nuovi ambienti di apprendimento come laboratori di costruzione del sapere perché "Lo studente può collaborare con gli altri per creare nuovi prodotti e nuovi servizi o per trovare insieme soluzioni originali a dati problemi. Tutto ciò ha profonde implicazioni sui modi di apprendere". Gli studenti possono condividere interessi e aspirazioni, possono archiviare, inserire annotazioni, ampliare la condivisione oltre i tradizionali confini imposti dagli ambienti convenzionali. Ne scaturisce, dunque, anche una nuova pedagogia che potremmo definire 2.0 per l'uso imponente della rete Internet e delle nuove tecnologie e che si traduce in condivisione, partecipazione, costruzione di sapere e saperi, personalizzazione, produzione. Queste esperienze che, nel quotidiano delle attività scolastiche, vengono compiute dai principali attori dell'educazione e dell'istruzione sono sempre più spesso, e a ragion veduta, al centro di quel dibattito che, nello scenario nazionale e internazionale, intende affrontare il complesso tema dei possibili futuri dell'educazione e delle sfide da affrontare in vista di competenze per una cittadinanza globale in una dimensione di autentico protagonismo nei processi di costruzione del sapere.

Se vogliamo pensare ai possibili futuri di un'educazione globale che sia in grado di facilitare la convivenza e il confronto aperto fra i popoli e le culture, allora siamo di fronte all'urgenza di una riflessione aperta su temi molteplici e fra loro interconnessi che ci portano, innanzitutto, a chiederci che cosa i cittadini del mondo dovranno sapere, saper essere, saper fare. Considerato l'approccio UNESCO che comprende nel concetto di sostenibilità la dimensione sociale, economica, ambientale, sarà imprescindibile essere capaci di cogliere la visione delle sfide globali che afferma, al contempo, anche la coscienza individuale e collettiva di appartenere ad una cittadinanza unitaria, democratica, equa. Già questa sfida pone gli individui di fronte alla necessità di "mobilitare e utilizzare valori, attitudini, abilità, conoscenze e/o comprensioni critiche pertinenti per rispondere in modo appropriato ed efficace alle esigenze, alle sfide e alle opportunità che si presentano in situazioni democratiche e interculturali" (Consiglio d'Europa 2016). Inteso in questi termini, lo stesso concetto di cittadinanza si amplia al punto tale da comprendere in sé, la stessa dimensione valoriale che consente di superare la dualità tra identità e diversità, tanto da emancipare lo stesso concetto di identità dalla dimensione divisiva che lo ha caratterizzato fino ad oggi. In quest'ottica, la prospettiva dell'Associazione DiCulther, chiaramente presente nella Carta di Pietrelcina e ripresa nel Manifesto di Ventotene digitale, diventa autentica valenza metodologica, strutturale e di contesto per educare al, e con il Patrimonio culturale, che è elemento identitario per eccellenza, in vista di una dimensione autentica di cittadinanza globale.

La realtà che noi tutti siamo chiamati ad affrontare, oggi, come emerge chiaramente da quanto fin qui espresso, è caratterizzata da una complessità estrema, fatta di intrecci e punti di vista differenti, di dimensioni interconnesse fra di loro, in cui diventa imprescindibile l'esistenza di competenze che siano in grado di far coesistere le varie e diverse visioni del mondo, improntate su sistemi valoriali diversi. L'educazione e l'apprendimento, proposti in ambienti con valenza laboratoriale, potranno certamente concorrere a creare sistemi valoriali idonei a gestire incertezza e resilienza, a sintonizzarsi su problemi globali, in un continuo processo di confronto e coesistenza. È imprescindibile partire dalla consapevolezza che, in una realtà multiculturale e complessa, per vivere il futuro in modo aperto e consapevole, bisogna conoscere il passato, pena il rischio di sradicarsi anche dal presente. Compito degli educatori del XXI secolo non sarà tanto insegnare la complessità, quanto insegnare a vivere in un mondo complesso in cui la scuola, guardando ai futuri possibili e immaginabili, sappia aprirsi ad accogliere la diversità, a promuovere una cittadinanza multipla e plurale, sappia promuovere la capacità di rinegoziare i valori condivisi per dare valore alla relazione con l'altro, coltivando, già all'interno della classe, il seme della diversità. Già Dewey aveva orientato la riflessione educativa invitando la scuola a puntare a costruire le competenze di base che consentano all'individuo di imparare a imparare, ossia di continuare ad imparare lungo tutto l'arco della vita. Educare alla vita, come sosteneva Morin, per decifrare la complessità della società, superando la resistenza al cambiamento.

Vi sono già in atto, anche in alcune scuole italiane, esempi virtuosi di buone pratiche nell'ambito delle quali anche gli ambienti interni delle scuole hanno conosciuto un profondo ripensamento, per dare vita ad ambienti educativi e di apprendimento "al passo con i tempi". Partendo dai princìpi compresi nel Manifesto per l'Innovazione elaborato dalle Avanguardie Educative, un progetto di ricerc-azione nato nell'ambito dell'INDIRE (Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa), si è specificamente attenzionato l'orizzonte n.3, dei sette elaborati, che prevede la creazione di nuovi spazi per l'apprendimento in cui luogo fisico, tempo e didattica sono fortemente interconnessi tra di loro. Il concetto, sviluppato nell'ambito della "galleria delle idee" di Avanguardie Educative, è quello che una comunità scolastica 2.0 necessita di spazi sempre e comunque abitabili per lo svolgimento delle proprie attività che non sono meramente didattiche, ma sono educative in senso lato. È uno spazio di cui il virtuale fa parte integrante per consentire al discente di crescere ed esprimersi a pieno titolo con i suoi pari, con i docenti, con gli altri protagonisti della comunità educante di cui il giovane è protagonista assoluto. L'ambiente di educativo e di apprendimento diventa un "civic center" in grado di fare da volano alle esigenze della cittadinanza per dare impulso e sviluppo a istanze culturali, formative e sociali.

Gli scenari internazionali: OCSE e UNESCO

L'OCSE ha posto l'accento in modo significato sull'importanza che l'ambiente educativo e di apprendimento gioca nella qualità della formazione dei giovani cittadini europei. Partendo dalla natura particolarmente complessa che caratterizza i processi didattico-educativi odierni soprattutto, ma non solo, in seguito alle conseguenze determinate dalla pandemia da Sars-Cov2, l'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico ha elaborato il Programma di Valutazione degli Apprendimenti (LEEP – Learning Environments Evaluation Programme), con il quale si intende indagare come gli ambienti di apprendimento possano determinare un incremento di qualità nei processi didattico-educativi, nell'approccio pedagogico messo in campo nelle e dalle scuole, nei programmi di studio, ma anche nelle organizzazioni e nella valutazione intesa come momento di miglioramento del sistema-scuola e di ogni suo elemento, materiale e immateriale. Non a caso, il LEEP promuove strumenti e analisi finalizzati a far comprendere come "gli investimenti sugli ambienti di apprendimento, compresi gli spazi educativi e le diverse tecnologie, si traducono in migliori risultati di apprendimento, salute, socialità e benessere, nonché in un uso più efficiente delle risorse educative". (OCSE 2017)

È evidente come nel framework del LEEP efficacia, efficienza e adeguatezza siano le parole chiave per far riferimento ad ambienti educativi in cui i risultati programmati vengano conseguiti in modo adeguato rispetto agli obiettivi programmati, al minor costo possibile e con la predisposizione dei requisiti maggiormente atti a incidere in modo positivo sull'apprendimento degli studenti, in contesti sociali, demografici, politici in divenire.

Anche l'UNESCO, ente morale dell'ONU che annovera tra i propri campi di applicazione l'educazione, ha emanato, nel 2019, la Raccomandazione sulle Risorse Educative Aperte, un documento in cui invita i governi e le istituzioni educative a favorire politiche che possano facilitare lo sviluppo delle Risorse Educative Aperte – Open Education Resources (OER) – e l'Educazione Aperta – Open Education (OE) -. Il momento particolarmente critico che l'umanità ha vissuto e sta ancora vivendo a causa della pandemia da SarsCov2, ha determinato l'esigenza, nelle organizzazioni internazionali quali l'UNESCO, di elaborare specifici piani di intervento e di azione per il raggiungimento dell'Obiettivo n. 4 dell'Agenda 2030, ovvero "fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti", princìpi che sono alla base dell'Educazione aperta che "mira ad aumentare l'accesso all'istruzione, l'efficacia e l'equità attraverso la promozione della partecipazione e della co-creazione della conoscenza, in particolare da parte di gruppi emarginati e tradizionalmente sotto-rappresentati".

È stato condotto uno studio particolarmente interessante sul tema, "Open Education as a game changer – stories from the pandemic", finalizzato a rilevare le iniziative positive messe in campo e i cambiamenti generati nell'istruzione a seguito della chiusura delle scuole per la pandemia. Matteo Uggeri, corresponsabile dello studio, ha evidenziato due casi interessanti per l'Italia, ovvero un'iniziativa del Politecnico di Milano e il progetto "Didattica della vicinanza" della città di Torino. Apertura, condivisione, solidarietà sono emersi come elementi vincenti nei casi studiati, al fine di creare istituzioni e infrastrutture più resilienti nell'adattamento alla didattica a distanza.

Nonostante le evidenti ricadute positive, sull'intero processo di apprendimento, derivanti dall'utilizzo di princìpi e metodi dell'Educazione aperta, compreso il ripensamento degli ambienti di riferimento, molti istituti di istruzione e formazione, così come molti governi, non hanno ancora una politica chiara sul tema, per cui si evidenzia la mancanza, quasi totale, di piani di intervento strategico e, di conseguenza, di azioni esecutive.

La Raccomandazione UNESCO non si rivolge esclusivamente a governi e operatori delle scuole e delle università, ma a chiunque svolga una funzione educativa, inclusi "insegnanti, educatori, studenti, enti governativi, genitori". Nascimbeni sostiene che l'open educator è "colui che rimuove tutti gli ostacoli all'apprendimento. Con questo intendiamo sia le barriere all'accesso, come per esempio lo stato socioeconomico degli studenti o le loro difficoltà di apprendimento, ma anche i limiti più sottili legati alle attitudini e alle preferenze degli studenti".

L'idea che processi top down non possano dispiegare effetti duraturi, sostenibili, efficaci, efficienti emerge anche nel campo dell'eduzione del terzo millennio. "Titolarità e appropriazione culturale" necessitano di movimenti bottom up in cui si riconosca pienamente che gli oggetti e i luoghi, gli spazi e la memoria, le relazioni con il passato, nel presente e per il futuro, non hanno importanza di per sé considerati, ma solo in riferimento alle Persone che, individualmente e collettivamente, percepiscono e riconoscono agli elementi di cui sopra, il valore di elemento culturale. La Convenzione di Faro ha consegnato all'umanità un messaggio molto importante in tal senso che deve conoscere la sua prima declinazione negli ambienti di istruzione e di educazione, autentiche palestre di formazione di cittadini, attivi e responsabili che sappiano riconoscere nel sincretismo, nell'incrocio e nella contaminazione, gli elementi chiave del pieno successo della persona.

Il nuovo progetto per l'ambiente, l'economia, la cultura che l'Europa ha voluto creare, partendo dall'omonima celebre scuola di arte e design tedesca, nata agli inizi del secolo scorso, ha come obiettivo fondante quello di coniugare accessibilità, sostenibilità, design. Il New European Bauhaus (NEB) vuole essere, infatti, la scintilla da cui divampa il fuoco del cambiamento, non solo e non tanto in campo economico ed ambientale, quanto in un'ottica generale di paradigma culturale, con un chiaro invito a cambiare prospettiva, per guardare alle sfide del futuro come opportunità e poter trovare insieme soluzioni innovative a problemi molto complessi, nell'ambito dei quali il pilastro sociale è elemento comune e determinante. La parola chiave, anche in ambito di istruzione e di educazione non può che essere co-creazione intesa come collaborazione tra cittadini, progettisti, esperti, imprese, istituzioni, scuola, università, comunità educante, in senso lato e comprensivo.

Quali scenari possibili per il futuro delle educazioni? Nel solco tracciato dall'UNESCO e dagli altri organismi internazionali chiamati in causa, in totale compartecipazione con la vision e la mission del NEB, la svolta in campo formativo può venire, anche sulla scorta dell'eredità pedagogica e culturale delle scuole di pensiero che si rifanno all'attivismo e hanno matrice costruttivista (e che hanno preannunciato istanze oggi innegabili), solo lasciando la visione prettamente antropocentrica per ri-scoprire, nel valore della condivisione, della partecipazione, della solidarietà, della diversità, la svolta per un'Europa bella, sostenibile, inclusiva.

La rivisitazione degli ambienti educativi e di apprendimento, in vista della piena e totale possibilità di espressione, umana e culturale, di tutti e ciascuno degli attori del processo di formazione, rappresenta un tassello di primaria importanza nella composizione del mosaico della cittadinanza globale.

BIBLIOGRAFIA

Montessori, M. "La scoperta del bambino", Ed Garzanti, 2017

Malaguzzi, L. "I cento linguaggi dei bambini", Gandini, Forman Edwards, 1993

Lancisi, M. "La scuola di don Lorenzo Milani. Una lezione per i genitori, gli insegnanti e gli studenti", Polistampa, 1997

Ligorio, M.B. Cacciamani S., Cesareni, D. "Didattica blended: Teorie, metodi, esperienze", Mondadori Università, 2022

Biondi, G., Borri, S. Tosi, S. (a cura di) "Dall'aula all'ambiente di apprendimento", Altraedizioni, 2016

Laici, C.(2014). Cl@ssi 2.0 e oltre. In «Scuola Italiana Moderna», [ZOOM: Nuove tecnologie, processi di innovazione didattica e percorsi formativi per i docenti], 122 (3), Editrice La Scuola, Brescia

Nascimbeni, F. "Open Education. OER, MOOC e pratiche didattiche verso l'inclusione digitale educativa", 2020, https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/book/57

SITOGRAFIA

https://www.edscuola.it/archivio/norme/circolari/cm098_99.html

https://www.oecd.org/education/effective-learning-environments/OECD-School-User-Survey-Italian.pdf

https://www.google.it/books/edition/Autonomia_e_empowerment_L_educazione_e_l/V_Zht6RIqbcC?hl=it&gbpv=1&dq=riorganizzazione+strategica+dei+saperi+nelle+scuole&pg=PA97&printsec=frontcover

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368124

A cura di:
Agita

Theatre at school and digital reality

...

Computer screens connected and conversing between humans at a distance and in deferred... Looking back at films or photos from 2020 -21, with covid-19 walking around the world, images of confined and distanced cities and people are still etched in our memory.

The spaces of collective living, spaces dedicated to work, leisure, spaces dedicated to culture, are closed. If you look closer into the windows of homes, you enter private rooms that have become workplaces for adults, classrooms for students of all ages engaged in DL (Distance Learning). Distance learning also affected the theatre projects and workshops planned at the beginning of the school year. What can we do when it is impossible to work together in presence?

Doing and seeing theatre, not only in education, requires the presence of people, in a physical time and space, it also requires the presence of the actor who acts and the spectator who participates in the unfolding of the action.

The distance between them is an incongruity, and however... However, there were School and Community Theatre Reviews (1) that accepted the challenge in 2021, presenting a number of work proposals that created moments to reflect on: the experimentation of innovative and digital models at the centre of today's social, anthropological, educational and economic attention.

Making a virtue of necessity does not mean lowering the bar: the challenge is how to overcome the situation through the use of the tools and means available, so that research, imagination, creativity, hybridisation of techniques and content are activated to overcome the impasse.

There is a documentation of these young people's works, which were creatively 'packaged' at the level of images and action sequences.

Assembled remotely, using various examples such as: comics and animation and creative texts. All this confirms to us that collective work is the basis for achieving the goal, which remains the desire/need to communicate with the others.

Theatre is a team game, you know, so what's the difference? Is it possible that the in-presence experience, so important also in response to fragility and loneliness, to inclusion and confrontation, to identity in formation, to listening ability and willingness of dialogue, to respect for the views and 'visions' of young citizens, and so on the values, can go hand in hand with the virtual experience?

We think so, and in fact in the 2022 edition, the school and community theatre reviews have moved on a double track. It would be necessary, however, to pay more attention to that language of the human that is called theatre, to pay more attention when meeting pupils and students, especially by adult 'decision-makers' (teachers, parents, public administrators, information officers, etc.).

Training courses in education, the use of artistic languages – in particular theatre – are bearers of a connected and holistic vision, of a modus operandi across disciplines (from Latin dischre meaning to learn). Theatre, therefore, can be considered as a valid support to implement a transformative methodology within a school curriculum. However, this aspect must be elaborated as a resource for an effective organicity of the various types of

educational offers the school makes available to students. There are many testimonies where the digital aspect of communication translates into creative experience. Many testimonies concerning theatre in its 'extended' form, to be able to grasp the media language (not only of young people) and to be able to transform it into an action that we could call 'from you to me'.

In doing so, reading through the memories of online messages, we can discover that thanks to the TikTok social channel, we can read and discover new books (#booktok), we can truly interact with those who have made these tools a language that should not be demonised, nor underestimated.

The pandemic, in focusing on the role of communication and socialisation technologies, highlighted the issues of inhabiting the digital world.

The school remains an outpost, but – there is always a but – in our country it would be urgent to think about a serious general reform of the educational institution, get in step with the times and interactive with the outside world.

It is surprising that Mission 4 of the National Recovery and Resilience Plan in the section "Education and Research" in talking about "strengthening the education system, digital and STEM competences, research and technology transfer" and in highlighting the expected skills to be used in the world of work and everyday life (Collaboration, Critical thinking, Communication, Creativity) make no reference, regarding the acquisition of these skills, to the languages of Art!

In short, to plan/prepare change it is always useful to know the "past" and filter it, otherwise the feet of the giant of a (pseudo) modernization are made of clay.

Among the many virtual squares that open, leave open the opportunity to measure up with the theater to do and see, which other square of human encounter, would be a sign of realistic perspective vision.

REFERENCES

1. *The "review" is a particular Italian initiative, which began in the 90s of the last century, to give visibility to the theatrical and sociocultural paths of the school and the territory. To give visibility to innovative experiences of training, drama research and communication, as well as economic driving force in the realities in which it takes place. At the beginning of 2000 there were about 100 reviews, now there are 32 variously distributed nationally.*

Supersocietà nella solidarietà, nel pluralismo, nella pace, nella libertà

A cura di:
Maurizio Grandi
e
Arianna Ballati

Abstract

Oggi, con gli sbarchi, arrivano 50.000 persone l'anno in Italia. Tra il 2014 e il 2021, ***sono sbarcati più di 700.000 migranti****. Negli ultimi dieci anni, le attività criminali connesse ai traffici di droga, armi ed esseri umani si sono moltiplicate in Tunisia, Algeria, nella penisola del Sinai e Libia. Nell'arco di quattro anni, 785 milioni sono stati spesi dall'Italia per sostenere un accordo che, senza fermare le morti in mare (780 nel 2020), ha consentito il respingimento in Libia di 50 mila persone, di cui 12 mila solo nel 2020, da parte della Guardia Costiera Libica. Come cureremo i migranti africani? Ha senso investire su una medicina che non appartiene alla loro cultura, quando potrebbe essere occasione di reinvestire sul mondo vegetale, interazione tra mondi, scambio di popoli, interculturalità, confronto di saperi? Le aziende e i Paesi più ricchi di capitale stanno guidando il progresso in tutto il mondo, ignorando le conoscenze tradizionali etnobotaniche. Nel 2020, 40 Paesi africani hanno quadri politici per la medicina tradizionale, rispetto agli otto nel 2000: dovremmo incoraggiare la sperimentazione su piante medicinali nel trattamento del coronavirus e di altre epidemie e promuovere il ruolo della biodiversità nel migliorare il benessere nel continente africano e nel mondo. Dobbiamo cambiare idea di chi siamo, sapendo da dove veniamo, per cambiare il mondo.*

50,000 african migrants arrive in Italy every year. Between 2014 and 2021, more than 700,000 migrants landed. Over the past decade, criminal activities related to trafficking in drugs, weapons and human beings have multiplied in Tunisia, Algeria, the Sinai Peninsula and Libya. In the span of four years, 785 million was spent by Italy to support an agreement that allowed the Libyan Coast Guard to repatriate 50,000 people to Libya (12,000 in 2020), without stopping deaths in the Mediterranean sea (780 in 2020). How will we treat African migrants? Does it make sense to invest on a medicine that does not belong to their culture, when it could be the opportunity to reinvest on the plant world, interaction between worlds, exchange of peoples, interculturality, comparison of knowledge? The most capital-rich companies and countries are driving progress around the world, ignoring traditional ethnobotanical knowledge. In 2020, 40 African countries have policy frameworks for traditional medicine, up from eight in 2000.We should encourage experimentation on medicinal plants in the treatment of coronavirus and other epidemics and promote the role of biodiversity in improving well-being on the African continent and all over the world. We need to change the idea of who we are, knowing where we come from, to change the world.

Keywords

Migrazione — *Migration*
Piante medicinali — *Medicinal Plants*
Africa — *Africa*
Etnobotanica — *Ethnobotany*
Cooperazione Internazionale — *International Cooperation*

"Il mare che bagna Mogadiscio ha i colori della nostalgia e si confonde con l'incertezza di uno sguardo. Da quel mare partono i fili invisibili di chi emigra da sud a nord, non più una navigazione nell'azzurro, ma una traversata carovaniera nei colori aridi del deserto, attraverso la Somalia, l'Etiopia, il Sudan, la Libia, nascosti nella pancia dei camion o dei container, fino ad affacciarsi sull'altro mare, il nostro. I percorsi sono ugualmente ricchi di memoria, di esportazione e attendono ancora di trovare un loro valore utopico, di diventare mito e disegnare un nuovo orizzonte geografico.

I popoli non si sono accontentati di coltivare la terra, ma hanno trasmigrato da un capo all'altro del pianeta, nella speranza di stare meglio, di ottenere garanzie dal luogo di approdo, di realizzare quella casa comune che si chiama utopia.

In questo continente senza più mercanti e navigatori, in questo Occidente senza utopie, le storie che ci arrivano dall'Africa, dal Medio Oriente, dai Balcani o da un qualsiasi altrove, potrebbero, oggi come ieri, regalarci un po' della voglia di futuro che abbiamo scordato. Progettare e costruire presuppongono uno scatto in avanti, un recupero allo smarrimento che ci assedia".
(Grandi, 2019)

Ogni individuo ha il diritto ad un tenore di vita adeguato alla sua salute e al suo benessere. Tutti gli esseri umani nascono liberi e uguali in dignità e diritti. Ogni individuo, in quanto membro della società, ha diritto alla sicurezza sociale.(Assemblea delle Nazioni Unite, 1948)

"Vogliamo costruire uno spazio nuovo, dove la diversità sia considerata una risorsa, con la consapevolezza che una comunità in cui ognuno sia messo nelle condizioni di offrire il proprio contributo allo sviluppo economico, culturale e sociale rappresenti un'opportunità migliore per tutti". (Andrea Orlando, Ministro del Lavoro e delle Politiche Sociali)



I dati.
Tra malnutrizione, clima e migrazione.

In Africa, ogni anno, muoiono 3 milioni di bambini, 1 su 13; in Europa **1 su 196**. Per cause curabili: diarrea, polmonite e, soprattutto, malnutrizione (**Save the Children, 2015**; Unicef, 2019).

Oggi, con gli sbarchi, arrivano 50.000 persone l'anno in Italia. **Due migranti su tre sono ospitati nei CAS** (i centri di accoglienza straordinaria), pensati per far fronte all'arrivo di grandi numeri. Il sistema d'accoglienza diffusa accoglie meno di 25.000 persone. Tra il 2014 e il 2021, **in Italia, sono sbarcati più di 700.000 migranti; 900.000 persone straniere hanno acquisito la cittadinanza italiana**.

Il ruolo delle Ong è marginale, inferiore al 15% del totale degli sbarchi: **9 migranti su 10 raggiungono le coste italiane con imbarcazioni clandestine**.

La pandemia ha contribuito all'aumento della pressione migratoria non regolare alle frontiere sud d'Europa, con la **regionalizzazione delle rotte irregolari**: i migranti irregolari tendono a compiere **tragitti più brevi rispetto a prima**. Per l'Italia, l'aumento più consistente è dei migranti arrivati dalla Tunisia (**dai 2.600 tunisini del 2019 a 13.000 nel 2020**). Dalla Libia arrivano persone che si trovano nel paese africano da molto tempo, spesso da anni; non arrivi recenti.

L'Europa continua ad abbandonare l'Italia, **senza proposte per la riattivazione degli accordi sui ricollocamenti**. Meno del **2% del totale dei migranti è stato ricollocato in altri paesi europei**: 9 su 10 dei migranti soccorsi in mare rimane in Italia.

Da ottobre 2018, il "Decreto sicurezza" (convertito in legge il 1° dicembre 2018) ha abolito la protezione umanitaria, introducendo, al suo posto, **una nuova "protezione speciale", tipizzata in maniera molto stretta e precisa.** Il numero di permessi per protezione umanitaria/speciale è crollato dal 28% delle richieste d'asilo nel periodo 2015-2017 all'1% a seguito dell'adozione delle nuove misure. Parallelamente sono **aumentati i dinieghi di protezione internazionale**: se prima l'Italia concedeva una protezione (tra asilo, protezione sussidiaria e umanitaria) a 4 richiedenti asilo su 10 (il 42% nel 2017), il tasso di protezione è sceso a 2 richiedenti asilo su 10 (il 21% nel 2019).

In due anni, 40.000 stranieri irregolari in Italia che con il **sistema precedente avrebbero probabilmente ottenuto la protezione umanitaria**. A ottobre 2020, il Governo Conte II ha adottato il "Decreto immigrazione" (convertito in legge il 18 dicembre 2020) che, pur senza reintrodurre il permesso di soggiorno per motivi umanitari, è tornato ad **allargare le maglie della protezion**e: le protezioni "umanitarie" sono salite dall'1% al 9%, ancora lontane dal 28% originario.

I "migranti economici" trovano un'occupazione entro i primi cinque anni dall'ingresso nel paese di destinazione nell'80% dei casi. Il loro **tasso di occupazione è più alto nei primi due anni dall'ingresso**.

I **rifugiati e le persone che si spostano per motivi di ricongiungimento famigliare saranno solo nel 30%** dei casi entro i primi cinque anni; dopo oltre dieci anni di poco superiore al 50%, per raggiungere il livello dei "migranti economici" solo dopo due decenni di permanenza sul territorio (Matteo Villa, ricercatore Istituto per gli Studi di Politica Internazionale, 2021).

Dalla Nigeria, alla Libia e alla Tunisia.

88.500, i nigeriani regolari in Italia (Dati Istat, 2016).

Nigeria. 175 milioni di abitanti.
Il 60% ha meno di 25 anni.
La speranza di vita è di 52 anni.
Tasso di alfabetizzazione al 62%.
Sfruttamento del lavoro minorile: 29%.
Gruppi etnici principali: Hausa (29%), Yoruba (21%), Igbo (18%), Ijjaw (10%), Edo (3%).
Tra 350 e 400 gruppi etnici e lingue diverse nel paese.

Le motivazioni per le richieste d'asilo:
– persecuzione politica;
– minaccia legata alla pratica di rituali tradizionali;
– persecuzione dovuta all'omosessualità;
– abusi legati all'applicazione della Sharia;
– paura di ritorsioni dovute alla partecipazione a ribellioni locali (motivate a livello politico, etnico o religioso);
– persecuzione da parte di milizie private.

Dopo la crisi del Delta del Niger nel 2003, si aggiunge lo sfruttamento delle risorse petrolifere della regione da parte del governo centrale, mancata redistribuzione nel contesto locale, inquinamento delle acque e del territorio, distruzione delle forme di sostentamento locale.

La tratta miete vittime, 20 anni l'età media, con un aumento delle minorenni nel corso degli ultimi tre anni. Il livello medio di scolarizzazione per le donne è più basso, per gli uomini più alto. Spesso persone che hanno già migrato all'interno del paese. «Emigrano il ceto studentesco e quello artigiano, nonché il piccolo medio commerciante. Solo in pochi casi partono le persone inattive e scoraggiate dalla mancanza di lavoro. Dati trasformati negli ultimi 3-4 anni in ragione delle nuove strategie dei trafficanti» (Carchedi). Le donne finiscono, per la maggior parte, nella prostituzione, gli uomini vengono sfruttati per l'accattonaggio, il traffico di droga, la vendita per strada, lavori artigianali e agricoli pesanti.

I principali centri di smistamento della tratta partono da Benin City (con partenze verso Nord, via terra) e Lagos (partenze via aereo, più raramente via mare). In Italia: Castel Volturno (centro di contatto e smistamento per quelli che arrivano via mare) e Torino (per quelli che arrivano via aereo, o via altri paesi europei) li "accolgono".

Il reclutatore è solitamente rispettabile, agiato, spesso qualcuno dal profilo insospettabile. In molti casi sono persone che hanno vissuto o vivono in Europa, o che hanno parenti stretti in Europa.

I prezzi per il viaggio sono variabili, calibrati sulle possibilità della vittima, in modo da non compromettere i guadagni futuri. La contrattualizzazione avviene, nella maggior parte dei casi, attraverso rituali, svolti di fronte a un witch doctor (stregone/prete tradizionale) e prevedono la partecipazione di membri della famiglia del migrante (in certi casi anche dello sponsor). In queste occasioni si giura di rispettare il contratto e ripagare il debito per intero.

Trolley: nel gergo dei migranti nigeriani sono gli individui che si occupano di scortare la vittima di tratta durante il viaggio. Durante un viaggio si può essere venduti da un trolley all'altro in transazioni di tipo commerciale che assomigliano al modello schiavistico. In Italia si viene ricevuti da un intermediario, o si contatta il referente locale, che ha la funzione di contatto fra l'organizzazione criminale di invio e lo sfruttatore basato in Italia. Fra gli sfruttatori residenti in Italia si possono differenziare figure diverse che vanno dallo sfruttatore diretto, all'adescatore, al caporale, al black boy. (Jedlowski, 2020)

Dalla Libia.

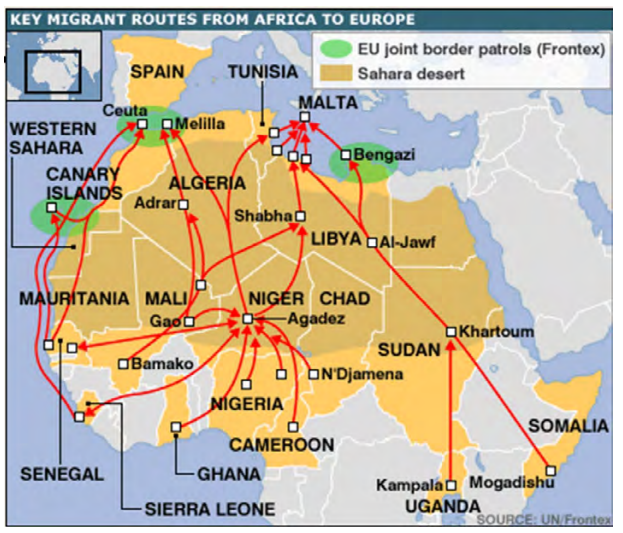
Negli ultimi dieci anni, le attività criminali connesse ai traffici di droga, armi ed esseri umani si sono moltiplicate in Tunisia, Algeria, nella penisola del Sinai e Libia. Nonostante la presenza di un'autorità statale funzionante persiste il radicamento di organizzazioni armate jihadiste, talvolta in collegamento con quelle attive in Sahel, mediante il consolidamento dei legami con le comunità locali. Tra questi gruppi, alcuni continuano ad avere il loro principale riferimento nella galassia qaedista, mentre altri hanno proclamato l'appartenenza al sedicente Stato Islamico (ISIS).

La Libia è stata per lungo tempo un paese di immigrazione, in virtù dell'elevata domanda di manodopera nei settori del petrolio e del gas e in quello dell'edilizia. Questa situazione ha cominciato a cambiare dal 2011, con l'avvio del conflitto civile e la caduta del regime di Muammar Gheddafi. Oggi la Libia è un paese di transito per i migranti provenienti dall'Africa subsahariana (principalmente da Sudan, Ciad e Niger) e diretti in Europa. Interessate a porre un freno ai fenomeni migratori, l'Italia e l'Unione Europea hanno stipulato con Tripoli accordi per delegare alle autorità libiche le prime competenze in materia di pattugliamento delle coste, trasformando di fatto il paese nordafricano in uno 'stato cuscinetto'. Tali accordi, come quelli siglati in precedenza con il regime di Gheddafi, sono volti a esternalizzare parte delle responsabilità nella riduzione della pressione migratoria. La Libia non dispone di una legislazione adeguata per la tutela dei rifugiati e dei richiedenti asilo (non rientra tra gli stati firmatari della Convenzione di Ginevra sui rifugiati) e l'ingente afflusso di migranti irregolari e la stretta sui controlli alle frontiere creano condizioni di vita insostenibili all'interno di centri di detenzione improvvisati, come denunciato, tra il 2017 e il 2018, da organizzazioni internazionali. Nel 2013, il governo italiano aveva dato il via all'operazione militare umanitaria Mare Nostrum per il pattugliamento del tratto di mare italiano e internazionale tra Italia e Libia. Nel 2014 Mare Nostrum è stata riassorbita nella missione europea European Union Naval Force in the South Central Mediterranean (EUNAVFOR Med) – Operazione Sophia. Dall'aprile 2019, su richiesta del governo italiano, la missione Sophia ha sospeso le attività di pattugliamento del Mediterraneo centrale condotte con unità navali, mentre sono state rafforzate le attività di pattugliamento aereo e addestramento-supporto alla guardia costiera libica (ISPI e Caritas italiana, 2020).

In quattro anni, i 785 milioni spesi dall'Italia per sostenere un accordo che, senza fermare le morti in mare (780 nel 2020), ha consentito il respingimento in Libia di 50 mila persone, di cui 12 mila solo nel 2020, da parte della Guardia Costiera Libica (Villa, 2021).

È il fallimento della politica italiana ed europea, che continua a stanziare fondi pubblici con l'obiettivo di bloccare gli arrivi nel nostro paese, a scapito della tutela dei diritti umani e delle continue morti in mare. Più di 210 milioni di euro sono stati spesi per la Libia, ma hanno contribuito a destabilizzarla ulteriormente e spinto i trafficanti di persone a convertire il business del contrabbando e della tratta di esseri umani, in industria della detenzione arbitraria nei **centri ufficiali**. Meno noti i numeri dei detenuti in altri luoghi di prigionia clandestini a cui le Nazioni Unite e altre agenzie umanitarie non hanno accesso e dove le condizioni di vita sono peggiori. Uccisioni, rapimenti, maltrattamenti a scopo di estorsione sono minacce quotidiane. **6.500 persone sono morte nel tentativo di raggiungere l'Europa attraverso il Mediterraneo centrale** (Organizzazione Internazionale per le Migrazioni).

La risposta delle istituzioni Ue si limita alle operazioni di monitoraggio aereo di Frontex, EUNAVFORMED Sophia e Irini che contribuiscono alla facilitazione dei respingimenti verso la Libia. Le operazioni di monitoraggio aereo civile, seppur discontinue e anch'esse ostacolate, nel 2020 hanno avvistato quasi 5.000 persone in pericolo in mare in 82 casi, testimoniando continui episodi di mancata o ritardata assistenza da parte delle autorità. (Sea watch, 2021)



Le cartina non include gli itinerari attraverso paesi europei o asiatici terzi (come la Turchia per il Medio oriente, o la Francia, la Grecia, la Bulgaria o la Romania per l'Europa).

Tabella 1 – Cittadini non comunitari regolarmente soggiornanti. Indicatori per Città metropolitana (v.a. e v.%). Dati al 1° gennaio 2020

Città metropolitana	Donne	Minori	Soggiornanti di lungo periodo	Totale	% sul totale nazionale	Variazione regolarmente soggiornanti 2020/2019	Variazione ingressi	Acquisizioni di cittadinanza 2019	
	v.%	v.%	v.%	v.a.	v.%	v.%	v.%	v.a.	v.%
Milano	50,0%	22,7%	60,1%	443.357	12,3%	-2,8%	-23,7%	7.071	6,2%
Roma	49,2%	16,2%	58,6%	337.348	9,3%	-3,5%	-15,5%	5.984	5,3%
Torino	49,7%	22,3%	47,3%	111.551	3,1%	1,1%	-32,4%	3.845	3,4%
Firenze	50,0%	21,3%	64,0%	94.003	2,6%	-6,0%	-20,9%	2.873	2,5%
Napoli	50,0%	14,7%	60,2%	91.709	2,5%	-2,0%	-33,0%	957	0,8%
Bologna	52,4%	21,3%	61,8%	78.015	2,2%	-4,4%	-42,2%	2.453	2,2%
Genova	49,6%	21,3%	66,9%	62.151	1,7%	-2,9%	-27,8%	2.543	2,2%
Venezia	51,6%	23,0%	74,0%	61.909	1,7%	-2,4%	-11,3%	1.884	1,7%
Bari	47,1%	20,9%	58,9%	37.054	1,0%	-7,8%	-33,5%	923	0,8%
Palermo	46,3%	20,8%	45,2%	23.961	0,7%	4,9%	-44,8%	581	0,5%
Catania	44,8%	20,7%	46,8%	21.984	0,6%	-7,9%	-54,8%	623	0,5%
Reggio di Calabria	44,2%	17,8%	53,4%	16.300	0,5%	-10,2%	-61,8%	1.073	0,9%
Messina	49,2%	21,2%	67,3%	14.568	0,4%	-9,5%	-63,5%	449	0,4%
Cagliari	47,6%	15,6%	49,8%	12.915	0,4%	-5,1%	-55,0%	276	0,2%
Altre province	48,7%	23,2%	65,5%	2.209.001	61,1%	-2,4%	-26,1%	82.444	72,3%
Italia	**49,0%**	**22,0%**	**63,1%**	**3.615.826**	**100,0%**	**-2,7%**	**-26,8%**	**113.979**	**100,0%**

Fonte: Elaborazione Area SpINT - ANPAL Servizi su dati Istat-Ministero dell'Interno



Salute e immigrazione.
La soluzione del nord del mondo: farmaci e multinazionali.

Le multinazionali, in nome della sacralità delle leggi del mercato, impongono prezzi ai farmaci che sono fuori dalla portata delle popolazioni più povere. Il cinismo si pone al di sopra di tutte le regole, comprese quelle della decenza e del buon senso. Non si tratta solo di spogliare le persone misere, ma di privarle di ogni dignità e speranza.

Certificazioni, registrazioni standard, costruite per il mercato "globalizzato" di oggi sul modello "molecolare" delle nazioni occidentali, frenano la diffusione delle medicine tradizionali provenienti dai Paesi in via di sviluppo.
La globalizzazione abbatte i confini e aumenta le opportunità per ogni offerta.

Le aziende e i Paesi più ricchi di capitale stanno guidando il "progresso" in tutto il mondo.
Solo alcuni di questi appartengono ai Paesi della fascia tropicale. Sentono la mancanza di capitale, l'insicurezza economica e la conseguente fuga di capitali verso luoghi sicuri.

Una combinazione di fattori che impedisce gli investimenti e conferisce ai prodotti della zona un valore aggiunto limitato.
I costi di certificazione e registrazione derivano da "barriere non tariffarie" per i prodotti etnobotanici a valore aggiunto provenienti dai Paesi della fascia tropicale.

Sebbene il "pool genetico" dei Paesi del sud del mondo copra più dell'80% delle risorse mondiali rispetto a meno del 20% dell'emisfero settentrionale, risorse di capitale e della tecnologia, appartengono in modo preponderante al "pool genetico" settentrionale.

Le aziende europee o americane importano dall'Africa materie prime (senza valore aggiunto) con scarso ritorno per il continente nero, incapace di diventare autosufficiente. Aumentando la domanda di pochi prodotti, rompono l'equilibrio ecologico, imponendo coltivazioni estensive, in assenza di un equilibrio sostenibile.

La ricerca farmaceutica, prevalentemente gestita dalle grandi aziende farmaceutiche americane ed europee, investe dove le possibilità di successo e di investimento sono migliori. Non vengono considerate le risorse territoriali, ma il rendiconto, che inficia sulla sostenibilità ambientale, culturale, sociale.

Come per il Pigeum Africanum, indicato nell'ipertrofia prostatica, la Yohimbe venduta come afrodisiaco (migliora la performance sessuale, favorendo l'erezione), la Harpagophytum procumbens, meglio noto come Artiglio del Diavolo, consigliato nelle nostre erboristerie per i dolori cervicali, la Hoodia gordooni, indicata come cura dimagrante.

Quale sarà la medicina del futuro nel rispetto dei diritti dell'Uomo?
Come cureremo i migranti africani? Ha senso investire su una medicina che non appartiene alla loro cultura, quando potrebbe essere occasione di reinvestire sul mondo vegetale, interazione tra mondi, scambio di popoli, interculturalità, confronto di saperi?

La medicina tradizionale nell'Africa sub sahariana è complessa, associata, per fenomenologia religiosa, alla sventura e al maleficio in una dimensione metafisico-spirituale: la malattia è una punizione degli spiriti.

In Africa, il sistema sanitario tradizione è il più antico.
La carenza finanziaria di risorse e di apparecchiature inibisce lo sviluppo di una

ricerca sistematica per la composizione ed i principi attivi dei fitofarmaci della medicina tradizionale. Per le multinazionali farmaceutiche, prevale la logica della massimizzazione del profitto, senza tutela della proprietà intellettuale (biopirateria). Occorrerebbe preservare gli equilibri ecologici e sociali, non sfruttare le risorse ambientali in modo selvaggio (Bernardi, 1984).

Progetti di cooperazione come il Muthi (Multi disciplinary university traditional health initiative), finanziato dall'Unione europea e accompagnato dall'Università di Oslo (Norvegia), ha promosso e sostenuto la ricerca sulle piante medicinali nelle università africane con l'intento di migliorare la medicina tradizionale (Africa Rivista, 2021).

L'Oms, insieme all'Africa Center for Disease Control and Prevention e la African Union Commission for Social Affairs, incoraggiano la sperimentazione su piante medicinali nel trattamento del coronavirus e di altre epidemie, promuovendo il ruolo che la biodiversità svolge nel migliorare il benessere nel continente africano (Comitato regionale di esperti sulla medicina tradizionale per il covid-19, OMS).

«Lo scopo dell'arte medica è la salute, il fine è ottenerla» (Galeno).
In Camerun, sono stati approvati due fitocomplessi nel trattamento del covid-19. In Madagascar, il Covid-Organics Plus Curative, sta terminando la sperimentazione di un rimedio a base di piante medcinali. Nel 2020, 40 Paesi africani hanno quadri politici per la medicina tradizionale, rispetto agli otto nel 2000.

La pandemia ha aumentato la consapevolezza del valore della medicina tradizionale africana, i rimedi naturali stanno guadagnando popolarità nei Paesi occidentali e **potrebbero trovare il mercato globale**, attraverso lo sviluppo di una produzione locale (Albanese, 2021).

Nessuno strumento ci consente di sfiorare la sofisticata chimica vegetale fatta di un linguaggio senza fine con il mondo. Gli olii essenziali non sono solo i "metaboliti secondari", fatti di sostanze attiranti gli insetti nel flirt con gli impollinatori nella stagione degli amori o respingenti i predatori, eppure solo questo piccolissimo aspetto rappresenta la nuova frontiera della chimica, con implicazioni per la farmaceutica. Le piante, come gli organismi unicellulari, hanno recettori GABA, comuni a quelli presenti nel mondo animale, producono gli stessi peptidi secreti dagli esseri umani, come l'insulina e le endorfine. Sulla superficie di un'unica cellula, sono presenti recettori degli oppioidi simili a quelli presenti nel nostro cervello. Molecole informazionali possono codificare le comunicazioni che regolano i sistemi di qualsiasi essere vivente, intracellulare o extracellulare, da organo a organo, da cervello a corpo o da individuo a individuo. È l'unità di tutte le forme di vita.

Le piante per uso alimentare, medicinale o industriale costituiscono il patrimonio antropologico, insieme alla conoscenza tradizionale del loro utilizzo.

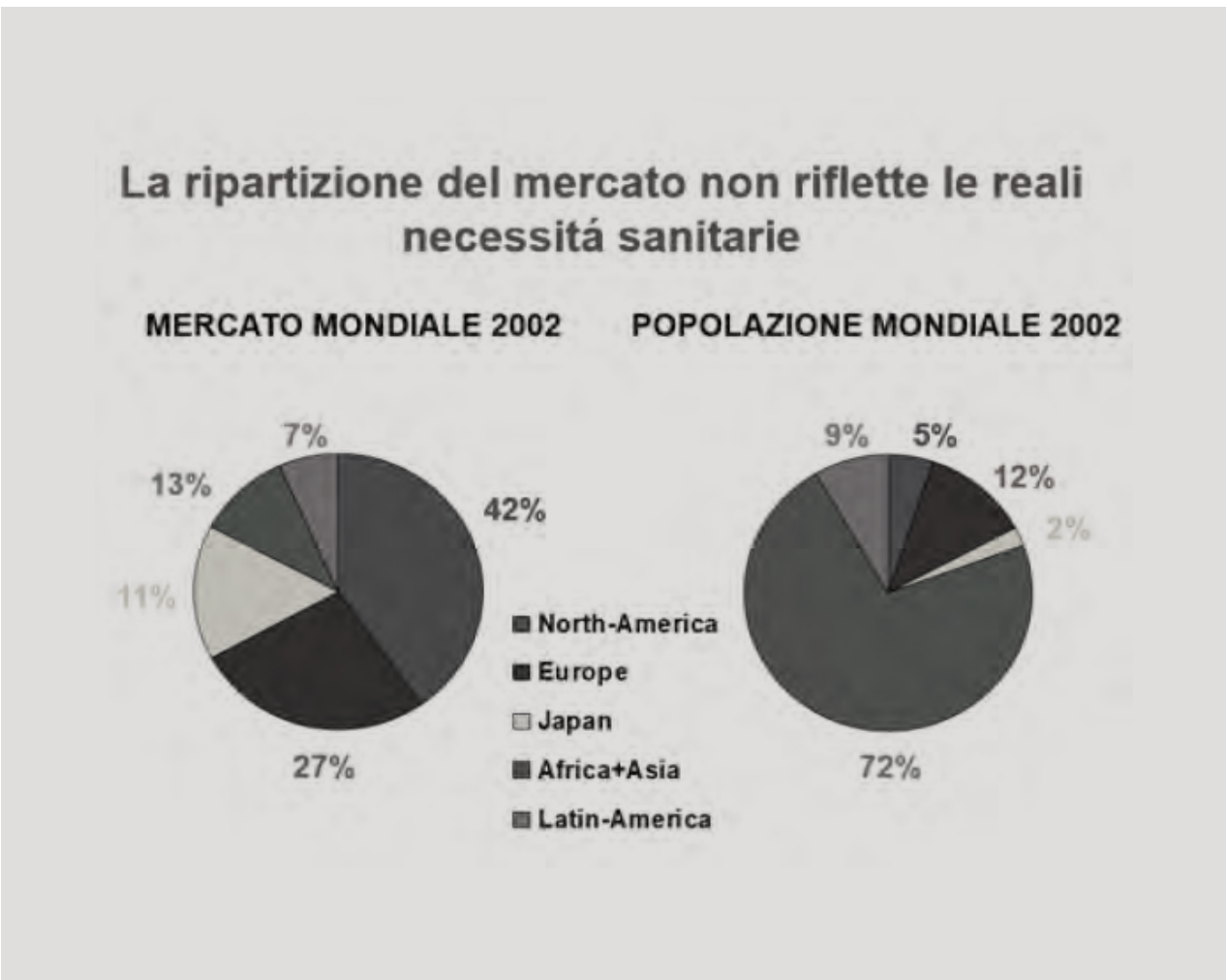
800.000 specie di piante nel mondo,
300.000 quelle conosciute,
di cui il 15% (delle 300.000) è usato nelle varie farmacopee,
di cui l'1% (di questo 15%) è studiato con tecnologie molecolari.

L'inquinamento e la distruzione dell'ambiente attraverso la deforestazione hanno contribuito allo sterminio di 60.000 specie nell'ultimo secolo. Minacce alla natura e saccheggio delle conoscenze medicinali, ricchezza dei popoli indigeni.

La combinazione di due risorse (materia prima e savoir faire) dovrebbe dare ai Paesi della fascia tropicale un ruolo di primo piano nel mercato globale. Tuttavia, la coincidenza di sottocapitalizzazione e condizioni di mercato sfavorevoli ne impedisce il necessario sviluppo. La manodopera e le risorse naturali a basso costo devono essere offerte a condizioni favorevoli.

Il diritto dei brevetti non riconosce la semplice scoperta di una pianta nel suo uso, seppur consolidato nel tempo.

Finora, il 99% delle molecole scoperte con l'aiuto dei guaritori tradizionali non ha prodotto alcun profitto per loro. Le loro conoscenze mediche non attraversano necessariamente i confini degli Stati, lasciando spazio a interpretazioni sull'origine geografica esatta di una scoperta.





Harpagophytum procumbens



Pigeum Africanum



Yohimbe



Hoodia gordooni

Le difficoltà dell'alta tecnologia e dell'industria sanitaria:

- costi esorbitanti per la creazione di nuovi prodotti (le procedure di registrazione richiedono migliaia di pagine di documentazione, test farmacologici, tossicologici, clinici. – 800.000.000 dollari spesi in 25 anni, con un costo superiore alle entrate di un laboratorio medio, dove l'investimento per la ricerca deve superare il 10% della fattura),
- non sono accessibili alle popolazioni più povere.
- "Quindici anni, $ 2,5 miliardi, per raggiungere un nuovo prodotto dove non c'è nemmeno un problema sicuro" (Donald Trump, incontro con i dirigenti farmaceutici).

In un'analisi di 10 farmaci per il cancro approvati tra il 2006 e il 2015 il costo medio di sviluppo di nuovi farmaci antitumorali era stato di $ 648 milioni ($ 757,4 milioni con il 7% del costo incremento annuale), il tempo medio impiegato 7,3 anni (JAMA Internal Medicine).

Le aziende hanno speso tra $ 157,3 milioni e $ 1,95 miliardi, con un costo medio di $ 648 milioni. (Sham Mailankody, Memorial Sloan Kettering Cancer Center Vinay Prasad, Oregon Health and Science University). L'alto prezzo dello sviluppo viene utilizzato per giustificare il costo.

Il NICE (National Institute of Clinical Excellence), nato per valutare l'efficacia degli interventi medici al fine di orientare una corretta utilizzazione delle risorse da parte del Servizio Sanitario (inglese) che, con tutti i suoi limiti, è organizzazione interessante ed efficiente, auspicabile per la scelta dei farmaci realmente utili e la correttezza del relativo prezzo, non è stata adottata dell'AIFA (Agenzia Italiana del Farmaco), FDA, EMA (Agenzia Europea per i Medicinali).

Malgrado la creazione del NICE sia del 1999, il parametro QALY (anni di vita aggiustati per qualità) pare interessi solo agli Inglesi.

Il prontuario farmaceutico italiano resta un'attesa di restyling.

I criteri per la classificazione dei farmaci innovativi definiti dall'AIFA per la permanenza del requisito dell'innovatività ai fini dell'eventuale riduzione del prezzo di rimborso:

1. il bisogno terapeutico;
2. il valore terapeutico aggiunto;
3. la qualità delle prove, che è legata alla robustezza degli studi clinici.

Dal 2000, l'AIFA ha adottato il metodo GRADE, per la valutazione dell'affidabilità delle prove scientifiche, e per la formulazione di raccomandazioni cliniche basate sulle evidenze, nonché per le revisioni sistematiche della Cochrane Library.

Ad oggi si stima che oltre 100 organizzazioni in 19 paesi in tutto il mondo si avvalgano di questo metodo, compresa l'OMS. Non si basa solo sull'appropriatezza del disegno di studio, ma considera anche criteri di appropriatezza metodologica alternativi, la rilevanza dei risultati in termini di diretta applicabilità, nonché valuta la qualità delle prove per ognuno degli esiti rilevanti per i pazienti.

Nel sistema GRADE le prove di efficacia vengono classificate in quattro livelli: alto, moderato, basso e molto basso. Sulla base dei nuovi criteri, i possibili esiti della valutazione sono: riconoscimento dell'innovatività in relazione alla singola indicazione terapeutica, a cui sono associati benefici economici, come l'inserimento nel fondo dei farmaci innovativi, la sospensione di entrambe le riduzioni di legge; e infine l'inserimento nei Prontuari Terapeutici Regionali. (Fonte: Rapporto OsMed, 2017).

Si evidenzia la mancanza di correlazione fra entità del valore terapeutico e l'alto costo dei farmaci oncologici che costituiscono una parte consistente della spesa farmaceutica: molte approvazioni sono basate sui risultati di studi che avevano come oggetto di valutazione esiti surrogati, molti dei quali scarsamente correlabili alla sopravvivenza. 67% dei farmaci oncologici approvati negli Stati Uniti dalla Food and Drug Administration non aveva dimostrato un miglioramento della sopravvivenza o della QoL (Quality of Life – Qualità di Vita) e solo il 14% aveva mostrato esiti positivi, in termini di durata di vita, rispetto a trattamenti esistenti o placebo dopo 4 anni dalla loro commercializzazione (JAMA International Medicine). Sui 48 farmaci oncologici approvati per 68 indicazioni dal 2009 al 2013 dall'EMA: al momento dell'approvazione solo il 35% delle indicazioni dimostrava un aumento di sopravvivenza significativo e solo il 10% un miglioramento della qualità della vita. (King's College London, BMJ).

L'Africa di oggi.

Farmaci inefficaci, basati su argomentazioni non provate.

Il nuovo far west, cartelli di criminalità organizzata finanziati dalla droga e dalla tratta di nuovi schiavi, con potenza economica e di fuoco militare superiore a quelle che gli Stati hanno per difendersi.
I narcotrafficanti acquistano generali, polizia elezioni, terra, ma sono partner commerciali.

I nuovi colonizzatori sono i cinesi.
La campagna acquisti della China Investiment Corporation (2000 miliardi di dollari) insaziabile consumatrice di materie prime ed i prodotti alimentari facilitata dell'esodo dei capitali occidentali, fonda un nuovo colonialismo. 800.000 cinesi "incentivati" come "loro" soluzione demografica.

Gestiscono imprese, costruiscono ferrovie, strade, dighe, si appropriano delle risorse, vendono prodotti a buon mercato di produzione asiatica. Il loro interesse è la terra (cibo e biocarburanti).

Dalla Cina, verso l'Africa e dall'Africa, verso l'Europa.

Il diritto di proprietà o di affitto comune dal 2 al 10% della Terra.

Storie antiche.

Gli agricoltori africani sono rovinati dalle eccedenze alimentari americane, europee ed oggi cinesi che inondano i mercati godendo di sostegni all'agricoltura pari a un miliardo di dollari al giorno.

Nel 2008 Jacques Diouf (FAO) a Roma chiese 30 miliardi per anno.
Nel 1960, l'Africa esportava il surplus, la Fondazione Ford e Rockefeller della "rivoluzione verde" quando i paesi Africani producevano a sufficienza per consumo domestico e l'esportazione.

Nel 2010, a Sendaga, il più grande mercato alimentare nell'Africa Occidentale (Dakar), frutta e ortaggi portoghesi, spagnoli, italiani, greci erano a metà prezzo. E così per ali di pollo industriali europei, il riso tai. In mare flotte giapponesi, cinesi, russe devastano i litorali, i pescatori diventano operai delle fabbriche di pesce vendendo a prezzi stracciati le loro barche ai passeurs d'esseri umani.

Da una parte si organizza la fame, dall'altra si criminalizzano i rifugiati per la fame.
Oggi, Task Force navale davanti Aden. Capacità di accoglienza per 10.000 effettivi, porta d'accesso sicura per il cuore del Continente, scudo per gli interessi cinesi.

2016: linea ferroviaria per Addis Abeba. 760 chilometri (656 solo in territorio etiopico), costruita in tre anni e mezzo da un consorzio cinese. Costo di 4 miliardi di dollari, per il 70% finanziati da una banca di Pechino.

Per l'Etiopia, che non ha sbocchi sul mare, la grande opera è un balzo nel futuro e una finestra sul mondo, ma la gestione per i prossimi 30 anni è affidata ad un operatore cinese e al suo personale.

L'anno dopo in Kenya è stato inaugurato il primo tratto della Mombasa Nairobi-Kampala, un percorso su ferro finanziato e costruito dalla China Road and Bridge Corportion. La linea si snoda, riprendendo il tracciato della vecchia ferrovia coloniale inglese, dall'Oceano indiamo al cuore dell'Africa; nel '19 è stato aperto il secondo tronco da Nairobi a Naivasha, l'ultima stazione prima della frontiera ugandese poi tutto si è fermato.
E ancora, il Doraleh Container Terminal, un impianto petrolifero gestito dalla compagnia statale China Merchants Group.

Nel 2018, il Djibouti Damerjog Indutrial Development, una zona franca di 43 Km2 gestita esclusivamente da aziende cinesi (costo 3,5 miliardi di dollari)

Strade, alberghi, centri commerciali, acquedotti e in fase avanzata di realizzazione di un gasdotto di 700 Km verso i giacimenti dell'Ogaden etiopico e un oleodotto per il Sud Sudan
Costruzione di un nuovo aeroporto, futuro hub africano delle merci cinesi (scaricate da navi cinesi allo scalo cinese di Doraleh). Accordo tra Air Djibouti, Ethiopian Airlines e l'autorità portuale nazionale
Gli Stati Uniti assicurano 200 milioni di dollari, annualmente, a Gibuti. I cinesi detengono il 77% del debito nazionale, con cui programmano e ritmano il piano di sviluppo Vision 2035.

Bank of China «è trasformare il Paese, da hub logistico regionale in un hub finanziario e in un crocevia commerciale globale».

In Africa, 61 sedi fanno della Cina la seconda potenza culturale del continente, dopo la Francia. Pechino è partita da zero. Dal 2014 il mandarino s'insegna, come lingua opzionale, nelle scuole del Sud Africa mentre in Uganda, un'altra ex colonia britannica; dal dicembre 2018 il ministro dell'istruzione ha imposto lezioni di mandarino obbligatorio per le scuole superiori. In cambio il governo cinese ha completato il progetto che consentirà a più di 500 villaggi ugandesi di accedere alla televisione digitale (Access to Satellite TV Project, 10 mila villaggi). Tutto è nelle mani della cinese Start Times e supervisionato dall'ambasciata e dal locale Istituto Confucio. In Kenya dal 2020 in tutte le scuole di ogni ordine e grado s'insegna il mandarino «per migliorare la competitività nel lavoro e facilitare il commercio e il collegamento con la Cina».

Flusso migratorio costante dalla madrepatria verso l'Africa In 20 anni oltre 1 milione di cittadini cinesi, tecnici e operai specializzati, agronomi, contadini, si sono trasferiti nel Continente. Il «Progetto Africa» punta a fare del Continente nero una appendice coloniale, per trasferirvi una quota di popolazione cinese.

Il porto di Mombasa, uno dei più importanti e trafficati dell'Africa orientale, è stato offerto in garanzia per il prestito di 3,2 miliardi di dollari utilizzati per la linea ferroviaria Il Kenya perderà la proprietà del porto se non riuscirà a ripagare il debito. Come in Sri Lanka, dove la Cina ha assunto il controllo del porto di Hambantota.

Gli scali marittimi sono l'obiettivo prioritario di Pechino. 46 i porti finanziati, progettati (e in fase di costruzione) o gestiti da enti cinesi, Garanzia alla navi di trattamento prioritario a costi minori. Far giungere nel minor tempo possibile grandi volumi di merci nei mercati europei (Centre for Strategic & International Studies)

Lamu, Kenya. 500 milioni di dollari per l'espansione del porto commerciale.

Bagamoyo, Tanzania. Realizzazione del porto, che diventerà il più grande porto dell'Africa Orientale (11 miliardi di dollari e compartecipazione di Tanzania, Cina e Oman).

Belt and Road Initiative, la nuova «via della seta» China-Africa Economic and Trade Expo in China, Collegamento permanente del libero scambio.

Testa di ponte dell'espansione gialla, ormai una solida piattaforma dell'import/export sino-euroafricano. Nel 2019, la crescita record del 6,1%.

Attraverso lo stretto di Bab al-Mandeb, la «Porta delle lacrime» tra il Mar Rosso e L'Oceano Indiano, transita una nave ogni 25 minuti. Il 40% delle forniture mondiali di petrolio. Un interscambio pari a 700 miliardi di dollari. Per l'economia cinese un passaggio vitale e la «trappola del debito» è sempre pronta a scattare

Gibuti: Il micro Stato (900mila abitanti su 23mila Kmq), indipendente dalla Francia dal 1977. Un posto inospitale: sabbia, roccia lavica, caldo atroce e tanta miseria. Eppure l'ex Territorio degli Asfar e Issa, già Somalia francese, interessa a molti. Merito della geografia che ha inchiodato la desolata repubblica proprio sul fatidico stretto di Bab al Mandab. Spazi e strutture sono stati affittati a chiunque li richiedesse, trasformando il Paese in un condominio di marine e eserciti stranieri. Un'operazione immobiliare decisamente fruttuosa.

Nelle rispettive basi: 4000 soldati americani 1450 militari francesi (con contingenti spagnoli, olandesi e tedeschi) 200 militari giapponesi, 140 militari italiani.

Dal 2013 è operativa la base militare intitolata ad Amedeo Guillet, il mitico «Comandante Diavolo», eroe della resistenza italiana in Africa Orientale. A Gibuti tutti controllano tutti. Americani e Francesi e i 2000 militari cinesi che popolano la grande base portuale inaugurata nel 2017.

L'Africa oggi è il continente da ricostruire e da liberare dalla cleptocrazia non più europea, ma cinese, iraniana sciita il Safari del Mullah.

Le norme tradizionali, riconosciute legalmente non sono legalizzate dagli accordi internazionali.

Muore l'agricoltura tradizionale basata sulle varietà, diversità, comunità.

"E' la fine della biodiversità". Arriva la monocoltura destinata all'esportazione (riso, soja, olio di palma per cosmetica e biocarburanti). Arrivano fertilizzanti e pesticidi di nuovi predatori egli anni 60. (Prima conferenza sul commercio mondiale di terre coltivabili, New York, 2009)

Nascere sulla Terra, toccare la Terra con le mani e con i piedi, lavorare la Terra. La Terra è Madre, legame comune delle generazioni passate presenti future. (Kikugu)

Spirito del fiume, della montagna, degli antenati.
Gli uomini arano,
gli adolescenti mietono e trebbiano,
i bambini proteggono il raccolto dagli assalti degli uccelli.
Senza senso di proprietà.

Il diritto non è possedere la Terra, ma lavorarla.

I cinesi vanno in africa e gli africani vengono in Europa.

Non Cinafrica, Africa in Europa, partendo dal coraggio e tenacia delle donne nere, sottoposte a una violenza doppia rispetto a quella subita dai compagni maschi. Irrompe il grido appassionato Black and beautiful, la rivendicazione dei diritti. "I giovani africani avevano deciso che non erano più negri. All'improvviso erano diventati neri".

Non si tratta solo di rifiutare le manie di assimilazione ai bianchi, oppure di rispettare le ossessive regole della buona educazione per dimostrare di essere africani perbene, non basta solo liberarsi dal l'ossessione delle sfumature della pelle, della foggia dei capelli, non basta non cadere nella droga o nella inerzia professionale. E non basta neppure la militanza politica. Quello che è necessario è la consapevolezza culturale della propria storia.

Nel romanzo I canti d'Amore di Wood Place di Honorée Fanonne Jeffers, un lungo cammino di ricerca sulle tracce di una fisionomia di uomini e storie. Dietro lo schema di oppressione e rivendicazione di libertà, di discriminazione e lotte, è il riconoscimento dei diritti e di una pari opportunità di vita, nella consapevolezza che per andare avanti non bisogna dimenticare quello che ci lasciamo dietro.



La Storia si ripete.

La Storia insegna e lascia i segni di un passato che diventa presente e poi nuovamente futuro.

Tra il IV e il V secolo d.C., l'Impero Romano era assediato dal barbari. La "Decadenza". Le province erano in fiamme, in un incendio etnico e religioso che investiva l'impero mediterraneo. Il grande sommovimento etnico, le "invasioni barbariche", oggi definite attraverso il termine inglese Migration Period, a sua volta calcato da quello tedesco di Volkerwanderung "movimento di popoli".

Sembrava la fine del mondo, o, almeno, la fine di un mondo.

Le cause:

- il cambiamento climatico (allora di segno opposto all'effetto serra),
- l'inquinamento atmosferico, che indeboliva la popolazione, rendendola più vulnerabile a febbri ed epidemie,
- epidemie,
- incrementate dall'ampliarsi dei bacini microbici, a seguito dei fitti scambi consentiti dall'immensa rete viaria dell'impero tardoantico.

L'inizio di un mondo globalizzato, del nostro mondo.

Ieri come oggi, nella Grande Crisi nel terzo secolo, le periferie erano devastate da lotte etnico-religiose, rivolte per il pane, perdita dei valori, mancanza di cibo e risorse. Una minoranza turbolenta: i cristiani. La loro religione era troppo assoluta, trovava pericoloso l'integralismo dei nuovi monoteisti. Tra le frange fondamentaliste con cui l'attuale Islam estremizza le rivolte nuovamente divampate in quelle regioni del globo.

Viaggio per acquisire significati nuovi. Cordone ombelicale con l'universo. Alchimia per riportare in vita il passato. Interrogano l'invisibile, dialogano con il segreto, con il nascosto. Viaggio della memoria nell'alba di un adesso che sarà presto ieri, preludio di un futuro ricordo.

Molteplici i parallelismi, in questa "fine" del nostro mondo. Non ci si può limitare alla benevola tolleranza del diverso, ma andare oltre, individuando un criterio, fonte e struttura del reciproco riconoscimento.

Mentre scriviamo arrivano notizie dal Burkina dove, come in Mali, siamo presenti con missioni di pace, di scolarità, di allestimento pozzi e orti, attraverso il nostro ente filantropico Artaban. Piccolissima realtà che, come tante, cercano di arginare la migrazione, radicando, non con la detenzione nei campi libici, ma restituendo dignità e identità agli africani. (https://www.artaban-onlus.org/).

Il multiculturalismo è fallito, è giunto il tempo della interculturalità, dalla coesistenza di culture che non comunicano, all'esperienza del dialogo, confronto che non sia scontro, in cui i valori siano comunicati senza perdere l'identità. Convivenza culturale, delicata e complessa. Il modello interculturale riguarda innanzitutto il rapporto con la propria identità, prima di costruire quella degli altri. Dialogo: dia-logos, rapporto tra due logoi.

Interculturalità non ha come meta l'identificazione, la costruzione di un'unica società globalizzata.

La tentazione multiculturale era quella del duello, dove il più forte riesce a occupare più spazio. Noi dobbiamo creare l'interculturalità: un duetto. Che in musica è costruito da un basso e da un soprano. Cosa c'è di più diverso da un duetto se il basso canta in falsetto e il soprano cala di tono? (Ravasi)

E dato che oggi non conosciamo più il duetto, se la nostra specie vuole sopravvivere occorre comprendere la relazione tra noi e il pianeta, imparando un nuovo linguaggio. La proposta del fisico Faggin: seity, entità quantistiche, contengono l'essenza di Uno, la totalità di ciò che esiste, come ogni cellula del nostro corpo contiene tutto il Dna dell'uovo fecondato da cui è emerso l'organismo.
Cooperazione, il bisogno di conoscere se stessi anche attraverso la conoscenza dell'altro. Amore, la capacità di unire, di trovare soluzioni comuni, opposto alla competizione. "L'umanità deve assumersi la responsabilità del danno all'ambiente e ripararlo, mediante la cooperazione. Dobbiamo cambiare idea di chi siamo, solo così potremo cambiare il mondo" (Faggin, 2022). E aggiungeremmo, sapendo da dove veniamo.

"Per approdare a un futuro migliore dobbiamo prima immaginare realtà possibili non conseguenze logiche di cose che sappiamo già". Il futuro creativo è tutto da inventare. (Garofalo, 2022).

Mostra fotografica Terra Madre 2022 (https://www.africarivista.it/terramadre/198112/)



Donne lungo la strada che conduce a Dolo, nell'Etiopia sud-orientale, a trenta chilometri dal confine con Somalia.
Alessandro Gandolfi



Foto aerea dell'antica città di Chinguetti, in Mauritania, minacciata dall'avanzata delle dune.
George Steinmetz



Le acque del Lago Vittoria sono soffocate dal giacinto d'acqua, una pianta infestante alimentata dallo sversamento di fertilizzanti, che minaccia la biodiversità e la pesca.
Frederic Noy



Uomini prelevano acqua piovana dal tronco di un baobab in Madagascar.
Pascal Maitre (Panos / Luz)

BIBLIOGRAFIA

Africa Rivista, (2021). Oggi è la Giornata della medicina tradizionale africana. Africa, la rivista del continente vero. https://www.africarivista.it/oggi-e-la-giornata-della-medicina-tradizionale-africana/190349/

Albanese, G. (2021). La medicina tradizionale africana è una scienza degna di essere studiata (di Padre Giulio Albanese). Il faro di Roma. Quotidiano informazione. https://www.farodiroma.it/la-medicina-tradizionale-africana-e-una-scienza-degna-di-essere-studiata-di-padre-giulio-albanese/

Assemblea Generale delle Nazioni Unite (10 Dicembre 1948). https://www.ohchr.org/sites/default/files/UDHR/Documents/UDHR_Translations/itn.pdf

Bernardi, B. (1984). LA professionalizzazione della medicina tradizionale in africa. Rivista trimestrale di studi e documentazione dell'Istituto italiano per l'Africa e l'Oriente. Published By: Istituto Italiano per l'Africa e l'Oriente (IsIAO). https://www.jstor.org/stable/40759685

Faggin, F. (2022). Irriducibile. Mondadori Editore. Pagine: 300 p., Rilegato. EAN: 9788804739036

Grandi, M., (2019). Sulla rotta delle Resine. Etnopharma edizioni. https://www.etnopharma.com/product-page/sulle-rotte-delle-resine

ISPI e Caritas italiana (2020). LIBIA Cause di migrazione e contesti di origine. https://inmigration.caritas.it/sites/default/files/docs/2021-05/Libia.pdf

Jedlowski, A. (2021). La Nigeria oggi: elementi per comprendere le cause del flusso migratorio. Università di Liegi (Belgio) e Università di Torino (Italia). https://lestradedelmondo.org/wp-content/uploads/2018/10/Dalla-Nigeria-allItalia.pdf

Jeffers, H.F. (2022). I canti d'Amore di Wood Place. Guanda Editore. Pagine: 848 p., ill., Brossura. EAN: 9788823530836.

Ministero del lavoro e delle politiche sociali. (2020) La presenza dei migranti nella città metropolitana di Torino. https://www.lavoro.gov.it/documenti-e-norme/studi-e-statistiche/Documents/La%20presenza%20dei%20migranti%20nelle%20aree%20metropolitane,%20anno%202020/RAM-2020-Torino.pdf

Save the children (2015). Tre milioni di bambini africani sotto i cinque anni muoiono ogni anno per cause prevenibili. https://www.savethechildren.it/press/3-milioni-di-bambini-africani-sotto-i-cinque-anni-muoiono-ogni-anno-cause-prevenibili#:~:text=%E2%80%9CL'Africa%20sub%20sahariana%20resta,dirompente%20della%20malnutrizione%5B1%5D.

Sea watch (2021). Accordo Italia-Libia: 4 anni di fallimenti, abusi e torture nel segno del cinismo della politica. https://sea-watch.org/it/accordo-italia-libia/

Unicef (2019). Nuovi dati UNICEF-OMS, calano ancora mortalità infantile e materna. https://www.unicef.it/media/nuovi-dati-unicef-oms-calano-ancora-mortalita-infantile-e-materna/#:~:text=In%20Africa%201%20bambino%20ogni,rispetto%20a%20un%20coetaneo%20europeo

Villa, M. (2021). Fact-checking: migrazioni 2021. Istituto per gli studi di politica internazionale. https://www.ispionline.it/it/pubblicazione/ispitel-fact-checking-migrazioni-2021-31027

... and now I'm here



A cura di:
Morena Maresia,

Soprintendenza Archeologia, belle arti e paesaggio del Friuli Venezia Giulia

Abstract

... adesso sono qui

Iniziativa culturale che ha motivato persone nate o scresciute al di fuori dell'Italia ma che adesso vivono qui a raccontare realizzando un elaborato creativo un elemento del patrimonio culturale del Friuli Venezia Giulia in cui identificano la loro prospettiva di vita ad oggi.

I lavori realizzati ci raccontano l'eterogeneità, la ricchezza, la storia di un territorio di emigrazione e immigrazione, incontri, ritorni, scambi, confronti e dialoghi.

... and now I'm here

Cultural initiative that motivated people who were born or grew up outside Italy but now live here to tell by making a creative work an element of the cultural heritage of Friuli Venezia Giulia in which they identify their perspective of life to date.

The works created tell us about the heterogeneity, richness, and history of a territory of emigration and immigration, encounters, returns, exchanges, comparisons and dialogues.

Keywords

Patrimonio culturale
Diritti umani e democrazia
Partecipazione e protagonismo
Identità
Empatia
Contesto eterogeneo

Cultural heritage
Human rights and democracy
Participation and protagonism
Identity
Empathy
Heterogeneous context

On September 24, in occasion of **the European Heritage Days 2022**, promoted by the European Council and by the Italian Ministry of Culture with the slogan "**Sustainable cultural heritage: a legacy for the future**" the Soprintendenza Archeologia, belle arti e paesaggio of Friuli Venezia Giulia collected and awarded local creative works. This initiative was named **...and now I'm here**[1].

The initiative contributed to our activity of **Education on the cultural heritage** with the aim to celebrate our cultural heritage by focusing on **the right of access to culture** as a form of **participation** and foundation of **democracy**.

We strived to encourage a reflection over specific local and individual characteristics that contribute to enrich the **multicultural setting** of the **European Union**, strengthening the sense of **belonging to a shared European space**, in accordance with the Faro Convention.

The **drawings, photographs, short stories, videos** and **short films** that were submitted as part of the initiative tell the story of the Friuli Venezia Giulia's cultural heritage in an original manner, from the perspective of those that began their lives outside the Italian borders and now are settled within them.

The **protagonists** of this initiative are foreigners with temporary or permanent residency in Friuli Venezia Giulia, who might have been born or educated without the Italian borders. After formal application to the initiative in May this year, they have been trained and supported throughout this project, which led to the production of creative works representative of the way participants perceive **their own life paths** intersect with the cultural heritage in Friuli.

A public presentation[2] and an exhibition have been organised to celebrate these works, which are also uploaded on our official website: https://sabapfvg.cultura.gov.it/[3].

—

Participants are between 15 and 80 years old and come from 4 different continents (Europe, Asia, North Africa and South America). They belong to **heterogeneous** socio-cultural statuses, age groups and have different origins.

All of them put in a lot of effort, challenged themselves and contributed in an original and personal way to **assign new meaning to the concept of cultural good**. Specific project research supported and valorised the expressive potential of each participant. They used their own artistic techniques, their storytelling skills and other individual competencies to describe a part of our cultural heritage.

Participants chose a variety of different places and buildings to describe[4]. They narrated the stories of libraries, public theatres, monuments, religious buildings, landscapes testament of The Great War, public squares, neighbourhoods. A series of locations across different counties and the whole region, including the headquarters of the Soprintendenza, Palazzo Economo in the Borgo Teresiano of Trieste. This is a noble palace located in Piazza Liberta' and built in 1891, upon commission of a merchant of Greek origins, Giovanni Economo, as a statement of his social and economic power. Interestingly, it was a participant of Greek origins that picked this palace for his creative work as part of the initiative.

Legends, traditions and stories of rural everyday life were also narrated, intangible heritage etnoanthropologically unfolded by us, here and now.

In all cases we find **unusual, for us locals, depictions** of the heritage of Friuli Venezia Giulia, which is this way enriched by the lives of the narrators, who have observed it from the perspective of their own culture. "With their senses and sensibility" they have transformed this encounter in "exchange, comment, discourse" (Dallari, 2005, 19).

All participants have shared with us something about themselves, **intimate and personal reflections**. They have found a way of storytelling that makes it possible for the listeners to feel permeable to others' stories (Cavarero, 2001), to empathically bridge the gap and open to new emotions.

Individual stories to be listened to accurately and carefully, to be analysed and reflected upon. These stories depict the complexity of the whole by nevertheless remaining unique and personal. They shouldn't be generalised.

From these works we tried to understand what our cultural heritage tells about us in 2022. Who are the individuals that make that part of our Friuli that we can define as Europe of the people today?

Although small and still in the making, this initiative gives nonetheless a true picture of 2022, of people that want to understand and to be part of the place they live in, in this moment in time, trying to leave a trace, a mark, a legacy.

The Superintendence preserves every single artwork, artifact, urban area and historical landscape, their tangible and intangible value, so that they can still communicate something to those who look at them, know them, use them and so that they can still inspire emotions, thoughts and ideas and ignite what Cesare Brandi defines as **Epiphany** (Brandi, 1977).

Thoughts and ideas **that build our identity**, because the elements of the cultural heritage represent the identity of a place, a moment in history and become this way meaningful to all of us. They might become representative of a

specific moment in our lives, of our childhood, of our education or they might represent the **final destination of a life journey**.

Where places and their **aura** remain still, spaces and memories become part of the cultural heritage and endure time, with the ability to ignite our individual epiphanies. In this "La Modernità liquida" (Bauman, 2002) concept perfectly described by Bauman, made of fragmented social interactions, change and extreme uncertainty, even our identity becomes fluid and complex. The cultural heritage stays still, unchanged, immutable, with its historical significance and **our feelings enhancing that significance**.

Our cultural heritage is a reference point for the people arriving and those that come back after being away.

The educational aim of this project is to trace an initial route towards the identification of **our individual identities** in the essential elements of the cultural heritage. And from our individuality push ourselves to open to a **collective identity**, within the regional, national and European context. We are encouraged to embrace and help build a Europe of people and cultures, based on peace and democracy.

There are many examples of mixophilia in the artistic and historical heritage of Friuli Venezia Giulia. For a long time this land has been an emblematic **melting pot of people** and cultures, a land to be conquered and visited since ancient times, permeable border between the Mediterranean and eastern Europe. Here, the encounter of different cultures has always brought to positive development and enrichment.

One of the most important artistic endeavours in this area is the Longobard Temple of Cividale del Friuli, formerly founded by the Romans with the name of Forum Julii. The peculiar stucco statues of martyrs dated VIII A.D. in this temple are testament of a joint effort of the wealthy and intellectual Longbard elite (German population migrated from North Europe) as commissioners and the extremely skilled Sassanid craftsmen as executors (Spadea et al, 1995).

The craftsmen came from the Second Persian Empire, roughly entailing the current Iran, Iraq, Afghanistan and Siria. The empire at this time was going through an iconoclastic phase consequent to the evolving of Islam and consequently many figurative artists decided to migrate west, via the Mediterranean and Adriatic sea, all the way to Cividale.

Today, in a different way, **history is repeating itself** and routes are retraced to our land of emigration and immigration.

The creative works made by the participants to our initiative outline also our history as migrants, when between the XIX and the XX century many from Friuli moved to South America, Canada and Australia. To this day, there are hundreds of Fogolars Furlans[5] all around the world.

Current migrations are entirely directed towards Europe and the West, because of demographical unbalance, wars, political unsteadiness and the ecological crisis. For those migrating via the Balkan Route towards Europe, Friuli is still the way through, the main gate, the only passage.

The protagonist role of the participants in the creative works is a key concept

"My role in the world, in the end, is not to adapt, but to push through. This is the role of those who fight not to be subjected to history but rather to be its makers" (Freire, 2004, 48). This experience has activated in all participants an **Agency**, or the ability and willingness to self-determinate and unlock individual creative, social, communicative and emotional skills.

The creative works made by the participants are complex and multifaceted, leaving space to experimentation with effects, words, signs. This is an example of **Bildung**, in German "personal growth", which refers to individual process of self-shaping or self-building, in simple words the fulfilling of someone's identity and potential.

Whether 17 or 80 years old, we keep redefining ourselves and experimenting, deepening our connection with the values of our community and looking for an efficient way to transmit them.

All participants, using different media have reached an **autobiographical narration** because "to be in the world means necessarily to be with the world and with others. It's impossible to be in the world without making history and without being forged by history, without creating culture, without "treating" our own presence in the world, dreaming, signing, composing, painting" (Freire, 2004,51).

This project is **fruitful and difficult** because it involves very different and diverse people. When observing these creative works, we have to apply a **critical ethnocentrism** (De Martino), or in other words we have to be open to other points of view to represent this heterogeneous, varied, rich and multifaceted reality.

To understand each other a little bit better in this weird 2022, we simply can look at these beautiful works and find in each of them, a piece of ourselves. The American philosopher Martha Nussbaum, in her book Cultivating Humanity, defines "narrative imagination" or

the ability to put ourselves in someone else's shoes, as a fundamental requisite of citizenship (Nussbaum 2006).
All the works created by participants softly inspire empathy.

A central theme in most works is the **redefinition of identity**, which can reach different levels of complexity.

Some participants describe the daily struggles of living with a dual identity and define it as an obstacle to developing an individual identity, some others live this duality as a gift and are aware of the advantages their unique forma mentis provides them with in daily life.
We learn that it's not a meeting of cultures but of people, who are the ones creating **heterogenous contexts** (Zoletto, 2012), where the culture cannot reflect the perspective of the single and where the etherolocalism translates into a coexistence of the identity of here and now with the identity we have left in our homeland, which we are quickly reconnected to with a simple videocall.

It's the urban environment, the tangible places and the spaces of meeting that redefine the new way of finding ourselves "in the right place and comfortable". Finding our own place allows us to feel part of a **complex collective context**.

Reaching to the conclusion of this article dedicated to the **education to the cultural heritage** and particularly focused on Citizenship Education of the new European citizens, "the process of cultural metissage (hybridization) which the new influx of people is destined to cause is inevitably... a source of enrichment and creativity, for the European civilisation as for any other" (Bauman, 2012,13).

I invite you to watch the videos about the cultural heritage in Friuli Venezia Giulia made by a young man who 6 years ago could speak nothing but Urdu and now has produced these videos in English, Arabic, Slovenian and Italian. May this be testimony of the fact that **the heritage of this community of legacy can be expressed in different languages and words and bear new meanings**.

BIBLIOGRAFY

Bauman Z. (2002) Modernità Liquida, Roma: Laterza.

Bauman Z. (2012) Conversazioni sull'educazione, Trento: Erickson.

Brandi, C. (1977) Teoria del restauro, Torino: Einaudi.

Dallari M. (2005) L'arte per i bambini in Educare all'Arte a cura di C. Francucci, P. Vassalli, Milano: Mondadori Electa.

Cavarero, A. (2001) Tu che mi guardi, tu che mi racconti. Filosofia della narrazione, Milano: Feltrinelli.

Freire, P. (2004) Pedagogia dell'autonomia. Saperi necessari per la pratica educativa, Torino: Ega.

Nussbaum M.C. (2006) Coltivare l'umanità. I classici, il multiculturalismo, l'educazione contemporanea, Roma: Carrocci.

Recalcati, M. (2014) L'ora di lezione. Per un'erotica dell'insegnamento, Torino: Einaudi.

Spadea P., Perusini T., Casadio P. (1995) Comparative study of late antique and early middle age stuccos with particular regard to the Tempietto Longobardo from Cividale, NE Italy, proceedings of 1' International congress on: Science and technology for the safeguard of cultural heritage in the mediterranean basin, Siracura.

Vinella, M. (2015) Educare all'arte. Pedagogia dello sguardo e didattica visiva, Lecce: Pensa Ed.

Zoletto, D. (2012) Dall'intercultura ai contesti eterogenei : presupposti teorici e ambiti di ricerca pedagogica, Milano: Angeli.

REFERENCES

1. *Project of the Educational Services of the Soprintendenza Archeologia Belle arti e paesaggio del Friuli, Venezia, Giulia. Superintendent Dr. Simonettta Bonomi; conception and realization by Morena Maresia; presentation with the collaboration of Paola Bottan, Gabriele Botti, Roberta Cuttini, Morena D'Aronco, Elisabetta Francescutti, Vincenzo Giampaolo, Annamaria Nicastro, Mirko Pellegrini, Paola Piasentin, and Simonetta Sciacca; English translations by Alice Carbone. Public call for applications* https://sabapfvg.cultura.gov.it/e-adesso-sono-qui-giornate-europee-del-patrimonio-2022/
2. *Presentation of the project at Palazzo Clabassi, Udine on September 24, 2022: greetings by Superintendent Dr. Simonetta Bonomi; presentation of the protagonists of the multimedia works and the results of participation in the cultural initiative by Morena Maresia, Soprintendenza Archeologia Belle arti e Paesaggio del Friuli Venezia Giulia. Speeches by: Carmine Marinucci, President of International Association #DiCultHer, Editor-in-Chief of "Culture Digitali" magazine; Alessandro Russo, IRES Institute of Economic and Social Research Friuli Venezia Giulia; Giovanna Alborghetti, Lecturer and psychopedagogist, expert in intercultural education, Udine; Marco Ius, Lecturer in Intercultural Pedagogy, Department of Humanistic Studies, University of Trieste.* https://sabapfvg.cultura.gov.it/e-adesso-sono-qui-giornate-europee-del-patrimonio-2022-2/
3. *Each work is accompanied by a brief, simplified and accessible caption, an introduction to the author and a synthetic description of the represented part of the cultural heritage.*
4. *We find a wide selection of those defined as cultural heritage by the Code of Cultural and Landscape Heritage Legislative Decree No. 42/2004.*
5. *Associations that gather the cultural and social inheritance of emigrated Friulani around the world, which romote the preservation and development of the language and culture amongst the Friulani" of the next generation" and the relationship between these communities and the homeland".* https://www.friulinelmondo.com/

Restoring digital arts in a sustainable way. A case study: the restoration of Giacomo Verde's artworks.

A cura di:
Anna Maria Monteverdi,

Prof. Associato-Storia del Teatro, Dipartimento Beni Culturali e Ambientali Università Statale di Milano

In occasione della Giornata Europea del Patrimonio che quest'anno aveva come parola chiave la sostenibilità, il Museo della Spezia CAMeC ha accolto una proposta di "restyling" tecnologico sostenibile di un'installazione interattiva del 1997 non più funzionante in prestito dal Museo di Gallarate e presente all'interno della mostra Liberare Arte da Artisti dedicata al tecnoartista Giacomo Verde scomparso nel 2020. Lorenzo Antei studente dell'Accademia di Belle Arti di Carrara è intervenuto lavorando sui principi della sostenibilità, del riuso e della tecnologia open-source. L'opera finalmente funzionante è stata esposta il 25 settembre in occasione del GEP.





Every year in the middle of September, the Italian Ministry for cultural heritage and activities takes part in the European Heritage Days, a project promoted since 1991 by the European Council and by the European Commission, with the aim of improving and encouraging dialogue and exchange between European countries, within a cultural sphere. This year has been celebrated Sustainable Heritage. Sustainable Heritage means waste reduction and re-usable materials for art and its practices. The art world have started thinking seriously about sustainability which it has become a goal in all sectors to preserve our planet. Can technology-based artworks achieve sustainability also? In the digital arts, there is no guarantee that work will be preserved for any time after it has been created: all works are subject to deterioration and obsolescence due to technological progress.

Giacomo Verde (1956-2020) was one of the first Italians to create interactive art works and net-art. His works are characterized by the employment of low-technology equipment, a choice motivated both by ethical and political stances and the will to share his creative practices making them accessible to everyone. For the exhibition Giacomo Verde: Set Art free from Artists at CAMeC (La Spezia, 25th June 2022-15th January 2023) a young artist from Academy of fine arts (Carrara), Lorenzo Antei together with curators, has decided to make an experiment restoring his art productions from 90's that incorporated analog or digital media; these works were constructed through components that were deteriorate physically and mechanically, and Lorenzo Antei has reused old material and open source technologies to restart the interactive installation. The experiment was to take defunct technology and migrate it onto a new machine and the goal was to take into account the relationship between

Inaugurazione dell'opera al CAMeC, settembre 2022. In prima fila il Rettore dell'Università Statale di Milano, partner della mostra dedicata a Giacomo Verde



Lorenzo Antei restaura l'opera di Giacomo Verde, Reperto Antropologico 1997 (proprietà Museo di Gallarate) per il CAMeC della Spezia



Lorenzo Antei restaura l'opera di Giacomo Verde, Reperto Antropologico 1997 (proprietà Museo di Gallarate) per il CAMeC della Spezia



the characteristics of the old technologies and the practices of their use by audiences nowadays, reconstructing works that are partly lost or obsolete. He has looked to the technological artefacts from an ecological angle to revisit the artwork's identity of an analog or digital format; it's a creative re-use of it from a sustainability point of view. This began by designing a system using an Open Frame Works program to control interactivity that could talk to an Arduino Microcontroller in order to send commands to the motors. Arduino is an open-source electronics platform based on easy-to-use hardware and software for making interactive projects. Arduino senses the environment by receiving inputs from many sensors, and affects its surroundings by controlling lights, motors, movements. Antei was inspired by the Verde's esthetics, thinking of his reflections about the value of open access technology: "For me those programmers who create communication programs, or with open code, are really artists, which are then socialized becoming tools for communication and elaboration of a collective thought". The artwork by Giacomo Verde (Reperto Antropologico 1997, Museo di Gallarate) at CAMeC is a mobile wheelchair equipped with a portable computer which moved around thanks to the sensors: chair is surrounded by "Welcome" doormats. On the screen of the portable computer we read "Back Soon": a self-produced screen-saver. Attached to the wheelchair are other paraphernalia which indicate that this is a chair which someone lives in. If a visitor sits down on it, the chair begins to swivel and they can make the portable computer go online. This is a house-cum-computer. With the increase in electronic connections, living spaces are getting smaller and smaller, until they are reduced to just a chair; we are looking at a work of assembly, a work by a "prosumer". The concept of a work of art extends to everyday life where each of us can connect to the world and relate to communities. The era was 1997 when the Internet represented the utopia of democracy par excellence. The small chair-house became the window to the world and art can no longer be enclosed in the wall of a museum. Since the mechanical and interactive parts no longer worked, it was decided to use the keyword "sustainability" for the restoration: since the artist used to create with domestic, poor, low-cost technology, the idea was to reuse the mechanism for automatic opening of the gates. Automatic gates work thanks to a control unit that receives the signal sent by the remote control; the control unit controls the motor and activates it to move the leaf with a mechanical arm. Automatic gates use sensors (photocells), which signal the control unit if there are obstacles for the correct closing of the door, such as for example a person who is trying to enter. Similarly, in the artwork the chair moves or stops if someone sits down near the sensors or gets up. A restoration therefore which took into account the idea of sustainability of the work, recycling of material no longer used and not wasting new technology. Lorenzo Antei worked to design and reconstruct a new hardware and software which were an integral part of the artwork itself.

When we think about art conservation, reassembling a painting or a sculpture may come to mind. But also digital art requires specific care for creating a system to faithfully reproduce the condition, the timing and behavior of the original hardware. Even for these restoration interventions, a creative mind is needed that can respect the philosophy with which the work was born, also respecting the idea of sustainability that appears more and more as an ethical imperative for every activity. The artwork and its restoration was finally presented working, on the occasion of the European Heritage Days on 25 September 2022 at CAMeC (La Spezia) as emblematic of the topics of sustainability in art.



In dialogo

A forum on shifting scenarios in communities and cities, New questions, what answers?

A cura di:
Francesco De Biase,

Rimediare/ Ri-mediare

We all live in an everchanging world, in complex times where uncertainty and risk seem to be hunting our today and our hopes for what tomorrow may bring. Climate change, the pandemic, inequality, wars have let down the dreams of many. How to respond to these challenges?

Some people from various backgrounds in Italy have decided to come together and talk about these themes openly and in dialogue with each other. This is how the Rimediare/Ri-mediare group came to life, made of sailors of art and culture in their widest sense, to build a workshop of ideas and practices for a shared vision of the future. The group has already published a collective work titled Rimediare, Ri-mediare (edited by Francesco De Biase, Milan, Franco Angeli, 2020), to open a forum of discussion on the Western concepts (and acts) of economic, social, and political development that are continuously showing substantial weaknesses, and to promote new possible paths for a more equal and sustainable future. The necessity of coming together from different fields, regions, working positions and experiences was deeply felt in a context where current challenges do not leave any field untouched and clearly ask for a transdisciplinary effort of imagination.

The most recent product of the group is the book In dialogo. Appunti per una cultura della complessità (Milan, FrancoAngeli, 2022), a sort of collective travel journal that gives a voice to some considerations on the present and on the challenges of what comes next but is already ongoing. The book is miscellaneous and aims to present notes on a journey that has not come to its destination (if there will ever be one), yet has already crossed common fields but also explorative paths. This step has reinforced the shared conviction of it being necessary to include more people in the journey, to expand the exploration, learn from

each other and define new challenges that can be faced together.

On July 5th, a forum named In dialogo, promoted by the Rimediare/Ri-mediare group, took place at DAMSLab in Bologna. The forum was intended to be an occasion to meet, discuss and exchange between networks, associations, and experts from all over the country. People from different backgrounds, working experiences and public involvement were called to participate in the discussion (artists, teachers of all grades, people from public administration, researchers, activists etc.) and bring the specificities of their disciplines (ranging from medicine to psychology, urban studies, sociology, art, education, design, philosophy, law, media studies, anthropology and much more) in a shared table of knowledge and competences. The call included an invitation to a discussion on three areas that are fundamental to the Rimediare/Ri-mediare group:

Places and their creation: places are not just about regeneration of what exists. Thinking about places means creating strategies and practices about living, reconversion of urban spaces, transformation of the cities, building of virtual and hybrid realities. Some traditional paradigms and living conventions do not work anymore and there is a need for new unconventional ways of living together. Some proposals are already being tested around the world: smart cities, human cities, sustainable cities, innovative cities, creative atmosphere; they all have the common goal of attracting creativity within the urban spaces and spread the values of coexistence, inclusivity, sharing and empowerment. Since culture is social, collective, exchangeable, and interpersonal, the confinement experienced during the pandemic has shown how fragile many cultural chains can be, as in the case of workers in live performances and the world of associationism. The challenge of a collective recovery is thus compelling.

Care and proximity: the pandemic has intensified the consequences of social inequality by ruthlessly unveiling the weaknesses of sanitary systems and the fragility of many social groups. It is important to address the question of how to strengthen the capabilities of people and communities of intervening in their cultural and social environment with positive and meaningful change, starting from the tools and competences that are already accessible. How is it possible to care for people in different contexts such as education, childhood and youth, environment, labour, medicine, culture, and to increment resources and methods to enhance the quality of life of every human being? Care is a statement. It is a learning process of oneself and of others, it is responsibility and participation to the growth of other people and to the development of relationships. Research on the human wellbeing is complex and goes far beyond healthcare systems and medical treatments, but embraces all processes of the human being, both on the individual and the collective level.

Education and learning: it is nowadays important to design and develop new educational paths that can go beyond the traditional division into overspecialized subjects. Paths that include with full rights the themes of interdisciplinarity, complexity, relations, and the functions of art, culture, and law in everyday life. The pandemic has sharpened many of the inequalities in the access to education all around the world, which means that entire classes of people are being denied access to fundamental cultural rights. It is necessary to rethink education, starting from the learning processes and not from a vertical transmission of knowledge. We need to re-learn to learn, and to ask ourselves, with Edgar Morin, how to operate in a complex society by being responsive to dialogue, cooperation, and solidarity. People should feel free to fully develop what Amartya Sen and Martha Nussbaum have called “capability”, that is the access to the possibility of building capacities, while developing potentials and desires.

Implicit in all those themes is this underlying fundamental question: which direction will change go? Every crisis opens possibilities; it is for us to recognize and develop them and everyone is called to participate in and contribute to the journey.

The next step of Rimediare/Ri-mediare includes a new Forum to be held in Turin on November 4th this year. For more information, please address the group via indialogo.rimediare@gmail.com

These people are currently part of the Rimediare/Ri-mediare group: Giulia Allegrini, Simone Arcagni, Lucio Argano, Riccardo Balestra, Laura Bigoni, Alessandro Bollo, Annalisa Cicerchia, Francesco De Biase, Saura Fornero, Aldo Gambarini, Alma Gentinetta, Maurizio Grandi, Francesca Labita, Francesco Maltese, Ezio Manzini, Monica Marcasciano, Roberta Paltrinieri, Loredana Perissinotto, Debora Pierri, Renato Quaglia, Matteo Serra, Fabio Viola.

translation by Laura Bigoni.

EXPERIENCE ALWAYS TEACHES

A cura di:
Marcello Spagnolo,

Responsabile Ufficio Comunicazione, Urp, Editoria Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria

Abstract

Ogni generazione ha "spezzato" la relazione con il modo di pensare del suo tempo, ha fatto salti in avanti, più o meno complessi, che non si sarebbero effettuati se alcuni, o tanti, non avessero deciso di non seguire le tendenze di ciò che appariva l'evoluzione naturale delle cose.

Non possiamo esimerci dal guardare con attenzione alla nuova fenomenologia del mondo digitale e tutte le possibili implicazioni, cercando di favorire percorsi virtuosi finalizzati ad un corretto utilizzo anche in quegli ambiti che, per incapacità di comprensione o semplicemente snobismo intellettuale, per alcuni non devono essere "contaminati", in senso negativo, evidentemente.

Per la visione che ci piace di più, il concetto di contaminazione è invece decisamente positivo e vale quale metodo di reciproca conoscenza e valorizzazione delle migliori peculiarità.

È opportuno spezzare una lancia a favore di una rivoluzione culturale che ha bisogno di essere compresa per essere valorizzata al meglio e accompagnata per generare effetti positivi sulla società. Non è saggio combattere l'innovazione o ritenere le "nuove abitudini" necessariamente negative: lo studio delle complessità suggerisce di non restare in superfice ed avere la capacità di studiare bene i fenomeni, valutare lo stesso aspetto da differenti punti di vista, allargare la portata delle valutazioni ed aprire la propria mente anche in direzioni che pensiamo non possano essere corrette. In definitiva, mettere in discussione i preconcetti o, se vogliamo, avere la capacità di "mettersi" in discussione.

Confronto, analisi della complessità, attitudine all'ascolto, apertura alle contaminazioni di competenze, conoscenze, teorie e prassi, culture e modi di pensare, è questa la strada da percorrere cercando di individuare il percorso più adatto a favorire una adeguata consapevolezza di come può evolversi il modo di apprendere oggi.

L'utilizzo delle nuove tecnologie può operare per una migliore diffusione della cultura: attraverso nuovi metodi, nuove intuizioni, possono essere trasmessi i valori più alti del sapere e la possibilità di avere accesso alle informazioni in maniera semplice e diretta può divenire lo strumento per una vera democrazia universale, nella quale chiunque possa avere gli strumenti per approfondire, conoscere, confrontarsi, in poche parole SAPERE.

È così che l'innovazione potrà permettere la realizzazione di un sogno: la democrazia della conoscenza.

EXPERIENTIA DOCET

Whenever we learn something new, we become something new.

3 stories to tell.

The first story.

Natura non facit saltus – Nature does not make a jump

My father did not understand what job I would have done, I did not follow his parameters, I made apparently "crazy" choices, instead I was "anticipating" a revolution that today is before everyone's eyes, but not even I realized it.

I ran a private radio and I liked everything related to communication, as an undergraduate my thesis in "sociology of communications", focused the application of music in commercials, no one had done it yet, at that time.

The kind of studies I wanted to do did not exist in the universities of those years.

I wanted to study the brain, but without having to learn how to do injections.... Many years later this field of research was called "Neuroscience" and, elsewhere, they were getting to the goal through different paths, halfway between engineering and biology.

What I really wanted was to study how thought was "materially" formed, where thought is transformed into matter, how organic material generates the thought.

In the 1980s, only a few pioneers, somewhere in the world, were beginning to study these correlations.

Each generation has "broken", somehow, the relationship with the common thinking of its own time, thus making more or less complex leaps forward, which would not have occurred if some, or many, had not decided not to follow the trends of what seemed to be "the natural evolution of things".

The second story.

Mater artium necessitas – Necessity is the mother of invention

The lockdown, resulting from the spread of Covid in 2020-21, among the many negative aspects it certainly determined, also gave us some positive elements. Relevant. In the use of technologies, it made us jump at least 20 years forward!

The need to keep in touch with the others, both for work and family reasons, has forced us to positively re-evaluate functions that seemed to be useless technological discoveries, born to make our brains dependent on these hallucinating equipment called smartphones.

Suddenly we realized they weren't going to make us dull, our kids hadn't suddenly become stupid dudes with their eyes fixed on a mini screen, on the contrary, the world was changing and we weren't noticing. And, once again, young people were ahead, while our old generation, did not understand that in the world, communication had already, definitively, taken a new path. Just like today: adults populate Facebook while young people are already somewhere else, rejecting this medium, which is already "for old people".

And let's consider the implications in teaching or team working. Here, too, the step forward has been incredible. It would have taken us at least twenty years to understand that video-meetings or videoconferences could be an effective solution for us to save time and money, allowing us to share ideas and proposals, being able to read documents on our PC or watching video or graphics produced by colleagues. Without the lockdown we would still be figuring out which software to use (and, even from this point of view, the widespread use has made significant progress in these tools). Today, workers use Teams rather than Zoom or Meet. If it hadn't been necessary, how many people would know how to use them? Few, very few...

The third story.

Omnia mutantur – Everything changes

We had begun to hate mobile phones because we thought they diverted the minds of so many people, but above all of our own kids. And we looked with suspicion at the advent of electronic games, virtual competitions and the hours and hours lost in front of a mini screen. Then we discovered that our children were able to dialogue with peers from other places in the world, from Jordan to the United States, from Russia to India. And they could speak fluent English. They watch foreign movies without dubbing and read novels in the authors' languages. They can think in another language! And then, also thanks to the beautiful intuition of "The Game" suddenly our mind lights up, and we understand that the "generational leap" has taken place while we were not realizing it. The new generations were already ahead. And those games, which we also cursed because of their violence and their bloody scenes, had allowed young users to know episodes of the French Revolution or medieval historical periods better than they could have learned from many school texts and some boring teachers who were not able to stimulate their curiosity.

We have thus discovered that our children have ways of learning that are different from ours, that movies or comics can also be useful to educate, and that the tutorials on YouTube are not just for discovering new recipes or understanding how to assemble a lamp or change the oil in the engine (which in any case is not a trivial matter), but also for learning, exploring, knowing, deepening, understanding. Studying.

We were very reluctant, then we listened to our kids, and we discovered that they are able to love history, science, art – even philosophy! – and they know both the scholastic aspects and many insights. Or the movies, they strictly watch on mini screens, and then the music, the great classics, Bach and Beethoven, hard rock and heavy metal, but also blues and jazz! And Giacomo Leopardi and poetry, they know by heart many cantos from Dante's Inferno or Homer's Odyssey. They can describe nanoparticles or the value of the nanometer, and the culture of Japan, of the ancient Egyptians, Greeks and Romans.

Maybe they got there by sideways, but luckily bringing with them an enthusiasm and a desire for knowledge that many of us achieved much later!

Thus we all headlong tried to understand what those settings were, so rich in details that, although of a fantasy genre, often noir, inspired by different epics, mythologies and historical facts that really happened, thanks to incredible design skills and to characters, often exaggeratedly equipped, in highly suggestive settings, they brought with them a strong desire to discover true history, through the study of European or Eastern ancient or post-modern mythologies, from ancient Greece to the age of the Vikings up to the late Middle Ages and the Gothic age or in feudal Japan or, to get to more recent times, set in different historical periods, from the Italian Renaissance to the French Revolution, from the English Industrial Revolution to the Second World War.

"If we consider each videogame as a separate world characterized by physical principles, rules, time management, it is interesting to focus on how these principles – different from our reality – produce their own culture and their own meaning that the gamer learns through the use of mythology, which will cover almost all of history. Just as the ancients found answers to existential questions and physical phenomena through the creation of fables and myths, the gamer will also discover the world and its rules through myth" (Erika Scantamburlo).

Today, the idea that cultural marketing looks with great interest at the web, at virtual reality, gaming and gamification for cultural production and promotion, makes it clear that an important path is underway; probably for some it is the "commodification" of aspects that should follow different dynamics, but we cannot waste time and not try to adapt the new learning trends even in those "noble" sectors that otherwise risk being cut off from history. Otherwise knowledge could end up in the hands of a few, generating a mass of subjects who are unable to have a critical conscience, being only able to follow fashions, models and emptiness.

But, if it is true that we must carefully and critically observe "all that man is and all that man does" – as an old sociology treatise said – we cannot avoid looking diligently at the new phenomenology of the digital world and all its possible implications, trying to favor virtuous paths aimed at its correct use even in those areas that someone, due to his inability to understand or simple intellectual snobbery, believes should not be "contaminated", in an evidently negative sense. We prefer to consider the concept of contamination as a decidedly positive one, as a valid method of mutual knowledge and enhancement of the best peculiarities, "crossing, exchange, métissage, result of the encounter among cultures and/or cultural forms, even within the same anthropological-cultural identity". F. Cambi.

The underlying theme.

“Vorrei che tutti leggessero, non per diventare letterati o poeti, ma perché nessuno sia più schiavo”

“I would like everyone to read, not to become writers or poets, but so that no one is a slave anymore”

G. Rodari

Mine is obviously a provocation. A strong one. But only up to a certain point... it is clear that the whole “training sector” needs an important “human presence”, a strong attention to the exact understanding of the message and a correct assimilation in real contexts, to “accompany” the growth of a clear and defined awareness.

The debate on these issues has perhaps just begun, but I honestly still see little relevance of solid and valid arguments. Great efforts should be made in this direction to create truly important skills. It is a discussion that, at least here, is hardly starting. Often, when discussing teaching, young people’s thinking, new educational trends, I still see smokiness, conservatism and the inability of those who should lead the process to assume an adequate role. Unfortunately, not all those who have roles of responsibility – locally or at government level – demonstrate a clear awareness of these issues, no one seems to be able to “take the plunge”. Only a few, enlightening experiences, often too isolated, if not even harassed.

Well, I hope you have followed me in this digression, which deliberately did not respect rigorous scientific exposure criteria. But I hope the reason is clear enough.

We have witnessed a revolution we have not realized, of which we have been not aware, and we were not able to understand what was happening, at the very moment in which it was taking place.

It is a strange revolution, anomalous, new. We thought technology was taking over Man (that’s partly true!), but we were not realizing that the world was actually changing its points of view. Even physically, our brain is probably changing its conformation: this is another topic to be focused and there is a germinal interesting literature on this subject, which, however, we cannot deepen here, although we are aware of its great importance.

So, assuming a positive impact of the technological invasion is a pure illusion?

We wanted to give a “positive” key to a whole series of phenomena that some schools of “thought” or pseudo-moralisms consider highly negative.

Obviously ours is a provocation. We know the degenerations that an obsessive or even inappropriate use of the most popular electronic systems can determine – in young people and adults – and the boundary between scientific knowledge within everyone’s reach and abuse is clear. For this reason we should define how technological innovation can bring benefits to training and knowledge, and how an innovative approach to the system of scientific and skills dissemination can take place in the near future.

It is useful to push our thought further, to enhance a cultural revolution that needs to be understood and accompanied to generate positive effects on society. We shouldn’t fight innovation or consider “new habits” as necessarily negative. The middle way is often the most appropriate way to give an effective interpretation of reality. The study of complexities suggests that it is necessary not to remain on the surface, and to study phenomena in deep, to evaluate an aspect from different points of view, to broaden the scope of evaluations and to open our mind even in directions that we consider incorrect. To question preconceptions then, and to be able to self-questioning.

This does not mean giving way to new absolute truths, but being able to look at the new with due respect, with an adequate attention, free spirit and open mind. Comparison, analysis of complexity, attitude to listening, openness to the contamination of skills, knowledge, theories and practices, cultures and ways of thinking: this is the way to go, trying to identify the most suitable path to foster an adequate awareness of how learning can evolve today, providing the tools for a critical approach and not going forward a “manipulation of knowledge”, as many fear, which can take place in a much simpler way if there is a lack of critical consciousness in individuals.

Thought must make men free, enhance thinking of being able to trap them through massification phenomena leading to “control” – as it happens in some science fiction stories – is the opposite of our goals. We would like the use of new technologies to be aimed at a better dissemination of culture, the highest values of knowledge to be transmitted through new methods and new insights, and the direct and simple access to information to be the means for a true universal democracy, in which anyone has the tools to deepen, realize, compare, KNOW.

This is how innovation could allow the realization of a dream: the democracy of knowledge.

Another theme to be explored, in a current way and in connection with the topics of technological innovation and new media.

Rigenerazione Urbana e Design

A cura di:
Stefano Salvi,

ISIA Roma

Urban landmark:
il progetto di Silvia Cucca(*) per la Piana del Sole

Abstract

Un progetto di rigenerazione urbana che suggerisce scenari e soluzioni per modificare e migliorare porzioni di città o di territori e suggerire, come in questo caso, come rigenerare un agglomerato urbano nato e sviluppatosi spontaneamente e senza regole.

An urban regeneration project that suggests scenarios and solutions to modify and improve portions of cities or territories and suggest, as in this case, how to regenerate an urban agglomeration born and developed spontaneously and without rules.

Silvia Cucca



Nata a Roma nel 1990, Silvia ha da sempre sviluppato le sue attitudini alla creatività e al disegno, scegliendo un percorso formativo nel settore dell'arte e della progettazione.
Laureata in design alla triennale RUFA (Rome University of Fine Arts), seguendo anche uno stage formativo a Praga, ha successivamente conseguito la laurea magistrale in Design dei Sistemi presso l'ISIA Roma Design. Successivamente ha collaborato con studi di architettura e design sviluppando esperienze progettuali nell'ambito della rigenerazione urbana e del design, utilizzato come mezzo per l'integrazione sociale e laboratorio per l'infanzia.

Il miglioramento della qualità della vita nelle grandi città così come nei centri urbani minori, e soprattutto nelle periferie, è uno degli obbiettivi del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza. Si chiama "Rigenerazione Urbana" e ad esso sono stati destinati 3.300 milioni di euro.

Il precedente "Rammendo delle periferie" di Renzo Piano fu, nel 2014, assunto come traccia per una delle prove di italiano della Maturità.

Temi questi non più destinati solo ai professionisti addetti ai lavori, ma entrati a pieno titolo alla attenzione delle esperienze didattiche delle Università, in quei corsi che affrontano il tema del progetto con una particolare cura ai temi della inclusione sociale, della igiene urbana, del miglioramento della qualità della vita per ogni fascia di età, alla qualità dei luoghi, dei servizi e dei contesti urbani facilitati dalle nuove culture digitali. Così non è da sorprendersi se, in una facoltà come l'**ISIA Roma Design**,si affrontino oggi temi di questa portata in una visione non solo di Master Plan, ma con l'intento di suggerire scenari sul come modificare, migliorare porzioni di città o di territori o, come in questo caso, suggerire come rigenerare un agglomerato urbano nato e sviluppatosi spontaneamente e senza regole.

Anche in un caso così ambientalmente deteriorato e carente di servizi oltre che di alcuna qualità architettonica, il Design – come dimostra questo lavoro di Tesi nato dal corso di Design degli ambienti – può fornire il suo contributo suggerendo immagini e forme per nuovi elementi urbani che vanno a colmare carenze di servizi e dei fondamentali luoghi di aggregazione (quel "freespace" che fu il tema proposto da Yvonne Farrel e Shelley Mcnamara per una recente Biennale di Architettura), oltre che a valorizzare le peculiarità del luogo.

Così, un piccolo fosso-canale diviene l'asse a ridosso del quale si sviluppa un percorso pedonale attrezzato e sul quale si attesta il principale intervento progettuale, recuperando la presenza dell'acqua quale valore ambientale fondamentale.

Qui, in particolare, si evidenzia il contributo del Design: laddove le attrezzature, gli spazi all'aperto, i diversi luoghi di aggregazione sociale ed infine gli spazi coperti destinati ad accogliere attività diverse si inverano in quella calviniana leggerezza che vuole essere segno di qualità di una cultura del progetto che tende a dare sintesi estetica alle differenti complessità.



Fig. 1

La situazione di degrado preesistente

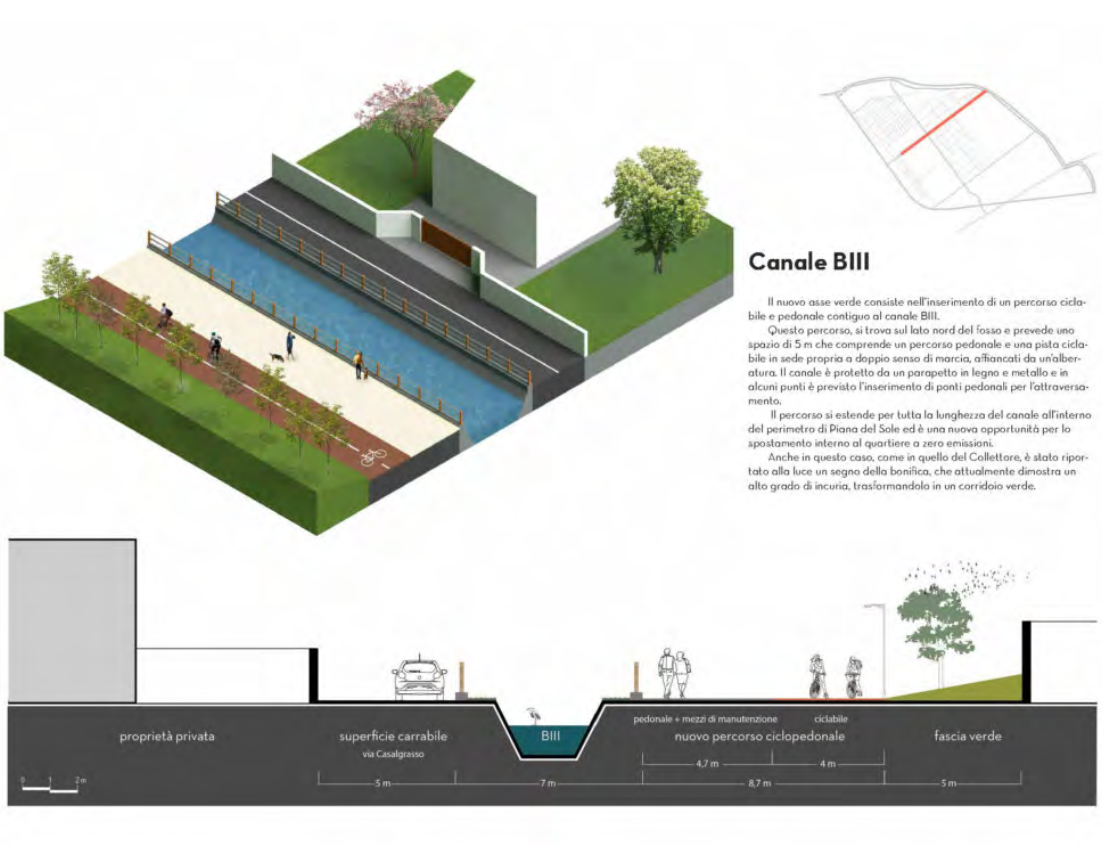


Fig. 2

L'intervento di riqualificazione dell'area del canale con la ciclovia

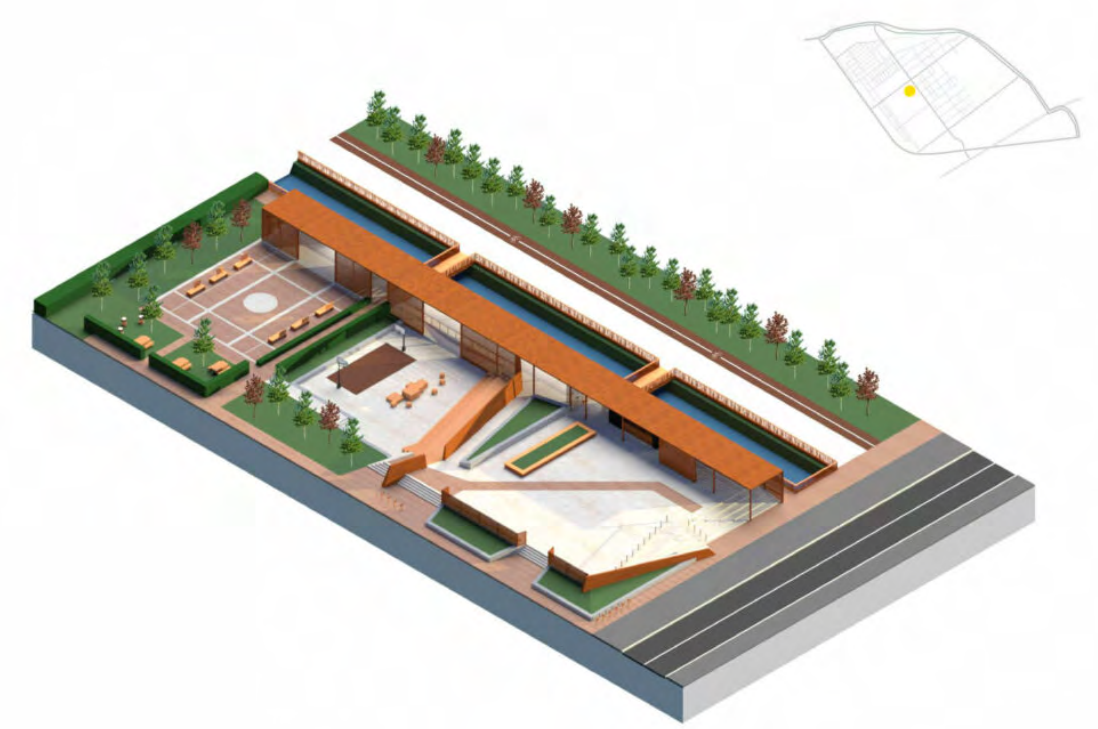


Fig. 3

Urban Landmark, la prima piazza di Piana del Sole

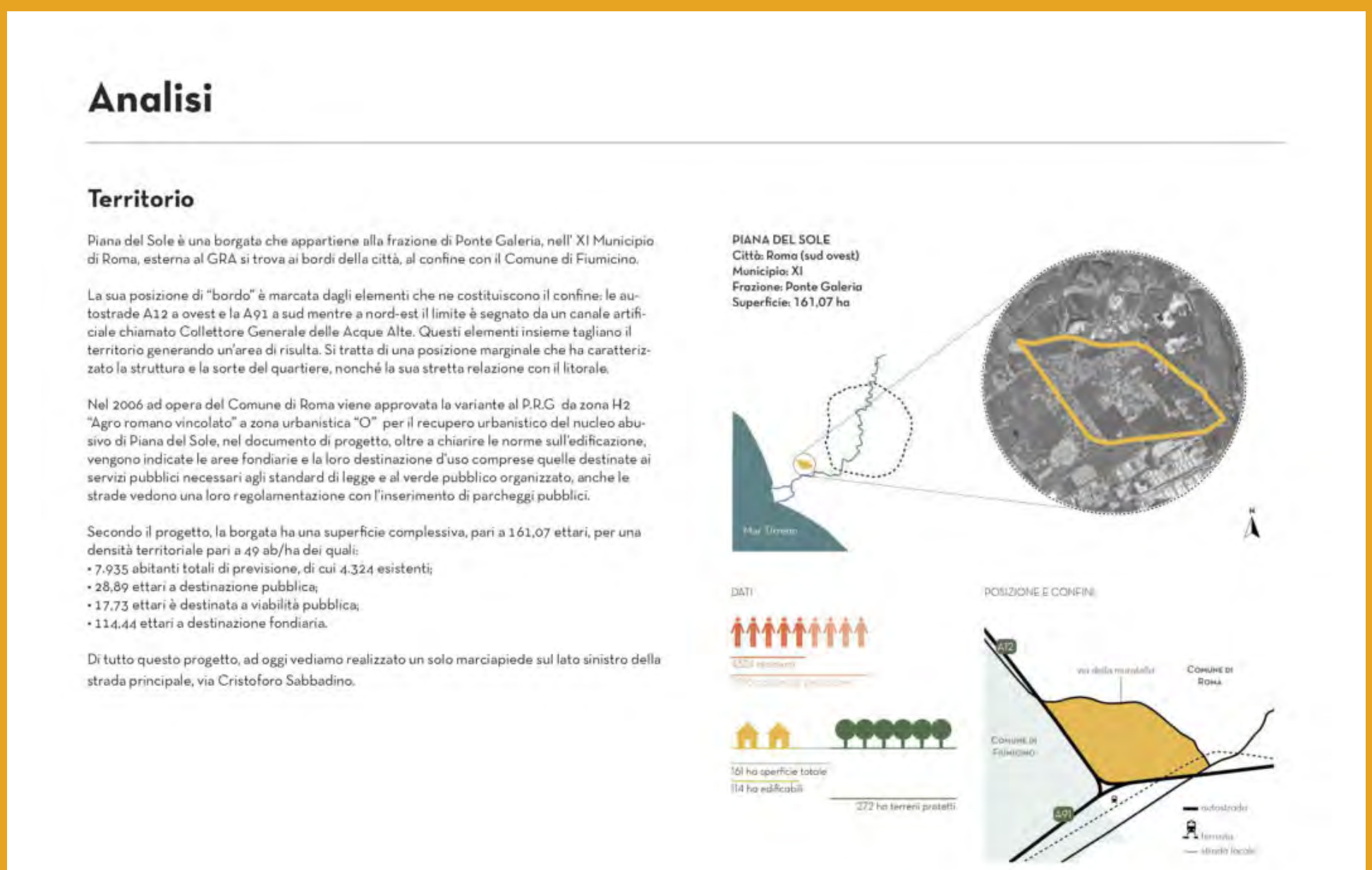
Fig. 4

La piazza come luogo di aggregazione sociale



Fig. 5

L'area d'intervento: una borgata dimenticata ai confini di Roma



Analisi

Territorio

Piana del Sole è una borgata che appartiene alla frazione di Ponte Galeria, nell' XI Municipio di Roma, esterna al GRA si trova ai bordi della città, al confine con il Comune di Fiumicino.

La sua posizione di "bordo" è marcata dagli elementi che ne costituiscono il confine: le autostrade A12 a ovest e la A91 a sud mentre a nord-est il limite è segnato da un canale artificiale chiamato Collettore Generale delle Acque Alte. Questi elementi insieme tagliano il territorio generando un'area di risulta. Si tratta di una posizione marginale che ha caratterizzato la struttura e la sorte del quartiere, nonché la sua stretta relazione con il litorale.

Nel 2006 ad opera del Comune di Roma viene approvata la variante al P.R.G da zona H2 "Agro romano vincolato" a zona urbanistica "O" per il recupero urbanistico del nucleo abusivo di Piana del Sole, nel documento di progetto, oltre a chiarire le norme sull'edificazione, vengono indicate le aree fondiarie e la loro destinazione d'uso comprese quelle destinate ai servizi pubblici necessari agli standard di legge e al verde pubblico organizzato, anche le strade vedono una loro regolamentazione con l'inserimento di parcheggi pubblici.

Secondo il progetto, la borgata ha una superficie complessiva, pari a 161,07 ettari, per una densità territoriale pari a 49 ab/ha dei quali:
- 7.935 abitanti totali di previsione, di cui 4.324 esistenti;
- 28,89 ettari a destinazione pubblica;
- 17,73 ettari è destinata a viabilità pubblica;
- 114,44 ettari a destinazione fondiaria.

Di tutto questo progetto, ad oggi vediamo realizzato un solo marciapiede sul lato sinistro della strada principale, via Cristoforo Sabbadino.

rubrique
apiapni
rubrique
apiapni
rubrique
apiapni
rubrique

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

In evidenza le rubriche contenute in questo numero.

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

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

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

PROPOSTE

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

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)

INVITO ALLA LETTURA E ALL'PPROFONDIMENTO,
a cura di Irene Zoppi (INDIRE)

PROGETTI ICCU

PROGETTI

DigCompEdu, the European reference framework for digital education

A cura di:
Giuseppe Lanese

When we think of Digital Education, one of the most important points of reference is the European document "DigCompEdu" which is the European reference framework for teachers' digital skills. It is based on the work conducted in 2017 by the Joint Research Center (JRC) of the European Commission on a mandate from the Directorate General for Education, Youth and Sport.

DigCompEdu is a strategic document for the European education system because it provides common guidelines on digital issues to all Member States. It is a coherent model that allows European teachers and trainers to verify their own level of digital pedagogical competence and to further develop their skills following a homogeneous model of contents and levels of acquisition.

Furthermore, DigCompEdu represents a further growth opportunity for Italy in the field of digital education. The Ministry of Education has decided to promote the adoption of the DigCompEdu reference framework for the training of teachers in the use of technologies within the National Recovery and Resilience Plan (PNRR). The PNRR is intended as a performance program for schools, with the establishment (from the end of September 2022) of the PNRR support groups (made up of teachers and administrative assistants) at the Regional School Offices. Their mission is to implement, over the next four years, the objectives of the Futura program which envisages six reforms and 11 investment lines for a total amount of 17.59 billion euros.

DigCompEdu provides six areas of expertise that each teacher should possess/adopt. Area 1: "Involvement and professional development", refers to digital technologies for organizational communication, collaboration and professional growth. Area 2: "Digital resources" aims to create, identify and share digital educational resources. Area 3: "Teaching and learning practices", encompasses the management, organization and use of digital technologies in teaching and learning processes. Area 4: "Learning assessment" comprises the use of digital tools and strategies to improve assessment practices. Area 5: "Enhancing the potential of students", focuses on the use of digital technologies to encourage greater inclusion, personalization and active involvement of students. Area 6: "Encouraging the development of students' digital skills" aims to help young people use digital technologies creatively and responsibly for activities concerning information, communication, content creation, personal well-being and problem solving. The last Area is linked to the issues of Media Education which is also addressed by the National Digital School Plan (PNSD) launched in 2015 by the Ministry of Education through Law 107 (so-called "Good school").

The DigCompEdu framework provides for six levels of mastery of digital skills for each area: A1 Novice; A2 Explorer; B1 Investigator; B2 Expert; C1 Leader; C2 Pioneer. The European Commission has also prepared a special self-reflection questionnaire (accessible at: https://educators-go-digital.jrc.ec.europa.eu/) to allow teachers to assess their level of digital competence. DigCompEdu is closely related to the DigComp 2.2 document of the European Union which was published by the Joint Research Center of the EU (JRC Seville) in March 2022. The new document is linked to current issues with specific references also to datification, artificial intelligence, awareness and digital citizenship.

REFERENCES

1. https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu

DigCompEdu, il quadro di riferimento europeo per la digital education

Quando pensiamo alla Digital Education uno dei nostri punti di riferimento (se non il più importante) è il documento europeo “DigCompEdu”. Di cosa si stratta? DigCompEdu è il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti. È basato sul lavoro condotto nel 2017 dal Centro Comune di Ricerca (JRC) della Commissione Europea su mandato della Direzione Generale per l’Educazione, i Giovani, lo Sport.
DigCompEdu è strategico per il sistema di istruzione europeo perché fornisce linee guida comuni sui temi del digitale a tutti gli Stati membri. Si tratta di avere un modello coerente che consenta ai docenti e ai formatori europei di verificare il proprio livello di “competenza pedagogica digitale” e di svilupparla ulteriormente secondo un omogeneo modello di contenuti e di livelli di acquisizione.
Il documento integrale del quadro DigCompEdu è stato tradotto in italiano dall’Istituto per le Tecnologie Didattiche del Centro Nazionale delle Ricerche[1].

Il DigCompEdu, inoltre, rappresenta per l’Italia un’ulteriore opportunità di crescita nel campo dell’istruzione digitale. Il Ministero dell’istruzione, infatti, ha deciso di promuove l’adozione del quadro di riferimento “DigCompEdu” per la formazione dei docenti sull’utilizzo delle tecnologie nella didattica all’interno del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR). Quest’ultimo è inteso come un programma di “performance” per le scuole, con l’insediamento (da fine settembre 2022) dei Gruppi di supporto al PNRR (formati da docenti e assistenti amministrativi) presso gli Uffici Scolastici Regionali. La loro mission è attuare, nei prossimi quattro anni, gli obiettivi del programma “Futura” che prevede sei riforme e 11 linee di investimento per un importo complessivo di 17,59 miliardi di euro.

Ma torniamo al DigCompEdu che prevede sei aree di competenza che ciascun docente dovrebbe possedere. L’Area 1, “Coinvolgimento e valorizzazione professionale”, si riferisce alle tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale. L’Area 2: “Risorse digitali” punta aindividuare, condividere e creare risorse educative digitali. L’Area 3: “Pratiche di insegnamento e apprendimento”, riguarda la gestione, l’organizzazione e l’utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. Poi c’è l’Area 4: “Valutazione dell’apprendimento” relativa all’utilizzo di strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione. L’Area 5: “Valorizzazione delle potenzialità degli studenti”, riguarda l’utilizzo delle tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti. Infine, ecco l’Area 6: “Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti” che punta ad aiutare i giovaniad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l’informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi. Quest’ultima Area è quella legata, in maniera specifica, ai temi della Media Education di cui si occupa anche il Piano nazionale scuola digitale (PNSD) lanciato nel 2015 da Ministero dell’Istruzione attraverso la Legge 107 (cosiddetta “Buona scuola”).

Il quadro DigCompEdu, inoltre, prevede per ogni area sei livelli di padronanza delle competenze digitali: A1 Novizio; A2 Esploratore; B1 Sperimentatore; B2 Esperto; C1 Leader; C2 Pioniere. La Commissione Europea ha predisposto anche un apposito questionario di “autoriflessione” (ecco il link: https://educators-go-digital.jrc.ec.europa.eu/) per permettere ai docenti interessati di valutare il proprio livello di competenza digitale. DigCompEdu è in stretta relazione con il documento DigComp 2.2 dell’Unione Europea che è stato pubblicato dal Centro Comune di Ricerca della UE (JRC Siviglia) a marzo 2022. Il nuovo documento si lega ai temi di attualità con riferimenti speficifici anche alla datification, all’intelligenza artificiale, alla consapevolezza e alla cittadinanza digitale.

EVENTI

LINEA

EVENTI

LINEA

EVENTI

LINEA

EVENTI

Culture Digitali,
anno 2, n. 6,
luglio-agosto-settembre 2022

Responsabilità

Resoconto sull'incontro sulla "responsabilità" come "didattica della concretezza" nel significato profondo, ed attuale, del "rendere conto", collegato strettamente con il livello etico, in cui il pensiero delle donne ha espresso un pensiero diverso in un confronto tra le "Donne che ce l'hanno fatta" e gli "Uomini illuminati". (19 maggio 2022).

Introduce Isa Maggi, coordinatrice nazionale Stati Generali delle Donne

Che cos'è la responsabilità? Quando è nato questo termine? Ha un significato univoco? Un'etica della responsabilità è possibile? Queste le domande a cui varie filosofe hanno cercato di dare risposte attraverso un'analisi delle origini del concetto, delle sue trasformazioni e dei suoi paradigmi fondamentali: giuridico, politico, filosofico-morale.

Nell'incontro di oggi abbiamo voluto dare al concetto di responsabilità il significato di "didattica della concretezza" nel significato profondo, ed attuale, del "rendere conto", collegato strettamente con il livello etico, in cui il pensiero delle donne ha espresso un pensiero diverso.

La responsabilità nelle sue infinite declinazioni assume nella riflessione proposta oggi la sua analisi nell'ambito giuridico, professionale, medico, scientifico, culturale e filosofico-morale, in un confronto tra le "Donne che ce l'hanno fatta" e gli "Uomini illuminati".

Il pensiero femminile ha abbandonato la strada dell' etica metafisica verso la responsabilità come cura del mondo comune ("cura politica" secondo Jean Tronto), come pratica sociale, o cura democratica, che comporta la "riduzione delle asimmetrie" nelle relazioni stesse di cura.

Scrive Francesca Brezzi, una delle Donne che ce l'hanno fatta, docente, filosofa, "La cura quindi non confinata solo nel privato dei legami personali, ma quale dimensione morale e politica del rapporto individui-stato, da cui si disegna la ricontestualizzazione della politica in termini pluralistici e democratici. Non solo, ma la responsabilità risponde alle pressioni dell'individualismo esasperato e rompe l'isolamento, consente di ritrovare un sentimento di appartenenza, un impegno con l'altro in quanto segno significativo dell'identità dell'Io".

E Vittoria Franco nel volume "Responsabilità" analizza il concetto dalle prime discussioni nelle quali prende forma il paradigma filosofico-morale, a partire dalla metà dell'Ottocento, con John Stuart Mill e i deterministi, che identificano l'essere responsabile con l'essere colpevole e la responsabilità con l'imputabilità. Fra le reazioni a tale impostazione, quelle dei kantiani e degli spiritualisti francesi, i quali propongono interpretazioni che lasciano spazio alla libertà e alla morale. Fra loro, due giovani filosofi: Lucien Lévy-Bruhl, col suo concetto di responsabilità vuota, e Jean-Marie Guyau, con la nozione di morale senza obbligo né sanzione. Nel prosieguo dell'analisi l'autrice, visitando alcune delle teorie etiche più importanti del Novecento, propone l'idea di un'etica della responsabilità come risposta possibile nell'epoca della fine della metafisica.

In Hannah Arendt vengono rintracciate tre diverse figure della responsabilità: come colpa, facoltà di giudizio e cura del mondo comune; in Ágnes Heller emerge la figura dell'etica della personalità; in Emmanuel Levinas la responsabilità si libera completamente dal peso della sua storia giuridica in quanto imputabilità e diviene darsi totalmente all'altro. E infine, nelle critiche dei postmoderni all'universalismo – Bauman, Derrida, Apel, ma anche Ricoeur – l'autrice individua il luogo d'origine di un'etica della responsabilità come «autodeterminazione responsabile» e facoltà di giudizio. Si dà così conto del fatto che in essa sono in gioco le due libertà, dell'io e dell'altro, che devono trovare il modo e la misura del con-vivere nell'equilibrio fra autonomia e limite. La responsabilità sorge nel momento in cui si arriva alla consapevolezza di lasciar essere anche la libertà dell'altro.

Laura Caradonna, Consulta delle Donne di Milano

Nella Consulta femminile di Milano la riflessione sulla parola responsabilità è da sempre all'ordine del giorno. Perché responsabilità viene da rispondere, dunque implica una relazione con l'altro, soprattutto se questo è più fragile. In tutti i nostri progetti che hanno come finalità ultima l'analisi e la ricerca di soluzioni a problemi annosi che riguardano le donne in primis e le categorie più deboli della società, la responsabilità è la chiave del nostro impegno. Essere responsabili implica il dovere di affrontare con serietà, disponibilità e competenza i nostri compiti, rispondendo prima di tutto alla nostra coscienza di quello che facciamo. A maggior ragione se ci dedichiamo a chi è in difficoltà. Essere responsabili è dunque un dictat morale alla quale siamo chiamate e per il quale ha senso il superamento di tante divisioni, di tanti ostacoli, di tante sfide che spesso incontriamo non solo nella vita professionale e privata ma anche in quella associativa. Responsabili di quello che abbiamo ereditato dalle donne che hanno combattuto per noi negli anni passati, responsabili di quello che lasceremo alle generazioni future, siamo responsabili ogni giorno sia come donne sia come cittadine del mondo.

Per questo occorre impegno, attenzione , umiltà e anche tanto amore.

Caterina Mazzella. Past Presidente Nazionale Fidapa Bpw Italy, Rappresentante Fidapa in Alleanza delle Donne di SGdD

Nella Consulta femminile di Milano la Buon pomeriggio a tutti,un grazie speciale rivolgo alla Coordinatrice Isa Maggi sempre pronta a spronarci a riflettere ed agire grazie a questi preziosi momenti di incontro e di confronto che costantemente coinvolgono esperti, Autorità istituzionali, Associazioni e parti sociali.

Siamo al secondo incontro (mensile)e, dopo aver affrontato il tema della leadership applicata ai vari ambiti della vita sociale, oggi affronteremo il tema della responsabilità intesa come "didattica della concretezza" e del "dare conto" (queste le parole usate da Isa).

E non è un caso se oggi Isa abbia voluto, per l'Introduzione dei lavori, la presenza di Rappresentanti di associazioni al femminile quali la Fidapa e il Soroptimist.

In questo costruttivo contesto, non poteva infatti mancare la "voce" delle oltre 10mila socie della Fidapa Bpw Italy presieduta dalla dott.ssa Fiammetta Perrone e da me rappresentata in seno all'Alleanza delle Donne di SGdD.

Tornando al tema di oggi il mio pensiero non può prescindere dall'esperienza vissuta nei significativi ruoli ricoperti all'interno dell'Associazione

In Italia, l'Associazione Fidapa- Affiliata alla Bpw International- è composta da 10.000 socie raggruppate in 7 Distretti ed in 306 Sezioni, distribuite su tutto il territorio nazionale. Da più di 90 anni, secondo la previsione statutaria, svolge un movimento di opinione costante sulla condizione della donna fin dall'infanzia, promuovendone la crescita culturale, le occasioni di pari opportunità, il riconoscimento dei diritti, l'inserimento nella vita sociale, politica e amministrativa.

Ben vengano dunque queste riflessioni sulla: RESPONSABILITA' quale sostantivo femminile.

La nostra esperienza ci insegna quotidianamente che difficilmente, nella vita sociale, in politica, nelle nostre stesse Associazioni, si riesce a far convergere i diversi punti di vista verso il riconoscimento di valori condivisi, che teoricamente dovrebbero far parte del bagaglio di conoscenze di ogni comunicatore "responsabile".

Per questo accogliamo con favore la notizia ,che sembra finalmente tornare d'attualità, della questione della prospettiva universale di regole e valori, questione straordinariamente urgente, considerate le caratteristiche, strutturali e sovrastrutturali, del sistema-mondo e di quell'economia della conoscenza e della condivisione che sta ridisegnando assetti e prospettive destabilizzanti.

Su questo campo, la sfida che ci aspetta è complessa ma, al tempo stesso, affascinante e possibile : nel predetto sistema-mondo le donne sono state capaci di scrivere pagine di autentica responsabilità, dimostrando di saper declinare contemporaneamente ruoli familiari e lavorativi con concretezza, determinazione e risultati tangibili.

Di certo, questa " marcia in più" è stata frutto di una sperimentata resilienza, maturata attraverso battaglie di affermazione di parità di genere e di diritti per lungo tempo negati.

Muovendo da tali presupposti, occorre ora impegnarsi per "ripensare" la responsabilità anche in termini di rendicontazione sociale: "dar conto", ma innanzitutto "tenendo conto" degli obiettivi da perseguire per il ben-essere dell'altro.

Questo nuovo paradigma andrà declinato in tutti i settori formativi, lavorativi e sociali, associazioni comprese, non dimenticando che i valori non possono essere imposti a priori: si tratterà di elaborare una pianificazione strategica con la condivisione di obiettivi-risultato negoziati e condivisi, ponendo attenzione a processi e ruoli orientati a una leadeship distribuita e monitorata con descrittori di funzione (chi fa/che cosa/quando).

Esaltare questa concretezza significherà ridurre lo scarto tra "dichiarato" e "agìto", assicurando l'efficacia dei risultati.

Resta inteso che questo ideale filo rosso dovrà unire l'imperativo della responsabilità con l'etica della cura, missione fondamentale e irrinunciabile.

Mutuando il pensiero del filosofo Kant: "Agisci in modo tale che gli effetti della tua azione siano compatibili con la continuazione di una vita autenticamente umana".

Grazie

Giovanna Guercio, Presidente Nazionale Soroptimist

Buon giorno a tutte e a tutti.

Ringrazio ISA MAGGI coordinatrice e anima degli Stati Generali delle donne per aver dato vita a questo incontro che affronta un tema impegnativo e che mi è molto caro e saluto le illustri relatrici e relatori di oggi.

Cosa si intende per RESPONSABILITA in una associazione come il Soroptimist di cui ho l'onore di rappresentare l'Unione Italiana.

RESPONSABILITA Rispetto alle Socie e di tutte le Socie nei confronti delle altre Socie.

RESPONSABILITA Rispetto all'Etica fondante

Il Soroptimist International d'Italia, "rete" di oltre 5.000 Socie, manager e professioniste provenienti da diverse realtà lavorative, riunite in 161 Club in tutto il territorio nazionale e parte di una organizzazione mondiale di oltre 70.000 Socie distribuite in 132 paesi.

Il Soroptimist nasce negli Stati Uniti nel 1921, e ottiene nel 1948 lo stato consultivo presso l'UNESCO e, nel 1950, lo stato consultivo di categoria C presso l'ONU. Ogni anno,

il 10 dicembre, festeggiamo il "Soroptimist Day", nel giorno dell'anniversario della Dichiarazione Universale dei diritti umani, ai cui principi l'Associazione si ispira.

Ricordiamo che il Soroptimist è nato poco più di 100 anni fa – a Oakland in California, "con un progetto di respiro internazionale"[1], come scrive la nostra socia e storica Anna Maria Isastia, e si è diffuso in tutto il mondo.

Proprio per il suo impegno verso i Diritti Umani, riconosciuto a livello internazionale, il Soroptimist International ha potuto partecipare con la socia brasiliana Berta Lutz – una delle quattro donne su 800 delegati – ai lavori preparatori della Carta dell'ONU nella Commissione presieduta da Elisabeth Roosevelt.

Dopo il 1948 l'impegno del Soroptimist è continuato sia con la sua partecipazione ai vari Organismi Internazionali sia portando in quelle sedi le voci delle varie Federazioni costituitesi nei decenni: Americhe ed Europa (1928), Gran Bretagna e Irlanda (1934), South West Pacifico (1978) e Africana (2020).

RESPONSABILITA NEI CONFRONTI DEI PIU FRAGILI : DONNE E GIOVANI

Soroptimist è un'Associazione di donne che si batte per le donne affinché possano realizzare le loro legittime aspirazioni, esprimere appieno le loro potenzialità:

Tutto ciò nella consapevolezza che l'uguaglianza di genere che il Soroptimist persegue è una leva strategica per la società che favorisce crescita economica e benessere di tutti, pace e coesione mondiale, sostenibilità dell'economia globale, della tutela delle persone più vulnerabili.

In questo quadro di riferimento si collocano le nostre principali iniziative in favore delle donne, iniziative principalmente di formazione e di sostegno:

attraverso SDA Bocconi di Milano offriamo oltre un centinaio di borse di studio l'anno rivolte a neolaureate, "Leadership e Genere – Una sfida sostenibile" per guidarle ad acquisire autoconsapevolezza e strumenti per raggiungere i propri obiettivi lavorativi senza rinunciare al proprio modo di essere più autentico.

Con il progetto STEM(NERD-Non È Roba per Donne?)" intendiamo diffondere la passione per l'informatica tra le giovani studentesse e abbattere i pregiudizi di genere rispetto alle materie scientifiche, con l'obiettivo di ampliare l'orizzonte delle loro scelte universitarie e diminuire il divario nel mercato del lavoro. Il progetto, nato da IBM, oggi vede la partecipazione di 24 atenei con il fattivo sostegno dei Club Soroptimist di tutta Italia.

MENTORING

INTERVENTI PER I GIOVANI CON LE SCUOLE

La dispersione scolastica implicita, cioè l'incapacità di un ragazzo/a di 15 anni di comprendere il significato di un testo scritto, è al 51%. Un dramma, non solo per il sistema di istruzione e per lo sviluppo economico, ma per la tenuta democratica di un paese. I più colpiti sono gli studenti delle famiglie più povere, quelle che vivono al sud e quelle con background migratorio". Lo ha detto Claudio Tesauro, Presidente di Save the Children Italia aprendo i lavori di "Impossibile" la quattro giorni di riflessioni e proposte sull' Infanzia e l'Adolescenza.

ll presidente di Save The Children ha ricordato inoltre, che ḥ"più di due milioni di giovani, ovvero 1 giovane su cinque fra i 15 e i 29 anni, è fuori da ogni percorso di scuola, formazione e lavoro. In sei regioni, il numero dei ragazzi e delle ragazze Neet ha già superato il numero dei ragazzi, della stessa fascia di età, inseriti nel mondo del lavoro."

Il Soroptimist in tema di formazione è già molto impegnato, con progetti di cittadinanza attiva e di contrasto ai fenomeni di bullismo e cyberbullismo, ma è chiaro che quanto facciamo non basta, dobbiamo reagire all'attuale situazione con nuove e più forti iniziative, probabilmente dobbiamo trovare nuove forme di supporto, più adatte ai tempi e ai bisogni di ragazze e ragazzi.

Siamo consapevoli che la crescente povertà educativa sarà una delle principali sfide per il prossimo futuro di tutte noi Soroptimiste, così come per tutta la società e dovremo lavorare sodo affinchè diventi la responsabilità centrale per i vari soggetti che concorrono alla formazione dei giovani.

Grazie.

Susanna Sciaky, Presidente nazionale Adei Wizo

Vi porto con piacere una testimonianza su un tema che da sempre sento molto presente e forte sia nel mio contesto associativo sia nella vita privata.

Voglio parlare di responsabilità individuale e di quanto in quest'epoca sia sempre più frequente la sensazione di deresponsabilizzazione che ha il sopravvento in chi non sa ammettere i propri errori.

Queste persone spesso non sono in grado di assumersi, nel presente e nel futuro progressivo, una condotta che rispetti gli obblighi delle loro posizioni e che sia in adesione al disegno degli impegni che queste posizioni richiedono.

La deresponsabilizzazione si può legare al concetto di colpa su due livelli: il primo, molto più istintivo, che a fronte di un errore e di una mancanza, dice "è colpa degli altri". Il secondo, più sottile e che richiede una buona dose di autocritica, ricade sulla consapevolezza dell'inadeguatezza delle proprie scelte.

Quindi "io non sono adatto", "non è il ruolo che fa per me", "ho accettato, ho scelto per motivi lontanissimi da qualsivoglia consapevolezza".

Sigmund Freud diceva "La maggior parte delle persone non vuole veramente la libertà, perché la libertà comporta responsabilità, e molte persone hanno paura della responsabilità" ed è bene tener conto di queste parole se vogliamo raggiungere una crescita personale che passa dall'affrontare questa paura già fin dalla più giovane età, quindi nella fase dell'educazione con il supporto di altri, ma anche da adulti con l'unico supporto di sé stessi.

Se non si affrontano i problemi, le domande, le scommesse e i bivi che la vita presenta assumendosi la responsabilità di scegliere, non si cresce e non si diventa adulti, come altresì è importante saper chiedere scusa o perdono o dire la magica parola "GRAZIE"

Chiedere scusa o ringraziare non significa debolezza, anzi dimostra la forza e la capacità di riconoscere un proprio sbaglio, assumendosene la responsabilità, e potendo così ricominciare da capo o migliorare una situazione.

Vuol dire prendere una posizione ben netta che, partendo da uno svantaggio apparente, si trasforma in un vantaggio evidente.

L'ammissione di un errore è parte importante della soluzione di conflitti o dell'apertura di dialoghi, e pone così le basi di nuovi rapporti più sani e positivi, dove si può riconquistare il terreno della stima e del rispetto reciproco.

È importante sapere individuare i propri errori, che possono essere corretti e saperli ammettere a noi stessi, prima di tutto, e agli altri.

Perché quasi tutte le situazioni possono essere rimediate, proprio partendo da sé stessi in quanto, nel momento in cui uno si assume la responsabilità di sé stesso, riesce a trasmettere al suo inconscio un messaggio di sicurezza e di serenità interiore.

Essere responsabili implica imparare a gestire i problemi in prima persona, senza delegare ed è, in definitiva, un modo di essere, una filosofia in cui la coerenza diventa il fulcro dell'esistenza stessa e si accompagna alla riflessione prima di agire.

Assumersi la responsabilità di sé stessi e delle proprie scelte fa si che proprio sia il controllo del timone della nostra vita e la libertà di scelta di quale direzione intraprendere: in due parole significa essere padroni di sé stessi.

Alla base del volontariato e dell'associazionismo c'è la volontà del singolo di assumersi una responsabilità nei confronti di una comunità o di un'ideale e l'impegno sociale che ne deriva, ha una sua ragion d'essere se ha lo scopo di modificare la società ai fini del progresso della qualità della vita di chi è più debole.

Qui entra in gioco ancora una volta la responsabilità che porta chi si dedica al volontariato a prendersi cura del prossimo, spendendo le proprie energie e il proprio impegno in progetti vicini e immediati nel tempo o anche nella visione del futuro e del cambio della società.

Proteggere: dal latino pro (davanti) Tegere (coprire) : il coprire che difende. Non è questa responsabilità?

E Promettere (nel senso del futuro): promettere come assicurare e far sperare

Chiunque accetti una carica dovrebbe essere ben consapevole degli obblighi che questa comporta e assolverli con leggerezza, senza lamenti (pena la ridicolizzazione e la dimostrazione plateale e pubblica della propria inadeguatezza).

Ogni nuova responsabilità assunta, ovunque e soprattutto nel nostro campo, comporta un lavoro di adattamento con la propria vita privata, nel senso che quest'ultima deve necessariamente far posto a incarichi e obblighi previsti, che sono di fondamentale importanza anche se non sono retribuiti.

O, invece mi piace pensare, che siano gratuitamente retribuiti, affettivamente retribuiti, solidarmente retribuiti.

Si possono vivere insieme situazioni difficili ed emotivamente molto forti: questo crea legami.

Se questo non succede, se la nostra vita non si adatta, è meglio prendere un'altra strada. È alquanto imbarazzante ricoprire ruoli solo per dare pubblicamente visibilità alla propria immagine.

Questo discorso è altrettanto valido nel volontariato femminile.

Dalla tradizionale e poco attuale definizione di "angeli del focolare" , le donne si sono affrancate e realizzate, uscendo da un cliché ormai stereotipato, nella vita professionale e anche ampio spazio hanno conquistato nel mondo dell'associazionismo, superando negli ultimi anni il numero di volontari maschi e, con grandissima saggezza, lungimiranza ed abnegazione dedicano tantissimo tempo a questa attività.

Tutto questo è, ancora una volta, responsabilità individuale e nei confronti del prossimo: individualmente, perché coinvolge in prima persona, collettivamente perché il volontariato è per definizione verso l'altro.

Il Talmud dice: kol israel arevim ze la ze, "tutti i figli di Israele sono responsabili gli uni per gli altri".

Questo è uno dei principi dell'etica ebraica.

La responsabilità per l'altro, ach'raiuth, è al centro della riflessione di eminenti filosofi di origine ebraica come Emmanuel Levinas, Martin Buber, Hannah Arendt ed Hans Jonas, che ne hanno radicalizzato l'essenza fino a rappresentare l'intera esistenza umana come infinita responsabilità per l'altro.

Per Levinas la responsabilità è la struttura essenziale, primaria e fondamentale della soggettività. Per Buber la responsabilità è la capacità di dare risposte all'altro, quindi un concetto strettamente collegato alla relazione.

Il Talmud dice: io in prima persona ho la responsabilità che devo assumermi e ciò è il concetto che deve permeare la mia esistenza.

Ma devo anche assumere sempre una responsabilità in più rispetto all'altro: sono responsabile perfino della sua responsabilità verso di me – en lavadar sof, cioè all'infinito

Nell'etica ebraica il senso di responsabilità, non solo individuale ma collettiva, è talmente forte da essere posto a guardia della salute e dell'integrità morale dell'individuo.

Parimenti esiste una responsabilità del singolo anche nel momento in cui assiste a un'azione sbagliata compiuta da altri nei confronti di terzi e non fa nulla per evitarla.

Si assume così la responsabilità non solo delle proprie azioni ma anche di quelle altrui.

Ignazia Satta, Consulta Femminile di Trieste

Buon pomeriggio a tutte. Grazie a nome della Consulta Femminile di Trieste per questa occasione di scambio alla quale ci avete invitate a partecipare. Il nostro incontro di oggi è presentato come un confronto sulla responsabilità tra "donne che ce l'hanno fatta" e "uomini illuminati". Nel pensare il mio contributo, si è imposta subito una prima domanda, inevitabile: Chi sono le donne avvocate che "ce l'hanno fatta"?

Normalmente quando si usa l'espressione "avercela fatta" per le donne, si fa riferimento a quelle tra noi che hanno raggiunto posizioni soddisfacenti nella vita professionale, hanno infranto le barriere dei pregiudizi, hanno una buona remunerazione. Aggiungo, che a mio avviso, un'avvocata e in genere una donna può dire di avercela fatta quando ha raggiunto questi risultati senza essersi dovuta appiattire su un modello maschile, quando non ha dovuto rinunciare apriori al suo femminile, in primis a dare compimento a un eventuale desiderio di maternità. I fatti e i numeri ci dicono che le donne avvocate hanno superato il numero degli uomini: siamo il 52% del totale; ci dicono anche che abbiamo alcune donne avvocate titolari di studi legali ben avviati; che abbiamo 1 donna presidente del Consiglio Nazionale Forense (che è l'organismo apicale dell'avvocatura che rappresenta l'intera classe forense); che abbiamo alcune donne che sono presidenti di Consigli degli Ordini degli Avvocati. Questi dati vanno però incrociati con altri dati, quelli che ci dicono che resta un forte gap retributivo tra uomini avvocati e donne avvocate che guadagnano mediamente il 65% in meno degli uomini. Il che significa che ci vogliono quasi due avvocate donne per raggiungere il reddito di un avvocato uomo.



Le ragioni sono molteplici: barriere culturali e pratiche in accesso alle attività giuridiche più remunerative e pesante incidenza del lavoro di cura sulle donne avvocate, al pari di quel che accade a tutte le altre donne italiane. Ricordo che nel nostro paese, in media, le donne svolgono 5 ore e 5 minuti di lavoro non retribuito di assistenza e cura al giorno mentre gli uomini un'ora e 48 minuti.. Un altro dato ancora va considerato: ho detto che la presidente del CNF è una donna ma su 33 membri consiglieri del CNF ci sono solo 9 donne.

La situazione delle donne nell'avvocatura insomma non è diversa da quella che le donne vivono in altri settori della società. Gli ostacoli che incontriamo non sono più normativi, anche se qualcosa ancora si potrebbe fare, ma sono soprattutto ostacoli culturali, sono i pregiudizi e gli stereotipi invisibili che occupano i nostri spazi e ci impediscono di avere e di beneficiare delle opportunità che ci spetterebbero in base ai nostri meriti personali. Ecco allora – proprio accogliendo una prospettiva di responsabilità femminile che l'incontro di oggi ci propone – sulla base di quanto vi ho riportato, dobbiamo imporci di non affermare che ci sono avvocate che "ce l'hanno fatta" perché non siamo ancora tutte in condizione di "potercela fare". La strada non è ancora aperta: nessuna di noi può dirsi arrivata fino a quando anche tutte le altre saranno in condizioni di "poter arrivare". Nessuna di noi avvocate potrà dire responsabilmente di avercela fatta finché – per prendere in prestito le parole che ha utilizzato la nostra Corte Costituzionale nella famosa sentenza sui "masi chiusi[1]"- ciascuna di noi, nessuna esclusa potrà – tanto quanto i colleghi uomini – raggiungere qualunque posizione e reddito perché "ha i migliori requisiti" per l'assunzione di quell'incarico, perché "ha i migliori requisiti" per la conduzione di quel procedimento, "perché ha i migliori requisiti" per ricoprire quel ruolo e non avremo bisogno di due avvocate per produrre il reddito di un avvocato.

Si è palesato così una prima declinazione della responsabilità sociale dell'avvocata: la sorellanza. Termine che tutte voi conoscete e che non ha bisogno di spiegazioni storiche. Sorellanza significa anche essere portatrici del pensiero del cambiamento. Significa contribuire a rimuovere quei pregiudizi di genere che – per usare le parole della Consigliera di Cassazione, Paola di Nicola Travaglini – "riempiono l'aria e non permettono di respirare". Significa compiere l'esercizio quotidiano e costante di domandarci se di fronte alle diverse situazioni di cui siamo partecipi o spettatrici – se in tutti i diversi momenti del procedimento giuridico, dentro e fuori dal processo, siamo corree – seppur inconsapevoli – "di una "distorsione" percettiva o riusciamo a vedere ruoli e condotte fuori dalla gabbia mentale dei pregiudizi[2]". Significa utilizzare – e qui ringrazio la collega Rigon per le sue brillanti sintesi – lo strumento correttivo della consapevolezza "restituendo a ciascuna e ciascuno la sua libertà di espressione e di autodeterminazione[3]". In questa declinazione, responsabilità per noi avvocate significa vedere e ascoltare le nostre clienti o l'altra, quella che ci è di fronte e non è nostra cliente, per quello che sono – senza assumere pregiudizi a monte – senza presumerle sante o dannate, madri integerrime o madri disinteressate. Nel diritto di famiglia accade spesso, il pregiudizio è in agguato.



Accade nei procedimenti volti a decidere sulla limitazione della responsabilità genitoriale anche quando è il padre ad avere commesso un reato di violenza. Il pregiudizio sulla madre riempie l'aria, occupa spazi si traduce in parole che tolgono libertà. Responsabilità significa anche che nei giudizi sulla violenza contro le donne, le avvocate (e i colleghi illuminati) devono fare scudo comune contro la vittimizzazione secondaria, no n contribuire al suo radicamento. Ancora, nei confronti delle nostre colleghe avvocate, sorellanza significa vederle e ascoltarle sapendo che siamo portatrici di una battaglia comune che forse l'altra ancora non combatte: possiamo risvegliare l'appartenenza. Alcune amiche che sono qui con noi oggi mi hanno sentita alcuni giorni fa contestare l'uso del termine sorellanza per un concorso di scrittura femminile, perché lo ritenevo ormai in qualche modo "superato" – seppur non nella sostanza – ma nella forma. È da allora che continuo a pensarci. Ho capito che ho sbagliato: finché non avremo soffiato nuova vita dentro la parola "sorellanza" tanto da farla volare libera, sarà opportuno tenercela ben stretta. "Sorellanza" è una delle tre parole chiave della responsabilità sociale dell'avvocata, insieme al "linguaggio declinato al femminile" e all'"apertura" nei confronti degli avvocati, uomini, "illuminati" o come si voglia chiamarli: nella sostanza uomini che rispettano le donne e che camminano accanto a noi, non sopra di noi. Quando si incontra la sorellanza, si sente la sua forza e si può anche volare, si spostano montagne. L'impossibile diventa possibile. Troppo spesso ancora però manca, non c'è, si nasconde è misconosciuta. Qualcuna insiste nell'affermare che la mancanza di sorellanza tra le colleghe avvocate ma anche tra le altre protagoniste del procedimento giudiziario dipenda da gelosia e invidia che attanagliano il sesso femminile nel momento in cui una di noi "ce la fa": le altre, a differenza di quanto fanno gli uomini tra loro, non rispetterebbero colei che ha raggiunto la posizione di rilievo, non imparano da lei, magari la ostacolano. Credo che il male sia forse più grave e sia a monte: troppe ancora tra noi avvocate non sentono di avere con le altre donne una comunanza di condizioni, di esperienze e di aspirazioni. Troppe tra noi ancora pensano che sia meglio occuparsi di altro che rimuovere ostacoli e pregiudizi di genere, o ancora, pensano che tutti i problemi siano ormai superati e che le donne ormai siano "arrivate", "ce l'abbiano fatta". In questo modo però si ostacola il cambiamento, si perpetua il pensiero che ingabbia, si contribuisce a rendere l'aria pesante. Arriviamo al linguaggio. La seconda parola chiave in cui si esprime la responsabilità dell'avvocata è il linguaggio declinato al femminile. Se le parole hanno lo scopo di rappresentare la realtà e veicolare i nostri pensieri, declinare al femminile le parole ci aiuta ad uscire dalla stanza angusta per affermarci nel mondo fuori. Eppure c'è ancora molta resistenza. Lo stesso termine "avvocata" è spesso contestato dalle colleghe che preferiscono farsi chiamare avvocato. Esiste un rifiuto giustificato in tanti modi. La collega Pina Rifiorati individua tra le altre, due principali categorie di resistenza "alla declinazione al femminile[4]". Una è quella delle "benaltriste" e dei "benaltristi": coloro che dicono che ci sono problemi più importanti di cui occuparsi rispetto al linguaggio. L'altra è composta da coloro che sostengono che le declinazioni al femminile sarebbero cacofoniche: "Avvocata non si può proprio sentire". Eppure – cito ancora Paola Di Nicola – "nella lingua non si nomina cosa non c'è e chi non c'è". Le parole producono il cambiamento, declinarle al femminile produce nuovi significati. Arrivando alla conclusione, responsabilità femminile è anche dialogo, è comunicazione. È sapersi "mettere in relazione", incontrare l'altra e l'altro senza la paura di perdere me stessa. Siamo responsabili, siamo chiamate a rispondere, se ancora nel 2022 in una crisi familiare un' avvocata fa prevalere il tradizionale modello maschile della sopraffazione (che più di un maschio "illuminato" ha già prima di lei abbandonato con soddisfazione). Siamo responsabili se continuiamo ad invocare la PAS in modo improprio, se confondiamo il conflitto e non vediamo la violenza. La responsabilità femminile delle avvocate chiede anche un'opera di tessitura delle relazioni con i colleghi "illuminati": non tutti gli uomini sono uguali, non tutti sono consapevoli o inconsapevoli portatori della sopraffazione femminile, non tutti temono le donne, ci sono uomini "gentili" che accompagnano le donne e le rispettano, anche avvocati. Combattono con loro, per loro quando necessario. Sta a noi lasciare le porte aperte e costruire insieme. .. E sono molto contenta di lasciare finalmente la parola a due uomini!

[1] Corte Costituzionale sentenza n. n. 193 /2017 e poi n. 15/2021.

[2] R.Rigon su https://www.dirittocollaborativo.it/dialogo-con-la-consigliera-dicassazione-paola-di-nicola-travaglini-trieste-27-maggio-2022/ [3] Sempre R. Rigon [4] Nel corso "Politiche, istituzioni forensi e parità di genere" 2022.

Stefano Motta, Responsabilità come didattica della concretezza (www.stefanomotta.net**)**

Nella scuola

Chi lavora nella scuola sa che il ventaglio degli aggettivi collegati alla parola "responsabilità" è ampio: agli operatori scolastici compete una responsabilità civile, penale, educativa, talora persino morale.

Se le prime due sono codificate, le seconde affondano le radici in un terreno fumoso, lasciato alla libera vocazione del singolo e talora, proprio per questo, sdrucciolevole.

Il bellissimo film grazie al quale moltissimi di quelli che oggi sono in cattedra ha scelto di fare questo lavoro, "L'attimo fuggente" ha prodotto anche più di un danno laddove lascia intendere che l'aspetto "vocazionale" debba prevalere su quello "professionale" nello svolgimento dell'attività di docenza.

So di dire una cosa provocatoria, ma mi avete invitato a parlare in quanto ex preside, docente e formatore di docenti che concorrono al ruolo, e dunque posso permettermi di lanciare qualche sassolino: io credo che la responsabilità di chi opera nella scuola si declini in modo concreto – come il titolo dell'evento di oggi – tanto più essa si libera degli aspetti volontaristici e rimane agganciata a un preciso profilo professionale.



Non c'è dubbio che la relazione educativa sia una relazione di cura, ma – credetemi – non c'è altrettanto alcun dubbio che ci si debba guardare dai docenti (permettetemi di dire "dalle docenti", poiché l'ambiente lavorativo della scuola è molto femminilizzato e l'approccio che descrivo è legato più al genere femminile) che enfatizzano l'aspetto esclusivo e possessivo di questa relazione: da preside ho sempre guardato con sospetto gli insegnanti che dicevano "i miei alunni", "la mia classe", "io li tratto come se fossero i miei figli". No. Non sono i tuoi figli: essere professionali significa sollevarsi da questa empatia identificante e scegliere il meglio per loro.

Se il mio chirurgo empatizzasse con me non mi inciderebbe col bisturi: a un professionista non chiedo carezze, chiedo capacità.

Che poi gli strumenti della didattica non siano il bisturi ma le parole è vero. Ma non è vero che non siano affilate: le devo saper usare in modo professionale per fare del bene e non del male. Questo è il discorso vero.

Chiunque la eserciti, la professione docente porta con sé un talento tutto femminile che è quello di poter e saper generare, nel senso maieutico del termine.

Aveva ragione Socrate: ogni docente è più un'ostetrica che un insegnante. Non impone un segno, non dà una direzione: aiuta ciascuno a portare alla luce un dono, un talento, una vita che porta già dentro.

Oggi si parlerebbe di coaching o di scaffolding on demand, ma io ho fatto studi classici e preferisco il greco di Socrate.

Nella letteratura

Mi avete invitato anche in veste di scrittore, e anche in questo ambito mi piace darvi qualche spunto di discussione.

Le case editrici che oggi redigono libri di testo, storie della letteratura e manuali per le scuole ormai sono tutte attente a garantire, all'interno del cosiddetto "canone" della letteratura, anche una sorta di equilibrio di genere.

Capita spesso di ricevere copie-saggio di nuovi manuali in cui è specificato bene in vista che si tratta di opere "inclusive", con uno spazio significativo lasciato alle scrittrici, una sorta di quota rosa della letteratura.

Io trovo che sia un errore.

Cosa vuol dire immaginare una letteratura al femminile? Scrivere da donne? Scrivere di donne? Scrivere per le donne?

Non basta scrivere bene?

In letteratura il genere indica caratteristiche di stile e contenuto: per quanto oggi queste distinzioni siano molto liquide, si parla ancora spesso di genere giallo, di genere fantascientifico, noir, thriller, rosa.

Conosco molte scrittrici che mal digeriscono i lanci di agenzia o le interviste in cui, parlando dei loro romanzi, si fa leva sul fatto che siano scritti da una donna. Chiunque svolga e ami una professione vuole essere apprezzato per il suo talento, non per i suoi attributi sessuali.

Se è vero che la letteratura è stata per secoli appannaggio di penne maschili, è altrettanto vero che grandi uomini ci hanno raccontato grandi storie di donne. Penso alla rinfusa alla Marina di Malombra di Fogazzaro, alla Clelia di Stendhal, a Emma Bovary di Flaubert, alla Gertrude manzoniana, alla Jole di Matteo Righetto e alla protagonista di "Italiana" di Giuseppe Catozzella, per citare scrittori non solo morti. Alla mia Lisette desaparecida, se volete, del mio ultimo romanzo "Habeas corpus" sulla dittatura argentina.

Diceva nel suo intervento Ignazia Satta che la professione legale vive ancora di un appiattimento sul modello maschile tanto nel lessico quanto negli aspetti più pratici della retribuzione. La letteratura e l'editoria moderne sono invece un caso felice dove molte donne ce l'hanno fatta, per meriti artistici e per null'altro.

Parafrasando Wilde dirò che non esistono scrittori maschi e scrittori femmine, esistono scrittori bravi e scrittori no. Uno scrittore non è i suoi attributi sessuali: è i libri che ha letto, i maestri che ha avuto, le ferite che porta dentro. Se tutto questo riesce a generare arte, allora è uno scrittore bravo, allora ciascuno è un poeta, che finisce con la "a" e non ha bisogno di essere rideclinato al femminile: Alda Merini amava definirsi "la poeta", e la letteratura italiana non conosce una poeta più grande di lei.

Carmine Marinucci, Presidente Associazione internazionale #DiCultHer (carmine.marinucci@dicultther.eu)

Ringraziamenti davvero speciali ad Isa Maggi per questi importanti incontri.

Due parole sull'associazione #DiCultHer. Nata nel marzo 2015, l'Associazione non ha finalità di lucro e in coerenza con il Codice del Terzo Settore persegue finalità della promozione della Cultura Digitale per concorrere alla formazione delle competenze nel settore del Digital Cultural Heritage e per garantire contesto e sviluppi attuativi al «diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la promozione e valorizzazione del Patrimonio Culturale e dei luoghi della cultura.

) Il tema del diritto di ogni ragazzo e ragazza ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale, la lotta alla disinformazione e ad altre forme di interferenza nel dibattito democratico, nonché l'alfabetizzazione mediatica rappresentano gli obiettivi delle azioni di #DiCultHer sia per la promozione della Cultura Digitale, sia e soprattutto per superare il semplice utilizzo delle tecnologie digitali in funzione meramente abilitante, ovvero come strumenti atti a favorire processi di semplice aggiornamento e digitalizzazione dell'esistente;

) "Cultura digitale" che rappresenta oggi un ambito privilegiato per sostenere un uso profondo e innovativo della "cultura" come prospettiva e prassi interdisciplinare e come capacità di assumere e integrare punti di vista differenti sulla realtà, per produrre pensiero critico e un impegno responsabile e adeguato a rispondere alle sfide della modernità e del post pandemia in particolare che dobbiamo saper affrontare anche in relazione del nuovo Bauhaus Europeo che mostra la direzione per la transizione sostenibile dell'Europa. Cultura digitale al centro della Nuova Agenda Europea della Cultura che per la prima volta assegna alla cultura un ruolo chiave nell'affrontare sfide sociali come la promozione della salute e del benessere, la coesione sociale e la promozione della diversità, l'innovazione socialmente sostenibile e l'educazione inclusiva.

) La recente revisione del Manifesto Ventotene Digitale (ed. 2021) ([1] https://www.dicultther.it/manifesto-ventotene-digitale-2021/)], sottoscritto anche da Stai Generali delle Donne e promosso da #DiCultHer nel 2017 quale contributo di #DiCultHer all'anno europeo del Patrimonio culturale (2018), sottolinea il crescente ruolo del digitale nello sviluppo dell'Unione e quanto la cultura digitale sia una delle fonti di conoscenza necessarie per i cittadini europei del presente e del futuro. Il documento-Manifesto lavora ad un piano di innovazione dell'educazione in quanto il 'sapere' digitale sta offrendo occasioni di ri-configurazione complessiva delle entità e dei luoghi culturali come 'eredità e luoghi comuni', assumendo valenza metodologica, strutturale e di contesto e la sua introduzione ha favorito e sta favorendo l'emergere di occasioni strategiche di riorganizzazione dei saperi, di apertura alle entità e ai contenuti, di accesso alle forme stesse del contemporaneo.

) Sempre di più la tecnologia, la messa in rete dei corpora documentari, permettono un uso sistemico del patrimonio culturale in una prospettiva di rafforzamento del legame studenti, docenti, specialisti, conservatori, scuola e territorio, con ricadute forti sull'ampliamento dello spazio scolastico così come degli strumenti messi a disposizione della didattica. Questo 'ampliamento' dello spazio scolastico rende possibile oggi poter ragionare in termini nuovi non solo dell'uso didattico del Patrimonio culturale, ma anche dei linguaggi da utilizzare in rapporto ad esso.

) Preservare, promuovere e condividere il patrimonio culturale per riaffermare la ricchezza, la varietà e la molteplicità delle culture e dei "paesaggi sociali e culturali" nazionali ed europei nello sforzo di realizzare uno spazio pubblico, sociale e comunicativo in grado di riaffermare con chiarezza il valore dell'essere Persone, il valore dell'essere Cittadini, il valore di essere e far parte di quell'importante visione che si chiama Europa sono alcuni degli obiettivi che l'Associazione #DiCultHer persegue.

) Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione "per ridisegnare la prospettiva di interventi in direzione del rafforzamento dell'identità europea e del suo sviluppo sociale, nella vita, nel lavoro, nella condivisione dei valori comuni", ma anche e soprattutto per favorire la conoscenza approfondita dell'uso consapevole e responsabile del Web, delle tecnologie ad esso collegate e degli strumenti e tecniche di comunicazione rese disponibili dal digitale per una comunicazione eticamente efficace.

) Ripartire dalla cultura come bene comune e come condivisione è stato quindi il messaggio guida che identifica le istanze stesse che hanno portato all'elaborazione e realizzazione del progetto #DiCultHer sin dal 2015, ritenendo assolutamente prioritario per i propri obiettivi offrire al Paese, e al mondo dell'istruzione in particolare, le proprie riflessioni nella consapevolezza che il coinvolgimento consapevole dei giovani e dei loro docenti sia prioritario per renderli protagonisti, responsabili, nei processi di costruzione identitaria e di cittadinanza attiva. Restituire quindi ai giovani la consapevolezza di quanto sia importante riappropriarsi della titolarità culturale partecipata della propria eredità culturale ripartendo proprio dal riconoscimento del valore della "Cultura Digitale".

) 'Titolarità culturale' che per noi definisce il processo, e la condizione che ne deriva, in cui individui e comunità acquisiscono una progressiva consapevolezza e attuano una presa in carico dell'eredità culturale che ricevono dal passato. Tale processo mira a far acquisire e far riconoscere 'titolo' agli individui e alle comunità a essere pienamente responsabili dell'eredità culturale, a sentirsene 'parte', a sentirla 'propria' e a esercitare, superando la posizione di 'fruitori' del patrimonio, il ruolo di attori della promozione della sua tutela e della sua valorizzazione.

) Una sfida tra creatività digitale, arte e Humanities e tra sviluppo sociale e lavoro, da affrontare favorendo l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche quale naturale evoluzione indispensabile a favorire un approccio che pone alla base dell'innovazione la rimozione delle barriere disciplinari, per guidare l'attitudine al cambiamento verso la consapevolezza che il digitale, dopo esserne stato una formidabile leva, può diventarne il motore alimentato da un'energia realmente sostenibile: la conoscenza.

) Nella visione #DiCultHer, le attività di Educazione finalizzate a riconoscere il digitale nel valore di eredità culturale e patrimonio culturale dell'inizio del nuovo millennio rappresentano una opportunità per restituire ai nostri giovani la piena consapevolezza del loro ruolo nella modernità, essenziale nel raggiungere obiettivi di crescita sociale, culturale, economica.

) Le sfide che ci attendono come cittadini europei, come la crisi climatica, la creazione di economie verdi, la trasformazione digitale delle nostre società, ci autorizzano a porci la domanda: "Come possiamo assicurare collettivamente che i principi fondanti dell'integrazione (libertà, uguaglianza, rispetto dei diritti umani, stato di diritto e libertà di espressione, solidarietà, democrazia e lealtà fra gli Stati membri) restino rilevanti per il nostro futuro?". Le risposte e le indicazioni ci vengono dalla discussione innescata nell'ottobre 2020 dalla presidente della Commissione europea Ursula von der Leyen per un nuovo Bauhaus europeo e con la "Conferenza sul Futuro dell'Europa" avviata il 9 maggio 2021, Festa dell'Europa, nonché dall'intima

consapevolezza “che sarebbe molto difficile per ciascuno di noi se fossimo da soli”. Da soli anche nell’affrontare quelle carenze culturali di fondo che eludono i valori della conoscenza, delle competenze individuali, della ricerca, l’educazione, la cui importanza, invece, è stata ampiamente rimarcata sia nell’edizione 2017 del Manifesto “Ventotene Digitale”, sia nella sua revisione nel settembre 2021, e ribadita nella Carta di Pietrelcina per l’Educazione all’Eredità Culturale redatta nel 2019 (https://www.diculther.it/blog/2020/01/01/carta-di-pietrelcina-sulleducazione-alleredita-culturale-digitale/) .

) Futuro dell’Europa, nuovo Bauhaus europeo, Manifesto Ventotene digitale, invito “ad unirsi alla discussione e a trovare insieme il percorso da seguire”, rappresentano pertanto lo scenario culturale di riferimento di #DiCultHer ed in particolare sono stati gli obiettivi della sua programmazione delle attività per l’a.s. 2021-22 e gli obiettivi per riappropriarsi della titolarità partecipata all’Europa ripartendo dalla Cultura come bene comune,nello spirito della Convenzione di Faro. Scenario culturale che pone al centro la ‘creatività’ dei giovani nella strutturazione della nuova Cultura Digitale per innovare nell’educazione al patrimonio e di intercettare allo stesso tempo le emergenze di settore “come diritto individuale e collettivo e come impegno comune nell’elaborare una costruzione di senso intorno al patrimonio culturale in grado di produrre consapevolezza dei significati e gestione sostenibile delle risorse”.

) Dotare le nuove generazioni della conoscenza sia delle dimensioni e dei valori rinnovati assunti dell’Eredità Culturale tangibile e intangibile, sia del più vasto universo del nuovo Digital Cultural Heritage attraverso l’integrazione fra saperi umanistici tradizionali e conoscenze di metodi e tecniche computazionali nella strutturazione della nuova Cultura Digitale, è parte essenziale dell’impegno civile che #DiCultHer si è assunta per il futuro dei nostri ragazzi. In questo senso, diritto all’istruzione, accesso alla cultura, sovranità culturale-epistemologica, sono istanze e sono le istante generatrici di nuovi principi quanto mai importanti e fondamentali, come quello della TITOLARITÀ’ CULTURALE esercitata con diritto e la “Presa in carico” di una responsabilità comune e condivisa rispetto a un bene comune, sia a ciò che ereditiamo dal passato, sia a ciò che abbiamo la possibilità di progettare e co-creare oggi nell’ambito degli ecosistemi culturali in cui viviamo, sperimentiamo ed esercitiamo, con la prospettiva di lasciare a nostra volta questa eredità a chi verrà dopo di noi.

) In questa direzione, governare e valorizzare la produzione e distribuzione di conoscenza, nonché la creatività digitale, è la sfida del nostro tempo. Il sistema educativo e formativo ne sono al centro, nella ricerca di una mediazione tra la necessaria garanzia di qualità delle riflessioni, degli insegnamenti della produzione dei materiali didattici e l’altrettanto necessaria promozione della produzione collaborativa e della condivisione di contenuti, per dare ai nostri studenti le chiavi di lettura del futuro. Le competenze di “alfabetizzazione” sono oggi prerequisiti, ed è possibile avviarci in visione olistica ed interdisciplinare, sui nuovi paradigmi nella Digital Culture, che suggeriscono di procedere alla sua co-creazione condivisa e partecipativa, strutturata in processi formativi articolati in long life learning intesi come implementazione di insiemi integrati di approcci scientifici, culturali e formativi, di processi, metodi e tecniche finalizzate alla costruzione di un sistema di competenze digitali consapevoli (e responsabili), abilitate alla gestione, co-creazione, salvaguardia, conservazione, sostenibilità, stabilità, trasferimento, accessibilità e valorizzazione dei dati e delle entità culturali digitali contemporanee e future.

) Le prospettive di lavori di #DiCultHer. L’idea di fondo, è quella di “un piano complessivo di innovazione dell’educazione e della valorizzazione del patrimonio” nelle sue diverse forme e articolazioni: paesaggistico, artistico, culturale, etnoantropologico, ecc. centrato sull’engagement delle fasce giovanili della popolazione per “farsi carico” dei territori, in attuazione della Convenzione di Faro, attraverso una visione e progettazione sinergica di attività nel campo del digitale, della cultura, dell’educazione, che riconosce nella partecipazione studentesca il segno di una scuola moderna e al digitale il suo autentico ruolo di facies culturale dell’epoca contemporanea per raccogliere la straordinaria eredità culturale e storica del nostro Paese e dell’Europa e rimodellarla grazie alla creatività delle nostre ragazze e deinostri ragazzi e al coinvolgimento delle «comunità patrimoniali», nello spirito della Convenzione di Faro, per fare in modo che si sentano realmente titolari del patrimonio culturale e investiti della responsabilità che ne consegue per la tutela e la sua valorizzazione.



Michele Rak

già membro dell'European Panel for the European Heritage Label (EHL),è un teorico delle dinamiche delle culture e della funzione dei linguaggi d'arte nel mutamento sociale. È un critico letterario, uno storico delle idee, uno degli studiosi europei del patrimonio culturale. Ha pubblicato studi sulla cultura della Modernità e sui suoi linguaggi d'arte: le feste, la tradizione letteraria, la pittura votiva, la fiaba, il teatro.

Gianmaria Ajani

DIST – Università e Politecnico di Torino

Mario Morcellini

Presidente del Consiglio scientifico della Fondazione Sapienza
President of the Scientific Board of the Sapienza Foundation

Marina Di Berardo



Mario Fois

Socio fondatore della Vertigo Design opera nel campo del Visual Design negli ambiti dell'immagine coordinata, dell'information design, del multimedia design e dell'allestimento, ed ha realizzato numerosi progetti per aziende ed istituzioni italiane ed internazionali. Insegna comunicazione visiva all'ISIA Roma Design e all'accademia Rufa e ha insegnato presso il Corso di Laurea di Disegno Industriale e al MasterUX dell'Università di Roma La Sapienza. Con Vertigo Design ha ricevuto una Menzione d'Onore al "Compasso d'Oro" dell'ADI (il più importante riconoscimento del design italiano) e il Premio PA Sostenibile per il Digital Heritage System, collaborando anche alla realizzazione di numerosi mostre ed eventi culturali ricevendo altri riconoscimenti. È stato redattore della rivista 'Progetto Grafico' e collaboratore con 'diid – disegno industriale' ed è Art Director della rivista Civiltà delle Macchine. È socio AIAP e BEDA.

Susanna Occorsio

Giordano Bruno

Matematico, attualmente è Professore straordinario di Matematica per il design, presso l'Università Mercatorum, dove è anche Presidente del Corso di studi in Design del prodotto e della moda. È Presidente della Fondazione MORFE' – Centro di Ricerca, Formazione e Sviluppo del Design. È esperto di sistema per il settore AFAM dell'ANVUR. È Vicepresidente dell'Associazione DiCultHer. È membro del Consiglio Accademico dell'ISIA di Roma Design. Nel 2018-19 è stato membro della Commissione di studio sul Design, nominata dal Ministro del MIBACT. È stato Direttore dell'ISIA di Pescara dal 2016 al 2017. È stato Direttore dell'ISIA di Roma Design dal 2010 al 2016. Nell'anno 2016 è stato nominato "Ambasciatore italiano per il design" a Varsavia, per la giornata del design italiano nel mondo. Ha insegnato fino al 2009 Analisi matematica, Calcolo delle probabilità e Didattica della matematica presso le Università "La Sapienza" di Roma e l'Università di Roma Tre. È titolare, ancora oggi, di insegnamenti di Logica matematica per il design e di Strutture e Modelli matematici per il design, e di Sistemica presso l'ISIA di Roma. Ha svolto ricerca in diversi settori della matematica, delle sue applicazioni e della sua didattica. In particolare, si è occupato dello studio dei fondamenti della teoria delle probabilità e delle sue ricadute didattiche. Da anni ha rivolto i suoi studi ai rapporti tra matematica, arte e design e principalmente ai sistemi complessi e alle sue applicazioni al design. Ha al suo attivo più di sessanta pubblicazioni. Per la sua opera gli sono stati conferiti: Il Premio Oriente Scienza e libertà, per la scienza, dal Centro Studi Lucio Colletti nel 2012; Il premio Curcio per la Diffusione della cultura nel 2016.

AUTORI

Elisabetta Borgia

Pino Blasone



ha insegnato filosofia, ha collaborato con varie riviste e, a suo tempo, ai servizi culturali del Tg3 RAI. Ha pubblicato saggi e racconti, e il romanzo sperimentale "Il ritorno di Alice cibernetica". Attualmente, pubblica post per lo più in inglese in un noto social network, di argomento artistico, iconologico e filosofico.

Piero Chiabra

Associazione DiGenova, si è occupato di robotica per operazioni in ambienti ostili, consulente esperto della Commissione Europea per le problematiche di ricerca industriale, nonché consigliere nazionale della Società Italiana di Robotica, e professore a contratto presso la Facoltà di Ingegneria dell'Università di Genova.



Luisa Aiello

Sociologa (PhD), si è occupata come assegnista di ricerca e come docente a contratto (Università "Federico II" di Napoli) del rapporto tra nuovi media e processi culturali analizzando in modo particolare il nesso consumo/soggettività. Ricercatrice Indire dal novembre 2014, concentra attualmente la sua attività di indagine intorno alle potenzialità formative della didattica esperienziale in ambito scolastico e nella formazione terziaria professionalizzante nel contesto della transizione digitale e sostenibile. Con riferimento specifico alla scuola del secondo ciclo, persegue l'analisi dei processi, dei metodi, dei quadri di competenza e dei curricoli utili a sviluppare le dimensioni della soggettività e le forme dell'immaginario in relazione alle nuove sfide globali preparando le giovani generazioni ad "abitare la complessità".



Pamela Giorgi

Primo ricercatore Indire e giornalista. Dal 2001 si dedica al riordino e alla valorizzazione di vari archivi di personalità dell'arte e della cultura del Novecento. Coordina dal 2008 l'Archivio storico Indire, prestando attenzione particolare, sia alla storia di Indire stesso, erede della Mostra Didattica Nazionale del 1925 (si veda a proposito "Dal Museo Nazionale della scuola all'Indire" Giunti, 2009; e "Radici di futuro: l'innovazione a scuola attraverso i 90 anni di Indire", Contini, 2015), sia, più ampiamente, alla storia del sistema scolastico italiano (si veda ad esempio "Matite razziste. Scuola e leggi razziali", Bibliografia e informazione, 2013; "Nessuno escluso. La lunga strada dell'inclusione nella scuola italiana", Apice libri, 2018; "Per gioco e sul serio. Libri di ricreazione e libri di lettura del Fondo Antiquario di letteratura giovanile Indire", Indire, 2018; "Lo straniero di carta. Educare all'identità tra Otto e Novecento", Tab Edizioni, 2020), divenuto ormai uno dei principali focus della sua attività di ricerca. Dal 2009 ha privilegiato tra tutte le tipologie documentarie quella fotografica, incentivata principalmente dall'attività di riordino dell'importante fototeca conservata in Indire (resa oggi integralmente accessibile in rete con il data base Indire 'Fotoedu. Fondi fotografici per la storia della scuola e dell'educazione' e valorizzata con il catalogo e la mostra "L'Obiettivo sulla scuola: immagini dall'archivio fotografico Indire", Giunti, 2011). Il succedaneo volume curato "Barbiana e la sua scuola: immagini dall'Archivio Don Lorenzo Milani", Aska, 2014, è frutto dello studio dell'archivio fotografico scolare di Don Lorenzo Milani. Dal 2014 è docente di Storia dei processi formativi presso l'Università IUL, dal 2021 è direttore editoriale della rivista 'Culture Digitali' e docente al Master "Territori Digitali. ICT, Innovazione Sociale e Comunità Patrimoniali in rete", Università del Molise

AUTORI



Elena Berti

Elena Berti (elena.berti@uzh.ch) graduated in Classical Philology at the University of Bologna, focusing on Latin Literature and Philology of the Middle Ages, after a period spent at the University of London. She is currently a PhD student at the Seminar für griechische und lateinische philologie of the University of Zurich. Although she has kept a firm concern for a rigorous critical reconstruction of texts, her research interests focus mainly on intellectual tradition-breaking points, resulting from any kind of interculturalism. Indeed, she has carried research on women's writing in the 13th century and is currently publishing the critical edition of the Vita pullae Christinae Stumbelensis (SISMEL Edizioni del Galluzzo), recording its autobiographical features. Her focus on the history of culture linked to the evolution of natural philosophy at the end of the Middle Ages (also inspired by non-Latin traditions) has led her to the history of physiognomy. In this regard, she is currently working on the critical edition of Pietro d'Abano's Compilatio physionomiae as the subject of her PhD research project. She collaborated with the OPA research project (University of Bologna, University of Salerno and University of Udine), aiming to set up an electronic networked platform for the inventory of anonymous Latin texts composed between the 6th and 16th centuries (https://site.unibo.it/anonimi-medievali/it). She is a member of the main editorial board of Medioevo latino. Bollettino bibliografico della cultura europea by SISMEL and of the journal Artes – Rivista di studi artistici, letterari e musicali dell'Officina San Francesco Bologna published by the Arts Department (DAR) of the University of Bologna.

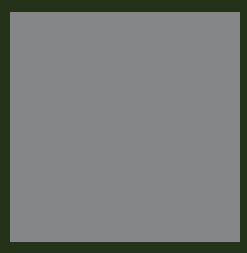


Vincenza Pellegrino

Docente di Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione e contrattista presso diversi Atenei italiani. Esperta di progettazione e realizzazione di percorsi e sperimentazioni didattiche, da sempre interessata alle problematiche dell'insegnamento e dell'apprendimento, ha sviluppato, nel tempo, una "passione" per le dinamiche dei processi cognitivi, che chiamano in causa l'educazione, come fattore determinante e formante di qualsiasi identità. È autrice di studi e pubblicazioni che pongono in rilievo il rapporto tra società, scuola e famiglia. La sua riflessione pone al centro l'allievo inteso come futuro cittadino e unico architetto del proprio destino e indaga le prospettive offerte dalla post-modernità, interrogandosi sull' adeguatezza dei modelli e dei metodi formativi che vengono proposti alle giovani generazioni

Isa Maggi

coordinatrice Stati generali delle Donne



Laura D'Ambrosio

Dirigente I.C. Nereto Sant'Omero (Teramo)



Vincenza Merlino

Laureata in filosofia presso l'Università degli Studi di Salerno, è attualmente dottoranda di ricerca in "Imprese, Istituzioni e Comportamenti" presso l'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale e cultrice della materia presso l'Università degli Studi di Salerno per gli insegnamenti di: didattica della storia della filosofia e storia della filosofia, storia della maieutica filosofica e filosofia del dialogo, storia delle culture educative e teorie filosofiche della relazione mente-corpo, didattica e metodologia della filosofia.
Afferente esterno del Laboratorio di Ricerca Sociale (LARS) operante all'interno del Dipartimento di Scienze Umane, Sociali e della Salute presso l'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale, si occupa di rilevare gli impatti della transizione ecologica sul sistema valoriale e comportamentale dei giovani.
Membro del Gruppo di Ricerca sull'Educazione al Pensiero Critico che opera nell'ambito del laboratorio di Storia della Filosofia presso il Dipartimento di Scienze Umane, Filosofiche e della Formazione (Disuff) dell'Università degli Studi di Salerno, collabora alla sperimentazione di moduli formativi di educazione al pensiero critico finalizzati a promuovere l'innovazione didattica della filosofia attraverso lo sviluppo e il potenziamento delle competenze trasversali; progetta e realizza interventi educativi includenti la Philosophy far Community che, in qualità di teacher expert, svolge anche nell'ambito degli insegnamenti sopra menzionati al fine di diffondere la pratica filosofica di comunità come opportunità di apprendimento per tutti, inquadrando le problematiche organizzative e relazionali dei gruppi in formazione e focalizzando l'attenzione sulle istanze di continuità culturale collettiva con particolare riguardo all'attivazione del pensiero complesso e alla sollecitazione delle abilità cognitive, metacognitive, socio-emotive e relazionali che favoriscono l'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva e globale.

AUTORI



Federica Spagnoli

Federica Spagnoli ha frequentato il "Liceo Artistico Ripetta" con indirizzo design e attualmente è una studentessa dell'ISIA di Roma che a breve conseguirà la laurea triennale in Design del Prodotto.



Maria Pia Rossignaud

Giornalista curiosa, la divulgazione scientifica è nel suo DNA. Le tecnologie applicate al mondo dei media, e non solo, sono la sua passione. Fra i 25 esperti di digitale della Rappresentanza Italiana della Commissione Europea. Direttrice della rivista di cultura digitale Media Duemila – Vice Presidente dell'Osservatorio TuttiMedia. Fondatrice del premio Nostalgia di Futuro. Esperto CNU Agcom. Il suo ultimo libro Oltre Orwell il Gemello Digitale – Premio Internazionale 2021 PAM (Assemblea Parlamentare del Mediterraneo) – Già coordinatrice formazione Digital Lab @fieg – Già professore LUISS/Sapienza – Nel Comitato Nazionale Biosicurezza e Biotecnologie – Collaboratrice di Abo About Oil (Eni)

Derrick de Kerckhove

irettore scientifico Osservaotrio TuttiMedia e Media Duemila



Vincenza Ferrara

è direttrice del Laboratorio di Arte e Medical Humanities della Facoltà di Farmacia e Medicina dell'Università degli studi di Roma "La Sapienza". Storica dell'arte ed esperta di tecnologie ha come ambito di ricerca l'uso del Patrimonio Culturale come strumento di apprendimento, di inclusione sociale e di promozione del benessere adottando metodi innovativi. Svolge attività seminariali e di docenza in corsi universitari di area medica e sanitaria, per la formazione degli insegnanti e operatori museali in relazione ad ambiti legati alla pedagogia, psicologia speciale, museologia e Medical Humanities. È Autrice di numerosi articoli scientifici e divulgativi e di testi di presentazione del metodo delle Visual Thinking Strategies e di altre pratiche che utilizzano il patrimonio culturale come strumento utile in ambienti di apprendimento.

ArtCentrica



Cristiana Pivetta

Teacher of Italian Language and Literature works at the ITCG ANGIOY in Carbonia (Italy). She has been dealing for years with online training and presence on the strategic use of technologies applied to everyday teaching.

She is the author of numerous publications on learning methodologies and the use of immersive worlds.

Giuliana Guazzaroni



David Alberto Murolo

originario di Reggio Calabria, ha ricoperto diversi e importanti ruoli per la nascita e lo sviluppo di aziende innovative, nella creazione di contenuti e tecnologie multimediali, nei settori dell'arte e degli audiovisivi, finalizzati alla promozione dei beni culturali. Appassionato di musica, arte e letteratura odeporica, coltiva la sua passione per il Mediterraneo, anche attraverso progetti culturali e artistici internazionali, rivolti soprattutto alla rigenerazione sociale, urbana e paesaggistica. È autorevole membro del Comitato Scientifico della nostra rivista Culture Digitali.

AUTORI



Dunia Pepe

è Ricercatrice INAPP. Si occupa dell'impatto dell'innovazione sulla formazione e sul lavoro, delle competenze legate alla digitalizzazione e alla sostenibilità per l'occupabilità giovanile. I suoi articoli su questi temi sono pubblicati su AgendaDigitale.eu – www.agendadigitale.eu/giornalista/dunia-pepe/ -. Tra i suoi libri: V. Castello e D. Pepe (a cura di) (2010), Apprendimento e nuove tecnologie, FrancoAngeli; D. De Masi e D. Pepe (a cura di) (2001), Le parole nel tempo, Guerini.

Maria Loscrì

USR della Calabria

Agita

is a national association, founded in 1994, to enhance theatrical and artistic practice in education and community. Many activities are carried out: projects for local and institutional administrations, partnerships in specific EU projects, training courses for teachers and students, conferences, meetings, publications of articles in specialized magazines and books. Agita is a training center with accreditation to the Ministry of Education (DM 170/2016). It is a member of the International Drama/Theatre Education Association (IDEA).

Maurizio Grandi

Arianna Ballati

Morena Maresia

Soprintendenza Archeologia, belle arti e paesaggio del Friuli Venezia Giulia.

Restauratrice di beni culturali specializzata in Superfici dell'architettura presso la scuola di restauro di Villa Manin di Passariano (UD), educatrice socio-pedagogica (Università degli Studi di Udine), specializzata in didattica dell'arte e nella formazione di educatori e docenti. Impegnata sui temi della fruizione, valorizzazione, accessibilità e inclusione culturale.

Da sempre alla ricerca di nuovi percorsi e strategie per avvicinare, coinvolgere grandi e piccini e sperimentare le potenzialità dell'arte e del patrimonio culturale e il loro ruolo sociale.

AUTORI



Stefano Salvi

Laureato in architettura presso l'Università La Sapienza di Roma con Maurizio Sacripanti (1971), ha svolto attività didattica presso la facoltà di Architettura di Roma con Maurizio Sacripanti, Vieri Quilici e Carlo Melograni (1974 – 1979).
Componente del Comitato Direttivo della Associazione Italiana per le Ricerche Ergonomiche (1980 – 1982).
Docente presso l'ISIA di Roma dal 1977, dove è titolare del corso di Design degli Ambienti, componente del Comitato Scientifico Didattico dello stesso Istituto (1987-2004), poi componente del Consiglio Accademico (2004-2007), vicepresidente del CdA (2005 – 2010), presidente dello stesso CdA (2010 – 2013).
E' stato, con G. Carlo Argan, tra i fondatori dell'Istituto Regionale superiore per la Comunicazione "Montecelio" e presidente del Comitato Scientifico Didattico dell'Istituto (1989 – 2000).
Cofondatore e presidente della Delegazione territoriale ADI Centro fin dalla sua costituzione e componente del Comitato Nazionale dell'ADI. Ha sviluppato per ADI rapporti istituzionali e iniziative di comunicazione sia in Italia che all'estero, curando mostre e convegni di design in Norvegia, Lituania, Australia,
Ha fatto parte del gruppo di lavoro incaricato dal MIUR di stabilire i nuovi orientamenti didattici dei corsi afferenti alle aree del disegno industriale.
Vicepresidente della FAC – Federazione delle Associazioni per la Certificazione (2000-2004).
Componente del Comitato Scientifico di AGALMA – rivista di studi culturali e di estetica (2002).
Presidente del Comitato Scientifico MORFE' Dipartimento Studi Audiovisivi e Reti della Link Campus University of Malta (2007).
Professore onorario della Hunan University of Tecnology (Cina).
Componente del Comitato Scientifico della Collezione Farnesina Design (2009 – 2014) per la quale ha curato mostre a Vancouver, Tunisi, Rabat, Pretoria, Istambul, Helsinki, Tel Aviv.
Ha partecipato a numerose commissioni giudicatrici di concorsi nazionali ed internazionali di progettazione e svolto conferenze sul design in Italia e all'estero.
Opera come progettista nei settori dell'architettura e del design quale titolare dello studio Salvi & Associati con sede a Roma.
Lavori, concorsi e ricerche sono stati esposti a Roma, Milano, Torino, Messina, Firenze, Nemi, Calcata, Pontedera, Rovereto, Bologna, Macerata, Vicenza, Graz, Antwerpen, Pittsfield, Oslo, Vilnius, Budapest, Sydney.

Anna Maria Monteverdi

Prof Associato-Storia del Teatro. Dipartimento Beni Culturali e Ambientali Università Statale di Milano.

Francesco De Biase

Marcello Spagnolo

Responsabile Ufficio Comunicazione, Urp, Editoria Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria



Giuseppe Lanese

Giornalista, comunicatore, formatore. Resp. Comunicazione USR Molise. Comitato scientifico Osservatorio nazionale comunicazione digitale PASocial e Ist. Piepoli

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.

POLITICHE EDITORIALI

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)

QrCode www.diculther.it/rivista/

Link alla rivista web