



UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA
Dipartimento di Filosofia, Sociologia,
Pedagogia e Psicologia applicata
CORSO DI LAUREA IN
Culture, Formazione e Società Globale

La società della performance
Uno sguardo pedagogico

Relatore:
Carmine Moreno Conte

Laureando:
Marco Barbuglio

Matricola: 1234323

Anno Accademico
2021/2022

INDICE

INTRODUZIONE.....	p.4
-------------------	-----

CAPITOLO PRIMO

LA SOCIETÀ DELLA PERFORMANCE

1.1 La persona come progetto.....	p.7
1.2 Identità e reputazione.....	p.10
1.3 Concezione del tempo.....	p.14
1.4 Emozioni e sentimenti.....	p.19

CAPITOLO SECONDO

LE DECLINAZIONI PEDAGOGICHE.....	p.25
----------------------------------	------

2.1 Informazione - Conoscenza.....	p.26
2.2 Anonimato - Notorietà.....	p.32.
2.3 Talento - Vocazione.....	p.38
2.4 Performance - Sacro.....	p.44
2.5 Contrazione - Distensione.....	p.51

BIBLIOGRAFIA e SITOGRAFIA.....	p.59
--------------------------------	------

INTRODUZIONE

È sempre difficile comprendere un'epoca nel momento in cui la si sta vivendo; si tratta di un processo che richiede di generare una distanza che spesso solo il tempo può dare. Certe cose, per essere capite, richiedono una visuale ampia, richiedono che gli eventi collettivi e i vissuti biografici di chi indaga si sedimentino. È forse questa la sfida di questo scritto, che tenterà di fare un'analisi su un'attualità in fermento e in questi ultimi anni particolarmente imprevedibile. Lo farà partendo da un'idea di pedagogia come disciplina costitutivamente "sconfinante"¹, che si definisce attraverso l'interazione con gli altri saperi rispettandone i principi di legalità epistemologica. I problemi pedagogici che verranno sollevati, infatti, saranno preceduti da un'analisi della realtà storico-sociale, che risulta imprescindibile per le conseguenti riflessioni di carattere più prettamente filosofico e pedagogico. Il testo che ha maggiormente ispirato questo lavoro e che ne farà da filo conduttore è *La società della performance* di Maura Gancitano e Andrea Colamedici, che risponde alla sfida di tentare una comprensione dell'attualità in relazione agli sviluppi del mondo digitale, in particolare dei *social network*. Si tratta infatti di una realtà che non può più essere considerata "altro" rispetto alla vita reale, non si tratta più di un semplice mezzo fornito dallo sviluppo tecnologico. Mondo reale e mondo digitale interagiscono e si influenzano tra loro, fanno ormai parte di un'unica realtà nel quale ogni individuo, volente o nolente, è costretto a muoversi. Questa tesi verrà dimostrata analizzando nel primo capitolo i cambiamenti che i processi di costruzione dell'identità, del mondo psichico e della concezione del tempo stanno subendo, per poi utilizzarli, nel secondo capitolo, in funzione di una riflessione sulle criticità pedagogiche specifiche del paradigma descritto. Verranno suggerite delle soluzioni, delle attenzioni educative che non pretendono però di essere conclusive; l'intento piuttosto sarà quello di dar vita a

¹ M. Baldacci, E. Colicchi (a cura di), *Pedagogia al confine*, Franco Angeli, Milano 2018, p.15

un discorso, fornendo forse qualche elemento di consapevolezza in più nel momento in cui ci si presta a fare delle considerazioni pedagogiche. Non ci saranno conclusioni: in primis perché questo lavoro non ha la presunzione di essere esaustivo su tutti gli elementi coinvolti in un'analisi così complessa, e poi perché il mondo digitale si modifica ad una velocità tale da non permettere conclusioni. Alla parzialità di visuale che implica uno sguardo sull'attualità va infatti aggiunto che l'epoca in corso ha subito un processo di accelerazione che necessariamente cambierà il modo di fare ricerca. Gli esiti delle indagini rischiano di risultare inattuali già dalla loro prima pubblicazione, soprattutto quando si parla di mondo digitale. Le *app*, i *social network* e i *software* in generale sono in continua fase di aggiornamento, i cambiamenti che subiscono hanno immediate ripercussioni su chi li utilizza e sulle modalità di "incontro" che incentivano, per questo la pedagogia (e non solo) deve porsi in un atteggiamento di riflessione critica costante, consapevole che ogni conclusione a cui si giunge potrebbe essere già obsoleta.

Infine è bene esplicitare il carattere critico di questo lavoro, che evidenzierà gli aspetti più problematici del mondo digitale ma che non è all'oscuro di tutti quei miglioramenti e quelle opportunità che esso ha generato. Il *web* ha facilitato la comunicazione, ha reso l'informazione forse un pò più libera di quella televisiva, ha offerto ad ogni persona uno strumento di denuncia sociale e magari uno spazio di espressione e condivisione: tutto questo va tenuto in considerazione durante la lettura. Ciò che però troverà più spazio nelle prossime pagine è l'idea che anche dove domina una sensazione di libertà e di autentica espressione ci siano dei condizionamenti di cui la pedagogia ha il dovere di essere il più possibile consapevole.

CAPITOLO PRIMO

LA SOCIETÀ DELLA PERFORMANCE

1.1 LA PERSONA COME PROGETTO

Nel 1967, col testo *La società dello Spettacolo*, Guy Debord esprimeva la consapevolezza di vivere in un'epoca in cui la finzione, o meglio, la rappresentazione della realtà, ha soppiantato la realtà stessa. Debord sosteneva che ogni aspetto della vita sociale avesse acquisito il carattere "separato" tipico degli spettacoli in senso stretto, quelli in cui si può nettamente distinguere il palco dalla platea, i performer dal pubblico, l'attività della rappresentazione dalla passività della ricezione.

Col testo *La società della performance*, Maura Gancitano e Andrea Colamedici si pongono in linea di continuità con l'analisi di Debord evidenziando come il dualismo della Società dello Spettacolo abbia subito una rottura. Infatti la separazione dei ruoli tra attori e spettatori, ma anche dei luoghi tra palco e platea non è più così netta, i confini si fondono e interagiscono continuamente attraverso la figura del *performer*. Quando la televisione cessa di essere lo strumento tecnologico dominante, lo schermo, che separava nettamente attori e spettatori, perde la sua funzione di confine e con esso viene meno quella netta distinzione tra rappresentazione e realtà. Oggi ogni società tecnologicamente avanzata, che ha accesso al web e che vede un utilizzo diffuso dei social network "si annuncia come un immenso accumulo di performance"². *Performance* deriva dal verbo *to perform*, che significa eseguire; oggi "tutto può essere visto come una performance, ogni cosa può meritare di essere usata per accrescere la propria reputazione e la propria visibilità"³ in una dinamica relazionale dove tutti sono performer e spettatori allo stesso tempo. Milioni di persone ogni giorno passano ore a fare *scrolling* su qualche *social network* guardando conoscenti ed estranei fare le cose più disparate: c'è chi cucina e chi fa attività fisica, chi mostra i propri talenti e chi invece condivide banali

² M. Gancitano e A. Colamedici, *La società della performance*, edizioni Tlon, Roma 2018, p.25

³ *Ivi*, p.25

momenti di vita; i social in breve tempo sono diventati un luogo-non-luogo in cui esprimere i propri gusti, le proprie opinioni ed incontrare quelle altrui.

Agli inizi degli anni '40, nell'analizzare la società capitalista, Bataille scriveva "L'essenziale è che un certo numero di persone abbiano i loro progetti e li realizzino [...] poichè il capitalismo è essenzialmente progetto, e l'accumulazione in vista del progetto solo una conseguenza del progetto"⁴. Oggi le persone non si limitano ad avere un progetto, bensì sono progetto; perché possedere un profilo social significa essere un *brand*, un progetto appunto che "per continuare a vivere ha bisogno di essere promosso"⁵. L'interesse quasi ossessivo verso il proprio sviluppo personale è un interesse verso il proprio progetto che esce dalla sfera lavorativa o formativa e va a coinvolgere tutti gli aspetti della vita: gli interessi, le relazioni, i gusti e le esperienze. Le strategie di comunicazione e di marketing non riguardano più solo i prodotti del mercato, oggi sono inconsapevolmente utilizzate per promuovere se stessi; allo stesso modo la crescita della persona è sempre più simile alla crescita aziendale, misurabile con bilanci fatti di *followers* e di *like*. L'idea di andare "in rosso", di non essere un domani più di quanto si è oggi, diventa sempre più disturbante, perciò tutto ciò che non è funzionale a far crescere il proprio progetto, tutte le parti della persona che probabilmente non troveranno approvazione vengono nascoste. Tutto ciò che non risponde a questi meccanismi, o che tenta di uscirne, sembra una provocazione e quindi facilmente trasformabile in performance. La maggior parte degli ideatori e fondatori degli attuali *social network*, ad esempio, sono molto restii a usarli e a farli usare ai propri figli. Il paradosso sta nel fatto che le interviste in cui parlano di queste criticità digitali arrivano alla gente proprio attraverso i social e diventano presto oggetto di visione e condivisione da parte di migliaia di persone perché "la società della performance accetta e nutre tutto ciò che la critica"⁶. Il mondo social spesso appare come una finestra sempre aperta sulla vita delle persone, attraverso lo schermo è possibile sapere dove si trovano, cosa amano fare e come la

⁴ G.Bataille, *Il limite dell'utile*, Piccola Biblioteca Adelphi, Milano 2000, p.75

⁵ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.24

⁶ *Ivi*, p.35

pensano. Solo nell'ultimo periodo si sta diffondendo maggior consapevolezza sulla parzialità di questa narrazione che omette tutti gli aspetti incapaci di contribuire alla crescita della propria persona-progetto.

Ogni epoca ed ogni cultura costruiscono uno stile emozionale che orienta ed influenza le risposte emotive della collettività e dei singoli individui di fronte a certi vissuti. Esistono quindi emozioni considerate più opportune di altre, nel XVIII secolo, ad esempio, dominava uno stile emozionale triste in cui la malinconia costituiva anche oggetto di piacere e “non era veleno per il cuore, piuttosto ne era medicina”⁷. Oggi possiamo parlare di uno stile emozionale fondato sull'allegria che proviene dalla cultura consumistica e che si sta sempre più consolidando con l'avvento del mondo digitale facendo del sorriso “l'espressione emotiva preponderante”⁸. Lo stato emotivo considerato normale e che ci si aspetta in se stessi e negli altri è quello “leggermente positivo”⁹, una felicità pacata a cui è possibile assistere continuamente nei social e che spesso produce senso di inadeguatezza a chi in quel momento non è altrettanto felice. Mettere in mostra solo le parti positive di sé, oltre ad alimentare la propria persona-progetto, assume quindi anche le connotazioni di una richiesta a partecipare a quella “enorme positività indiscutibile e inaccessibile”¹⁰ che è la performance. Quando si è felici, o si fa qualcosa che dovrebbe rendere tali, si tende a provare un senso di adeguatezza che desidera di esser mostrato agli altri perchè, dopo esser stati a lungo spettatori della felicità altrui, è finalmente il momento di esibire la propria.

⁷ *Ivi*, p.47

⁸ *Ivi*, p.49

⁹ A.Zamperini, *L'indifferenza*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2007, p.51

¹⁰ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.32

1.2 IDENTITA' E REPUTAZIONE

A chiunque è capitato almeno una volta di sentirsi domandare: "Ci sei su Facebook? e su Instagram ci sei?" Sempre più spesso il verbo utilizzato per porre questa domanda è il verbo essere e non avere. Il saggio di Erich Fromm¹¹ ci insegna che questi due verbi aprono categorie esistenziali ben diverse e questa espressione colloquiale ci aiuta a riflettere sul peso identitario che ha assunto il mondo digitale nella vita delle persone. L'utilizzo del verbo essere è opportuno perché oggi l'assenza dal mondo *on line* implica una forma di inesistenza. Nella società della performance l'individuo, che finisce a coincidere col progetto di se stesso, necessita di una continua condivisione e promozione per continuare a vivere. Senza questo impegno il progetto muore e con esso anche la persona. Scrivono Gancitano e Colamedici:

E' sempre più facile, infatti, sovrapporre la propria identità personale al proprio profilo pubblico, la persona al numero dei suoi follower, ed è sempre più difficile ricordarsi che si tratta solo di un avatar, di un simulacro, di un'imitazione. Non è più l'avatar a dover somigliare alla persona, ma la persona a dover essere all'altezza del proprio avatar. E' l'identità reale a essere funzionale all'identità virtuale. E' la vita a servire come narrazione utile alla meta-vita.¹²

Iris Ferrari è una ragazza di diciannove anni diventata una delle influencer più seguite sui social dopo una serie di video pubblicati su YouTube nei quali racconta di sé in una sorta di diario pubblico. Pochi mesi fa Iris ha annunciato la sua uscita dai social, spiegando quanto sia stato importante per

¹¹ E. Fromm, *Avere o essere?* Mondadori, Milano 2018

¹² M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.24-25

lei YouTube ed il percorso che l'ha portata ad essere una delle influencer più seguite d'Italia. Nonostante questa gratitudine quell'abito che si era cucita addosso negli ultimi tre anni è divenuto sempre più stretto, portando con sé imbarazzo, disagio ed ansia; da qui la decisione di allontanarsi dai social. Ma ciò che sta a cuore al nostro discorso è il libro che ha deciso di pubblicare a poca distanza da questo annuncio e che si intitola *Ma non eri morta? Ho deciso di "morire" sui social per rinascere in vita*. Se l'assenza dai social oggi implica una forma di inesistenza, interromperne l'utilizzo assume le connotazioni di una morte. Oggi vita digitale e vita reale si sovrappongono continuamente ma allo stesso tempo risultano tra loro incompatibili. La vicenda di Iris Ferrari ci mostra che forse per tornare a vivere talvolta è necessaria una morte digitale.

Non basta rimanere fuori dal mondo digitale per evitare queste dinamiche, anche starne fuori assume un peso identitario. L'identità si costruisce "a partire dal riconoscimento dell'altro"¹³, è un fatto sociale, e se la socialità oggi ha luogo nel web anche l'assenza diventa determinante nella costruzione di un'idea di se stessi. La mentalità diffusa assorbe continuamente anche chi critica la società della performance; chi non si mostra vuol dire che ha qualcosa da nascondere, chi se ne sta fuori non è un *outsider* ma semplicemente una persona con poco seguito perchè "c'è chi è molto celebre e chi è poco celebre; chi ha molti follower e chi ha pochi follower, ma tutti hanno un seguito. Tutti hanno un pubblico, più o meno numeroso"¹⁴.

Uno degli strumenti fondamentali per la società della performance è la *recensione*. Ogni giorno a milioni di persone viene chiesto di valutare i ristoranti in cui hanno mangiato, i luoghi che hanno visitato e persino i professori che hanno avuto. Si tratta di un giudizio che nella maggior parte dei casi consiste nell'attribuire all'oggetto della recensione un numero di stelle che va da uno a cinque e ciò fa sì che ognuno si senta per un attimo il giudice di qualche *talent show*, l'esperto che ha il potere di innalzare o seppellire chi sta valutando. "Guarda che ti faccio una cattiva recensione" è infatti una minaccia

¹³ U. Galimberti, *L'ospite inquietante*, Serie Bianca Feltrinelli, Milano 2007, p. 33

¹⁴ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p. 27

emblematica dell' epoca in corso che vede tutti i luoghi e le attività commerciali già classificate secondo questo tipo di valutazioni, non importa se veritiere, scherzose o diffamatorie. Quanto manca perchè queste dinamiche vengano applicate anche agli individui? Non servono più i racconti di fantascienza per immaginarlo, si tratta di una prospettiva piuttosto vicina e lo dimostrano le connotazioni che, nella società della performance, ha assunto il concetto *reputazione*. Essa avviene per addizione ed è costituita dalla "somma delle valutazioni ricevute dalle performance"¹⁵. Agisce in maniera puntuale, nel senso che identifica una o più prestazioni con la totalità della persona. Per chi vive il social è sempre più difficile giudicare una persona senza farsi condizionare dall'approvazione e dal seguito che presenta andando ad attivare bias e stereotipi tipici del mondo digitale. Ma oltre ad influire sull'idea degli altri, i meccanismi descritti assumono un peso considerevole anche sull'idea di se stessi: attraverso questi mezzi è possibile mostrare e valorizzare parti di sé che talvolta nella vita reale non si riesce ad esprimere: non importa se in maniera veritiera o meno, il proprio profilo talvolta offre una seconda *chance* su ciò che si vuole essere e l'approvazione degli altri indirizza e rafforza delle componenti di sé che in alcuni casi assumono peso identitario. Va poi considerato che ogni forma di esposizione, anche all'interno di una cerchia ristretta di persone, è una potenziale esposizione pubblica perché è sufficiente che uno dei presenti prenda in mano lo smartphone per fare in modo che la platea di spettatori diventi tutto il mondo del web. C'è quindi una convivenza costante e forzata con la *celebrità*, con la sensazione che, nel bene e nel male, sia sempre dietro l'angolo. Troviamo infiniti esempi di persone che hanno raggiunto la notorietà con una singola performance, talvolta cercata, altre volte in maniera casuale e ridicola, basta poco per essere distrutti o per arrivare al successo e questa sensazione arieggia costantemente nella vita delle persone.

Da queste dinamiche sorgono due paure principali: quella di essere ignorati e quella di essere diffamati. La prima abbiamo visto che è legata all'idea di persona come progetto che per continuare a vivere ha bisogno di seguito e approvazione. La legge del "non importa se bene o male purché se ne parli"

¹⁵ Ivi, p.27

sembra non valere più solo per il mondo dello spettacolo e della politica. La seconda paura è data dal fatto che oggi tutti (chi più e chi meno a seconda dei livelli di notorietà) hanno un potere diffamatorio. L'abitudine di valutare ogni servizio ricevuto attraverso buone o cattive recensioni viene inconsciamente applicata ad ogni incontro, ad ogni rapporto, anche di tipo non commerciale. La relazione assume le caratteristiche della relazione clientelare dove l'altro, in quanto cliente, ha sempre la possibilità di fare cattiva pubblicità agli altri brand, alle altre persone-progetto. Se da un lato i social network spingono alla costante espressione di sé e del proprio pensiero, dall'altro ci si esprime con sempre maggior attenzione alle leggi della comunicazione e alla tutela della propria reputazione:

Abbiamo timore di non dire, di non affermare ciò che pensiamo, ma allo stesso tempo affermiamo con cuore sempre meno leggero, perchè temiamo di compiere un passo falso. I nostri comportamenti privati, la nostra sessualità, le scelte alimentari, qualunque aspetto della nostra vita potrebbe causarci la morte sociale.¹⁶

¹⁶ Ivi, p.146

1.3 CONCEZIONE DEL TEMPO

Le strutture temporali che regolano la vita delle collettività e degli individui sono uno strumento prezioso per indagarne forme e meccanismi. É ormai indiscutibile il fatto che le società moderne abbiano subito e stiano ancora vivendo un processo di accelerazione. Molte attività oggi richiedono meno tempo per essere svolte di quanto ne richiedevano in passato e certamente questi tempi si ridurranno ulteriormente nel prossimo futuro; pensiamo ad esempio agli spostamenti, alla comunicazione a distanza ed alla produzione. Hartmut Rosa racchiude questi casi nel concetto di “accelerazione tecnologica”¹⁷. Secondo il sociologo tedesco però la tecnologia in sé non è la causa dell’accelerazione sociale, bensì costituisce una “condizione che rende possibile tale aumento”.¹⁸ Come esempio propone quello delle e-mail: oggi mandare un messaggio a qualcuno è un’attività che richiede pochissimo tempo rispetto al passato quando era necessario procurarsi una busta, un francobollo e a scrittura conclusa recarsi alle poste per spedirla. Data questa riduzione dei tempi sembrerebbe logico pensare che l’accelerazione tecnologica porti con sé un aumento del tempo libero e di conseguenza un rallentamento del ritmo di vita, ma questo è vero solo se la quantità di attività da svolgere rimane la stessa. Ciò che di fatto avviene nella maggior parte dei casi è che una riduzione dei tempi porti con sé un aumento della frequenza: con l’avvento delle e-mail gran parte delle persone legge e scrive più messaggi di quanto non facesse con le lettere impiegando mediamente più tempo in questa attività. Ciò non è una conseguenza diretta dello sviluppo tecnologico, esso crea solo le condizioni perché ciò sia possibile.

¹⁷ H.Rosa, *Accelerazione e alienazione*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2015, p.9

¹⁸ *Ivi*, p.22

Se la tecnologia influisce (non in maniera deterministica) sul ritmo di vita, quest'ultimo agisce sulla velocità dei mutamenti sociali e sulla concezione del tempo. Herman Lubbe ha sviluppato il concetto di *contrazione del presente*¹⁹ per descrivere la concezione del tempo che domina le società moderne in conseguenza all'aumento dei ritmi di vita. Secondo questa teoria il passato è considerato come *ciò che non vale più*, mentre il futuro *ciò che ancora non vale*. Allora il presente, sviluppando un'idea di Reinhart Koselleck, è "l'arco temporale per il quale spazio di esperienza e orizzonte di aspettativa coincidono".²⁰ Potremmo dire che il presente costituisce un arco temporale di relativa stabilità in cui l'individuo è in grado di elaborare le esperienze passate orientando azioni e significati verso il futuro e che "l'accelerazione sociale è definita da una crescita nei ritmi di decadenza dell'affidabilità di esperienze e aspettative e dalla contrazione degli archi temporali definibili come presente".²¹ In altre parole, anche il presente ha una durata, ma il presente non dura più, esso "si riduce alla punta visibile dell'attualità"²². Secondo Han l'accelerazione del tempo non è una tesi sufficiente per spiegare la riduzione del presente e tenta di andare oltre. Il tempo contemporaneo si caratterizza, oltre che per la velocità, per l'assenza di punti fermi e direzioni che lo denotano come tempo "disarticolato e disorientato"²³. Per parlare di accelerazione c'è bisogno di una direzione poiché, per definizione, l'accelerazione implica traiettorie orientate, senza le quali non vi è "né un prima né un dopo sensati, né ricordo né attesa"²⁴.

Anche l'analisi condotta da Gancitano e Colamedici mette in evidenza il momento presente come elemento fondante della società della performance. Il continuo flusso di contenuti che il mondo digitale offre è strettamente legato al rapido processo di invecchiamento di tali contenuti. Le performance che alimentano le identità-progetto degli attori sociali vengono presto dimenticate, sommerse da infiniti altri contenuti che a loro volta verranno presto dimenticati

¹⁹ *Ivi*, p.12

²⁰ *Ibidem*

²¹ *Ivi*, p.13

²² B.Han, *Il profumo del tempo*, Vita e Pensiero, Milano 2017, p.14

²³ *Ivi*, p.17

²⁴ *Ibidem*

generando un clima di costante precarietà. Per tenere vivo il proprio progetto è necessario nutrirlo continuamente di performance e la precarietà diventa una condizione fondamentale per alimentare questa dinamica. La condizione che sembrava propria solo del capitalista il quale “non può fermarsi a riposare [...] perchè il suo destino è quello di andare sempre o su o giù”²⁵ nella società della performance appartiene a tutti. Il fatto di dover essere sempre in corsa fa sì che “tempo lavorativo e tempo libero non siano più realmente separati”²⁶, ogni esperienza ed ogni passione diventano materiale utile per il proprio progetto; ogni aspetto della vita può entrare a far parte del proprio curriculum e di conseguenza anche nel tempo libero arieggia un perenne senso del dovere verso la produzione di performance.

Secondo Rosa una delle conseguenze dell’accelerazione del ritmo di vita è la sensazione di *carestia di tempo*²⁷ che l’uomo contemporaneo si trova ad affrontare. La percezione del tempo come una materia prima in esaurimento, una risorsa sempre più rara e costosa che sfugge continuamente di mano e che per questo va consumata prima del suo termine. Questa sensazione unita alla riduzione dei tempi di esecuzione di alcune attività genera una tendenza a “comprimere azioni ed esperienze, ossia a sperimentare di più in un dato periodo di tempo”.²⁸ Questa attitudine che oggi viene definita *multitasking* vede una riduzione delle pause e degli intervalli e la tendenza a fare più cose contemporaneamente.

50 minuti di ritardo è uno spettacolo teatrale ideato dalla compagnia veneziana Malmadur che esplora il rapporto instauratosi tra l’attesa ed il mondo digitale. Lo spettacolo rievoca un’esperienza realmente accaduta a un membro della compagnia su un aereo diretto da Mykonos a Venezia. La partenza fu ritardata di 50 minuti a causa della presenza a bordo di due profughi di circa sessant’anni travestiti da turisti. L’interazione tra attori e pubblico avviene tutta attraverso un maxischermo sul quale viene proiettata la ricostruzione della vicenda attraverso pagine internet, fogli di *TextEdit*, siti di compagnie aeree, foto

²⁵ H.Rosa, op.cit., p.31

²⁶ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit, p.47

²⁷ H.Rosa, op.cit., p.15

²⁸ *Ivi*, p.18

da *Google Maps*. Questa fase si conclude in pochi minuti, i rimanenti 50 minuti di spettacolo sono un susseguirsi di intrattenimenti digitali, *playlist* musicali, foto, chat condivise con il pubblico, app e giochi che alterano scherzosamente la realtà. Mentre i due profughi vengono fatti scendere dall'aereo i passeggeri (e quindi il pubblico) vivono un'attesa colonizzata da infinite forme di intrattenimento digitale proposte a ritmo frenetico. Ogni replica ha una conclusione diversa poiché al pubblico è consentito scegliere se fruire di questo intrattenimento o se interromperlo (uscendo in massa da una chat condivisa) e attendere la conclusione dello spettacolo a schermo bianco.

La compagnia veneziana ha realizzato uno spettacolo tanto disturbante quanto interessante per aiutarci a comprendere alcune dinamiche legate al tempo nella società della performance. Scrivono Gancitano e Colamedici:

Il ruolo che incarniamo oggi non è solo quello di produttore di performance ma anche di consumatore, ecco che allora il tempo libero viene colonizzato da infinite offerte.²⁹

L'attesa è divenuta un arco di tempo fondamentale per la fruizione delle performance altrui che non lascia spazio al silenzio e alla noia, tantomeno a ciò che avviene nel luogo dell'attesa. Si tratta di una quotidianità rivoluzionata, che teme i vuoti e che elimina le situazioni fertili per un pensiero lento e laterale. Non a caso l'epoca attuale ha forgiato la condizione di *burn out* e ha visto l'aumento di forme di depressione psicopatologica che vanno interpretate come risposte deceleratorie individuali a dei ritmi sociali insostenibilmente accelerati e saturi.

Le infinite possibilità di intrattenimento che la società della performance offre fanno parte di quella promessa culturale che Rosa definisce della *vita eterna*.³⁰ Nulla a che vedere con un'oltre vita cristiano, anzi, in società fortemente secolarizzate che pongono enfasi sulla vita prima della morte si delinea un'idea di vita realizzata come un arco di tempo ricco di esperienze.

²⁹ M. Gancitano e A. Colamedici, op.cit., p.32

³⁰ H.Rosa, op.cit., p.26

Ecco che di fronte a un mondo che sembra offrire infinite possibilità e che permette di essere spettatori di infinite vite, la realizzazione del maggior numero possibile di esse va a costituire un modello di *vita buona*, “gustare la vita in tutte le sue altezze e i suoi abissi è diventata l’aspirazione principale dell’uomo moderno”.³¹ Ovviamente il tempo a disposizione per ogni individuo non è sufficiente per sperimentare tutte queste possibilità e accelerare il ritmo di vita appare l’unica soluzione possibile per far fronte a quella incongruenza tra il tempo del mondo ed il tempo della vita degli individui.

³¹ *Ivi*, p.27

1.4 EMOZIONE E SENTIMENTO

I processi di accelerazione e di saturazione del tempo precedentemente descritti ci sono utili per avvicinarci e comprendere meglio il mondo psichico dell'individuo nella società della performance. Per proseguire la nostra analisi è però necessario aprire una breve parentesi esplicativa sulla differenza tra emozioni e sentimenti³². Questi due termini vengono spesso usati in maniera indistinta, talvolta come sinonimi l'uno dell'altro, ma vedremo che presentano delle caratteristiche e dei processi psicologici tra loro molto diversi.

L'emozione è "una reazione affettiva intensa con insorgenza acuta e di breve durata, determinata da uno stimolo ambientale come può essere un pericolo, o mentale come può essere un ricordo".³³ L'emozione ha quindi carattere dinamico e performativo, ce lo suggerisce anche la sua etimologia *ex movere*, nel senso che promuove un'azione in funzione di un'attrazione verso i piaceri ed una repulsione dai pericoli.

Altre caratteristiche delle emozioni sono:

1. L' *intenzionalità*, nel senso che sono sempre dirette verso qualcuno o qualcosa, talvolta verso un contesto, un ambiente.
2. La *motivazione*, poiché l'emozione tende a motivare il comportamento a cui sta alla base; un'emozione paurosa, ad esempio, motiva un comportamento che tende a evitare l'evento temuto.
3. La *finalità*, in quanto costituisce un sistema organizzato di mezzi che tendono a uno scopo, anche quando l'emozione sembra causare il fallimento della finalità che si voleva raggiungere;

³² È doveroso premettere che da una classificazione del sentire umano (parziale per quanto concerne il nostro discorso) non si potrà ottenere nulla che permetta di comprenderne la natura, poiché anche l'analisi più attenta andrà a indicare solo il contenuto, comprensibile intellettualmente, senza poter afferrare ciò che è specifico del sentire.

³³ U. Galimberti, *Il libro delle emozioni*, Feltrinelli, Milano 2021, p.21

4. Il *significato*, senza il quale l'emozione diventa incomprensibile. Emozioni come la gioia e la collera, che presentano modificazioni fisiologiche comuni come l'accelerazione del ritmo respiratorio, l'aumento del tono muscolare e della pressione arteriosa, si differenziano e riusciamo a distinguerle per il loro significato.³⁴

Potremmo dire quindi che l'emozione è una reazione affettiva diretta verso l'esterno, pubblica e di breve durata. Dall'altro lato invece i sentimenti sono diretti verso l'interno e privati, necessitano di una temporalità durevole per essere elaborati e si mantengono anche per più tempo. È quindi scorretto attribuire a stati d'animo duraturi il carattere di emozione, poiché l'emozione non dura: non c'è infatti alcuna emozione di tranquillità ma è senz'altro pensabile un sentimento di tranquillità. I sentimenti non sono uno stato emotivo naturale (come lo sono le pulsioni e in parte le emozioni) bensì appreso, "i sentimenti si imparano"³⁵ ed allo stesso tempo "impegnano la capacità personale del soggetto a saper interpretare e valutare gli eventi della realtà"³⁶. Ecco perché necessitano di un pensiero lento, logico e riflessivo come quello che richiedono la letteratura e la mitologia che sin dall'antichità costituiscono uno strumento fondamentale per l'apprendimento del carattere narrativo dei sentimenti. La distinzione tra emozioni e sentimenti può essere formulata anche in termini di *emozioni primarie* ed *emozioni complesse*: le prime (come felicità, tristezza, paura, rabbia e disgusto) hanno carattere ereditario e rispondono a esigenze adattive per la sopravvivenza; le seconde invece sono il risultato di "un'autovalutazione cognitiva di livello superiore"³⁷ che richiede al soggetto di porsi in relazione col contesto che sollecita l'emozione. Ci sono sentimenti come la vergogna o l'imbarazzo che possono essere definiti solo in relazione al contesto in cui emergono, mentre emozioni come la tristezza che possono emergere senza uno specifico nesso a persone, cause e situazioni.

³⁴ *Ivi*, p.39

³⁵ *Ivi*, p.172

³⁶ L.Perla, *Educazione e sentimenti*, Editrice La Scuola, Brescia 2002, p. 27

³⁷ *Ivi*, p.37

Date queste premesse diventa facilmente intuibile come il terreno sul quale si muove e si consolida la società della performance sia quello delle emozioni e non dei sentimenti. Il ritmo di vita e la concezione del tempo descritta nelle pagine precedenti è senza dubbio funzionale ad un'attenzione ed uno sviluppo emotivo, e non sentimentale. Se l'era della tecnica sembrava andare verso un sempre maggior potenziamento della razionalità in funzione della massima efficienza produttiva, ora, nel descrivere le società neoliberiste, Byung-Chul Han parla di un "improvviso interesse per le emozioni".³⁸ In molti ambienti lavorativi vediamo sempre più spesso l'inserimento di trainer emotivi, sale intrattenimento e attività di socializzazione che sembrano dimostrare un interesse da parte delle aziende per lo stato emotivo dei propri lavoratori; tutte iniziative che appaiono come un investimento a perdere, quasi un atto di cura da parte di imprenditori illuminati. Di fatto però queste strategie rientrano nel concetto di "capitalismo delle emozioni"³⁹ che sfrutta il carattere performativo delle emozioni per aumentare la produttività degli individui: banalmente, un lavoratore felice produce di più e produce meglio. Ma l'attenzione emotiva non riguarda solo la produzione, essa è diventata fondamentale anche per il consumo, poichè l'emotività "si accompagna al sentimento della libertà, [...] l'emozione è valutata come espressione di una libera soggettività"⁴⁰ che molto spesso, di fatto, si concretizza in ciò che si consuma. Discipline come il *marketing* sanno bene che l'acquisto è un processo emotivo e su queste conoscenze costruiscono strategie di vendita, in fondo oggi non si consumano più cose ma emozioni. Questo spiega non solo l'attenzione emotiva diffusa, ma anche la necessità di competenze emozionali in campo lavorativo. Scrive Han:

le emozioni sono performative nel senso che sono il fondamento energetico e sensoriale dell'azione [...] la psicopolitica neoliberale si impossessa dell'emozione, così da influenzare le azioni proprio sul piano pre-riflessivo.⁴¹

³⁸ B.Han, *Psicopolitica*, Nottetempo, Milano 2016, p.51

³⁹ *Ivi*, p.51

⁴⁰ *Ivi*, p.56

⁴¹ *Ivi*, p.59

Sarà ora forse più chiaro il legame che sussiste tra accelerazione, mercato ed emozioni; i ritmi di vita e la concezione del tempo della società della performance sono fortemente affini con la temporalità richiesta dalle emozioni e, di contro, incompatibili con quella richiesta dai sentimenti. Il mondo dei social, in quel costante flusso di contenuti che invecchiano tanto velocemente quanto velocemente vengono fruiti, agisce proprio sul livello pulsionale ed emotivo. Non c'è spazio per la complessità ed il discernimento perchè "eccitare le pulsioni pro o contro qualcuno crea più *hype*, più eco, più visibilità di quanta ne crei un discorso lungo e complesso".⁴² Bastano pochi minuti sui social per imbattersi in faide online in cui il processo di polarizzazione tra le due parti risulta evidente, abituati in parte ad esprimersi solo con un *click* di consenso o dissenso e dall'altra protetti dall'avatar creato, un profilo che diventa una maschera che permette di dare libero sfogo alle proprie pulsioni senza le ripercussioni che implica il "metterci la faccia".

Pensiamo ad esempio alle *stories*, una modalità di condivisione dei contenuti ormai presente in quasi tutti i social network. Ciò che viene pubblicato resta visibile per 24 ore, al termine delle quali viene automaticamente eliminato. Questo inesorabile destino porta a stimolare dei processi ideativi tendenzialmente rapidi ed impulsivi: che senso ha impiegare del tempo a riflettere su un contenuto il cui ciclo di vita si esaurisce in poche ore? L'intento forse è quello di far pensare il meno possibile e non c'è da preoccuparsi se ci si pente di aver pubblicato qualcosa, tanto scomparirà a breve.

Un altro esempio emblematico della temporalità appena descritta può essere *Bereal*, il nuovo social network che tanto piace alla generazione Z. Ogni giorno, ad un'ora sempre diversa, gli utenti ricevono una notifica, dopo la quale hanno a disposizione due minuti per scattare una foto di se stessi e condividerla. Non c'è tempo per spostarsi da dove si è, non c'è la possibilità di modificare la foto e non a caso lo slogan del social recita: "BeReal è la vita, la vita vera, e la vita vera non ha filtri". Se l'intento è quello di portare più realismo nel mondo social restringendo i tempi di pubblicazione dei contenuti, non dobbiamo dimenticare

⁴² M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.98

che “la pressione verso l’accelerazione porta a una dittatura dell’emozione”⁴³
anche quando questa emozione esprime un’esigenza di verità.

⁴³ B.Han, op.cit., p.57

CAPITOLO SECONDO

LE DECLINAZIONI PEDAGOGICHE

INTRODUZIONE AL SECONDO CAPITOLO

Se nel primo capitolo abbiamo delineato le caratteristiche della società della performance mettendo in risalto il peso del mondo digitale sia sulla realtà psichica dell'individuo che su alcuni processi socio-relazionali, col capitolo che segue ci poniamo l'intento di sollevare le criticità e le emergenze pedagogiche derivanti dal paradigma appena descritto. Il termine emergenza non vuole creare allarmismo o visioni pessimistiche; consapevoli che "la nuova qualità che sta sorgendo è sempre qualcosa di più e di meno di quella che tramonta"⁴⁴, l'emergenza di cui parliamo è una necessità di riequilibrio. Infatti l'approccio pedagogico che orienterà le nostre riflessioni si basa su un'idea di pedagogia come luogo di analisi critica su cui progettare sistemi educativi ed interventi che mirano a promuovere l'equilibrio dell'individuo e della collettività. Tenteremo quindi di far emergere gli squilibri che la società contemporanea genera tra le diverse parti che costituiscono la persona e lo faremo organizzandoli in polarità che non vanno però lette in termini binari o conflittuali ma come elementi coesistenti nell'esperienza umana la quale necessita una riflessione attuale su nuovi possibili equilibri.

Queste polarità sono:

1. Informazione - Conoscenza
2. Anonimato - Notorietà
3. Talento - Vocazione
4. Performance - Sacro
5. Contrazione - Distensione

⁴⁴ T.W. Adorno, *Teoria della Halbbildung*, Il Nuovo Melangolo, Genova 2010, p.49

2.1 INFORMAZIONE E CONOSCENZA

Oggi attraverso i social ed il mondo digitale in generale abbiamo accesso ogni giorno a quantità immense di informazioni. Oltre alle ormai consolidate enciclopedie online possiamo trovare blog di esperti e appassionati, tutorial di ogni genere e divulgatori che, soprattutto sui social, fanno assaggiare in pillole la loro disciplina ad un pubblico che forse difficilmente si sarebbe avvicinato a certi temi senza questi mezzi a disposizione. Oggi possiamo contare su una risorsa come i motori di ricerca, che, semplicemente digitando qualche parola chiave nella finestra di un browser, ci forniscono nel giro di pochi secondi migliaia di risultati, più o meno pertinenti. Chi apprende possiede un'autonomia forse inedita nella storia dell'umanità, non c'è più bisogno di un rapporto diretto con un esperto per accedere al sapere, il che diventa una grande possibilità ma anche un limite e vedremo perché. Internet è senza dubbio una grande conquista che continua a facilitare la nostra vita nella diffusione e nell'accesso alle informazioni, ma possiede anche delle criticità sui processi di acquisizione delle conoscenze .

La tecnologia digitale ha cambiato non solo il nostro rapporto col sapere ma anche la nostra visione della mente umana, pensiamo ad esempio a uno dei modelli più noti della psicologia, quello cognitivista che, attraverso un parallelismo tra mente umana e calcolatore, vede il comportamento come il prodotto di una elaborazione dell'informazione per lo svolgimento di un piano utile alla soluzione del problema. Si è tentato nel primo capitolo di far emergere quanto la tecnologia ed il mondo digitale stiano modificando alcune strutture della mente, ma è importante sottolineare che cambia anche l'idea che abbiamo di essa, portando in molti casi ad una comparazione con quella che

viene definita *intelligenza artificiale* e che secondo un immaginario sempre più diffuso si differenzia dall'intelligenza vivente solo in termini quantitativi. Miguel Benasayag ci spiega che la differenza è invece in termini qualitativi:

[...]anche se la sua capacità di calcolo supera quella umana, l'intelligenza artificiale non è in grado di dare un senso ai propri calcoli. È essenziale distinguere il funzionamento proprio delle macchine dall'intelligenza degli esseri viventi, poiché l'intelligenza viva non è una macchina di calcolo. È un processo che articola l'affettività, la corporeità, l'errore, che presuppone la presenza del desiderio e di una coscienza, nell'essere umano, della propria storia a lungo termine. L'intelligenza umana non è pensabile al di fuori di tutti gli altri processi cerebrali e corporei dell'essere umano. Per essere intelligenti, ci vuole un corpo: è nel corpo che si inscrivono le passioni, le pulsioni, la memoria di lunga durata [...] che si trasmette perfino la memoria dell'evoluzione della specie.⁴⁵

Il concetto di intelligenza artificiale quindi, oltre ad essere fuorviante per comprendere cosa sia davvero l'intelligenza, è espressione di una visione che non tiene conto della "differenza radicale tra esistenza e funzionamento"⁴⁶ e che spesso si traduce in una mancata distinzione tra conoscenza e informazione. La nostra epoca tende a confondere troppo spesso questi due concetti che già Adorno nella *Teoria dell'Halbbildung* ha sentito la necessità di chiarire: l'informazione è "puntuale, slegata, sostituibile ed effimera, per cui si può già osservare che nel momento successivo è cancellata da altre informazioni"⁴⁷. L'informazione ha bisogno di continui aggiornamenti, perchè oggi è valida ma domani non lo sarà più, è legata al funzionamento e all'efficacia delle cose restando su un piano performativo. La conoscenza invece ha a che fare con "l'esperienza, e cioè la continuità della coscienza, in cui perdura ciò che non è più presente"⁴⁸; la conoscenza dà senso alle informazioni, legandole tra loro,

⁴⁵ M.Benasayag, *La tirannia dell'algoritmo*, Vita e Pensiero, Milano 2020, p.15

⁴⁶ *Ivi*, p.16

⁴⁷ T.W. Adorno, op. cit., p.42

⁴⁸ *Ibidem*

tramandandole in tradizione e soprattutto muovendosi su un piano etico che porta a formulare un giudizio sul sapere. La conoscenza di fronte allo scibile non si limita a chiedere se funziona ma si interroga sul suo senso.

Si può capire ora che il processo di costruzione della conoscenza (sia individuale che collettiva) necessita di un continuo sguardo indietro e in questa azione retrospettiva la memoria assume un peso fondamentale. Quando l'intelligenza umana viene ridotta ad un'intelligenza artificiale di minor portata con essa viene ridotta anche la memoria umana ad un limitato accumulo di dati. Essa è invece un "organismo vivente"⁴⁹, un processo dinamico nel quale interagiscono diversi piani temporali; lo si può vedere nella propria memoria autobiografica, periodicamente il racconto della propria vita cambia, qualcosa viene perso, altro ritrovato, il senso e i significati attribuiti si modificano, non esiste un passato che resta uguale e recuperabile sempre nella stessa forma perchè la memoria umana è sostanzialmente una narrazione, "un racconto al quale pertiene necessariamente il dimenticare"⁵⁰. La memoria digitale è invece un "accumulo privo di lacune"⁵¹, frammenti di tempo indifferenziati e tra loro slegati ai quali non viene assegnato un significato rilevante per la persona o la comunità. Questo modello proprio dell'intelligenza artificiale sta influenzando anche il modo di pensare e di sentire delle persone, dalla complessità della narrazione si va verso la semplicità della "logica binaria"⁵² che però non permette di capire cos'è bello, cos'è buono o cosa sia sacro, bensì unicamente cosa sia utile, perchè "solo l'utile (economico e sociale) rientra nell'esattezza del pensiero ridotto a calcolo"⁵³.

Un esempio di quanto i software oggi in uso influenzino la memoria vivente sarà facilmente comprensibile agli utenti di Facebook. Periodicamente questo social ripropone foto o scritti che l'utente aveva pubblicato o nel quale era coinvolto sotto la dicitura "i tuoi ricordi" e a fine anno offre una sintesi in cui è possibile

⁴⁹ B.Han, *Psicopolitica*, Nottetempo, Milano 2016, p.80

⁵⁰ *Ivi*, p.79

⁵¹ *Ibidem*

⁵² U.Galimberti, op. cit., p.144

⁵³ *Ivi*, p.145

vedere insieme tutti questi contenuti dell'anno appena trascorso. Capirete che tali ricordi non sono elaborati e caricati di significati dal soggetto che li ha vissuti; talvolta magari sono anche ricordi piacevoli da risvegliare, altre volte vissuti che vorrebbe dimenticare. Sono solo un accumulo di dati indifferenziati (organizzati per numero di like ricevuti) ma che possono contribuire a plasmare la memoria dell'individuo e la sua coscienza, un processo che fino a poco tempo fa era necessariamente autonomo o fatto di relazioni, ma che in ogni caso richiedeva un lavoro di autoanalisi che nessun altro poteva compiere.

Forse ora si potrà cogliere come i processi appena descritti e tipici della nostra epoca siano funzionali ad uno sviluppo dell'informazione e non della conoscenza. I sistemi educativi ne sono una chiara espressione: "nella società della performance, l'educazione è una somma di dati, un'addizione di competenze sviluppate secondo criteri oggettivi"⁵⁴. Ad essere gradualmente ridimensionato è sempre quel campo del sapere umanistico e civico che si fonda sulla narrazione e che appare anacronistico, lontano dalle esigenze del sapere contemporaneo che è sostanzialmente un sapere lavorativo. La cultura sta assumendo sempre più un carattere utilitaristico, per essere considerata valida deve subito trovare riscontro nel mondo del lavoro e se non si presta al business tanto vale non considerarla. Un'altra retorica che spesso giustifica queste tendenze è quella dell'esigenza di valutazioni oggettive, che ovviamente sono incompatibili con la narrazione e l'espressione artistica. Ma oltre a rimarcare una direzione pedagogica che va verso l'esaltazione dell'informazione e dell'efficienza, questa esigenza di oggettività è sintomo di una crisi della figura dell'insegnante, il quale perde sempre più di soggettività pedagogica. Più il suo lavoro viene standardizzato e più sarà facile valutarlo ed eventualmente sostituirlo: "l'insegnante deve offrire una performance senza mai uscire dalle direttive, e lo studente deve rispondere con un'altra performance senza mai offrire una risposta originale"⁵⁵. La crisi della figura dell'insegnante appare inevitabile nel momento in cui il suo ruolo passa da trasmettitore di

⁵⁴ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.78

⁵⁵ *Ivi*, p.81

conoscenza a trasmettitore di informazioni, un ruolo che la tecnologia digitale svolgerà sempre meglio di quanto possa fare un essere umano. Per ridare valore all'insegnante occorre dare spazio alla narrazione e alla relazione, due elementi ineliminabili in quel processo educativo che pone al centro la formazione della persona e non del lavoratore, della sua sensibilità e non delle sue competenze, della sua vocazione e non delle sue performance.

Infine è importante sottolineare il fatto che la conoscenza ha un peso, o meglio, rifacendoci al nostro discorso, le informazioni hanno un peso e la conoscenza è ciò che permette di sorreggere tale carico. Abbiamo visto che il sapere non consiste soltanto nel mettere assieme un pacchetto di fatti poiché “i fatti non parlano da sé”⁵⁶. Uscire da uno stato di ignoranza o ingenuità in un determinato argomento attraverso una ricerca autonoma di informazioni nel web può essere molto utile ed un buon punto di partenza, ma attenzione a non “confondere il sapere acquisito esternamente con la conoscenza interiore”⁵⁷. Digitare parole nella finestra di un browser non significa fare una ricerca, la vera ricerca richiede tempo per verificare i contenuti, capacità di analizzarli e di presentarli agli altri, è un processo lento che non può esaurirsi in pochi click. E ancora, attenzione a non confondere il web con un insegnante, il quale, oltre a possedere tutte le caratteristiche dell'umano e quindi della relazione, si trova costantemente di fronte alla scelta di cosa mostrare e della gradualità con cui farlo; la rete invece “mette in mostra tutto con la stessa rapidità. Internet è un recipiente, non un arbitro”⁵⁸. Per questo cercare in pagine di medicina spiegazione ai propri sintomi spesso non produce conoscenza bensì paranoia. Alcune informazioni, se privi degli strumenti per comprenderle ed organizzarle, possono essere anche dannose, pensiamo ad esempio ai termini psicologici che spaziano nei social: non possiamo buttare là parole come depressione o ansia e farle diventare espressioni di uso comune senza fornire anche adeguati

⁵⁶ T. Nichols, *La conoscenza e i suoi nemici*, Luiss, Roma 2017, p.135

⁵⁷ *Ivi*, p.128

⁵⁸ *Ivi*, p.118

strumenti critici. Questi termini infatti possono farsi mezzo per descriversi e quindi per costruire un'identità, diventa necessario incentivarne un uso critico e consapevole. La conoscenza è ciò che permette di vivere bene col sapere, di organizzare le informazioni guardandole da un punto di vista che consenta uno sguardo di insieme e che ne costruisca un senso. Fruire contenuti dal web è solo un primo passo verso la conoscenza che richiede una relazione con esperti ed insegnanti di quella disciplina in grado non solo di trasmettere dati ma soprattutto di riflettere in maniera critica su quelle informazioni in un'analisi epistemologica continua. Con gli strumenti tecnologici oggi a disposizione è fondamentale capire che limitare il ruolo dell'insegnante a trasmettitore di informazioni e dati non ha più senso, la priorità pedagogica a cui deve rispondere è quella di creare spazi di confronto critico per fornire gli strumenti culturali necessari per organizzare e maneggiare le informazioni che il gigantesco mondo digitale offre avendo sempre ben chiaro la sostanziale differenza che corre tra informazione e conoscenza.

2.3 ANONIMATO E NOTORIETÀ

La prossima polarità che andremo ad analizzare è particolare in quanto non vede uno squilibrio netto tra le sue parti, sono entrambe fortemente presenti nella società della performance ma ognuna (secondo le proprie caratteristiche) presenta delle criticità. Da un lato infatti abbiamo una parte del mondo digitale che si costruisce e fonda alcune sue dinamiche sull'anonimato e dall'altra c'è una parte che cresce sul mito della notorietà.

Agli esordi di Internet le prime forme di interazione tra utenti avvenivano proprio attraverso *chat* anonime, spesso utilizzando un *nickname*. L'idea che sta alla base dell'anonimato è quella di creare uno spazio democratico in cui l'utente si libera di tutto il proprio bagaglio identitario per poter essere ciò che vuole, non importa di che genere, ceto sociale od orientamento sessuale sia, conta solo ciò che pubblica. Tenzialmente l'anonimato genera dei tessuti relazionali molto diversi da quelli vissuti nel mondo non digitale, spesso con dei codici e dei linguaggi specifici che permettono di riconoscere quale sia l'utente esperto e quale sia il curioso che sta navigando per la prima volta. La possibilità di nascondere la propria identità o di mostrarla solo parzialmente consente a molte persone di esprimere delle parti di sé che nella vita reale difficilmente si permettono di far emergere; ecco che allora questi social diventano degli spazi preziosi per confrontarsi e radunare utenti che condividono disagi e problematiche legate ai propri vissuti, alla propria salute mentale o al proprio orientamento sessuale.

L'altra faccia dell'anonimato è invece quella fatta da utenti che spesso sotto pseudonimo utilizzano i social per insultare, minacciare o bullizzare sia individualmente che in gruppo chiunque non gli vada a genio. Social come

Spring e *Ask*⁵⁹ sono stati entrambi associati a suicidi di adolescenti a causa del cyberbullismo, ma basta navigare nel Web qualche minuto per assistere a vere e proprie faide on line, fatte di linguaggi aggressivi e polarizzazione delle posizioni. Secondo Tom Nichols l'anonimato genera "una tentazione a discutere come se tutti i partecipanti fossero uguali, un gruppo di pari che parte dallo stesso livello di formazione e istruzione"⁶⁰, una "strana combinazione di distanza e intimità che avvelena la conversazione"⁶¹, che fa emergere l'arroganza di chi non è competente e la frustrazione di chi lo è. A seguito di queste vicende si sente parlare sempre più spesso dell'introduzione del divieto di anonimato⁶², un provvedimento che, associando ad ogni account un documento d'identità, forse permetterebbe di ridurre i comportamenti aggressivi e diffamatori, o perlomeno renderebbe possibile rintracciare i responsabili. Dall'altro lato in molti si oppongono a questa possibilità definendo l'anonimato un diritto da preservare come strumento di opposizione politica e mobilitazione in quei contesti dove la libertà di espressione e i diritti individuali vengono calpestati. Infatti in più occasioni vediamo l'importanza che i social hanno assunto come strumento di comunicazione politica e di opposizione, imporre il divieto di anonimato rischia di rendere *Internet* uno strumento ausiliario a politiche di repressione, un mezzo funzionale alla sorveglianza e non più alla libera espressione.

La *notorietà*, secondo elemento della polarità in analisi, è stato in parte anticipato nel primo capitolo: abbiamo visto come il mondo social ha modificato il concetto di reputazione in una "somma delle valutazioni ricevute dalle performance"⁶³ identificando la totalità della persona con le sue prestazioni. Ogni giorno vediamo persone famose finire alla gogna mediatica per errori o figuracce e dall'altra parte persone comuni apparire su ogni

⁵⁹ <https://it.upwiki.one/wiki/Anonymous_social_media> (ultima consultazione 12/09/22)

⁶⁰ T. Nichols, op. cit., p.138

⁶¹ *Ibidem*

⁶² <<https://www.wired.it/internet/regole/2019/03/30/anonimato-internet/>> (ultima consultazione 12/09/22)

⁶³ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.27

schermo grazie a un *memé* ironico o una performance casuale. C'è la costante sensazione che, nel bene e nel male, la notorietà sia sempre dietro l'angolo. Fino a pochi anni fa la fama era strettamente legata al mezzo di comunicazione di massa per eccellenza, la televisione, e solo chi ricercava e impegnava energie per ottenere questo tipo di popolarità finiva ad esporsi davanti alle telecamere. Chi ambiva a tale condizione sapeva che sarebbe dovuto passare per il mondo dello spettacolo. Oggi la costruzione della notorietà non è più relegata agli studi televisivi e ai lavoratori dello spettacolo, bensì è alla portata di tutti perché c'è sempre qualcuno pronto a immortalare una situazione, che sia intima o comica e a renderla virale. Un recente esempio di quanto appena detto può essere Ivano Monzani, un uomo di mezza età che lavora come steward ai concerti e la cui faccia da un giorno all'altro è diventata il *memé* più utilizzato e visualizzato sul social network *Tik Tok*. Non sono neanche servite parole, sono bastate delle espressioni di ironico disappunto e sdegno durante una canzone *rap* dai contenuti particolarmente volgari ed omofobi. Non importa se consapevole o meno di essere ripreso, quello che ci interessa sottolineare è che sia bastato concedersi delle espressioni un attimo grottesche durante un normalissimo turno di lavoro per ritrovare la propria faccia come contenuto virale su ogni social.

Chiaramente questo tipo di notorietà se ne va con la stessa facilità con cui è giunta, abbiamo già sottolineato la velocità con cui scorrono i contenuti nel mondo digitale, la continua esigenza di novità che soppianta tutto ciò che la precede fa sì che anche queste dinamiche si esauriscano in breve tempo. C'è però un'altra faccia della notorietà che invece dura maggiormente e assume un peso notevole nelle interazioni sociali del mondo digitale: la *diffamazione*. Se infatti la celebrità è facilmente raggiungibile, lo è altrettanto fare o subire diffamazione, più una persona ha seguito e più ha il potere di rovinare la reputazione altrui e nel mondo digitale la vendetta o l'attacco personale passano spesso attraverso questo strumento. Figli di una già consolidata cultura della recensione, educati ad esprimere il proprio giudizio

su tutto, anche quando non viene richiesto, e cresciuti con la possibilità di poter urlare al mondo intero il proprio disappunto e la propria indignazione, molte volte l'atto diffamatorio viene attuato in maniera inconsapevole; lo vediamo, purtroppo, anche tra le mura scolastiche nei rapporti tra docenti e alunni, come è avvenuto nella vicenda dell'istituto De Nicola di Piove di Sacco (Padova). Una professoressa (di cui non menzioneremo il nome) ha postato su *Facebook* una foto in cui si vedono alcune righe di un tema di un proprio studente con a fianco un impietoso voto: uno. La ragione che ha portato l'insegnante ad esprimere questo giudizio è la totale copiatura dello scritto dal *Web* da parte dello studente (rimasto anonimo nel post *Facebook*). La pubblicazione della foto ha però ottenuto reazioni contrastanti, da una parte chi appoggia la scelta dell'insegnante, legittimata dal fatto che la copiatura preveda l'assegnazione del voto minimo, e dall'altra chi ha criticato la professoressa per aver pubblicato un atto riservato quale è un compito in classe. Tra questi la dirigente scolastica che ha aperto un'indagine interna probabilmente destinata a trasformarsi in una sanzione disciplinare per la professoressa.⁶⁴

Questa vicenda mostra quanto sia facile coi mezzi oggi a disposizione attaccare qualcuno pubblicamente e qualora non fosse rispettata la sua privacy (come fortunatamente ha avuto cura di fare l'insegnante) gli effetti sul singolo possono essere devastanti. Il *cyberbullismo* è probabilmente la deriva più estrema di queste dinamiche, che talvolta si concludono in modo tragico anche perché le figure educative troppo spesso non danno il giusto peso a ciò che avviene nel mondo digitale. Non si tratta di attuare rigide forme di controllo dell'utilizzo dei social, si tratta di comprendere che sono diventati dei veri e propri contenitori di socialità, "la piazza non è più quella reale ma quella virtuale dei social"⁶⁵, che ci piaccia o no. E come ogni contesto relazionale anche il mondo digitale dà vita a dei processi di costruzione identitaria e di identificazione collettiva che non possiamo trascurare e tantomeno pensare che rispondano alle stesse regole dei luoghi di aggregazione tradizionali. La differenza fondamentale sta nel diverso livello di esposizione che un contenuto diffamatorio o un atto di bullismo

⁶⁴ <<https://www.romait.it/>> (ultima consultazione 12/09/22)

⁶⁵ U.Galimberti, op.cit., p.147

possono raggiungere nel web rispetto al mondo reale; ogni faccenda non si limita più al solo contesto classe o di coetanei bensì può potenzialmente diventare virale e gli effetti sul singolo spesso assumono un peso insostenibile "perché come esseri umani abbiamo bisogno di appartenere a una comunità [...] e non abbiamo la struttura psichica in grado di reggere l'urto di un'esclusione tanto globale"⁶⁶. Come fanno notare Gancitano e Colamedici le *punizioni pubbliche*, strumento di controllo sociale che in occidente venne abolito attorno alla metà dell'Ottocento, sono tornate oggi più attuali che mai. Ricontrare che questi strumenti diffamatori sono inconsapevolmente utilizzati anche da figure educative deve farci riflettere sull'urgenza di un' analisi pedagogica attuale.

La prima cosa da sottolineare è che i nativi digitali comprendono il mondo social meglio di quanto facciano le generazioni a loro precedenti e quindi sanno a quale livello di esposizione sono soggetti. Ed è su questo che dobbiamo interrogarci: quanto sono influenzate le loro esperienze formative e le loro possibilità di sperimentare dalla consapevolezza di essere sempre potenzialmente esposti? Come potranno osare, mettersi in gioco con la stessa leggerezza delle generazioni passate sapendo che ogni volta che si espongono basta un coetaneo (o ahimè un adulto) per rendere quell'esposizione potenzialmente globale? Non si finisce su un palcoscenico di fronte a migliaia di persone da un giorno all'altro, un artista, un performer o un politico vede la propria platea crescere gradualmente e fa un'esperienza graduale di esposizione pubblica. Per i giovani oggi esporsi è come salire per la prima volta sul palco sapendo che potrebbero esserci già centinaia o migliaia di spettatori ad attenderli, a fischiarli, applaudirli o deriderli. Tutte quelle attività che hanno a che fare con un pubblico od una collettività è necessario che in fase di formazione si rivolgano esclusivamente ad un gruppo di presenti e non a dei potenziali spettatori digitali. Da questo deriva la necessità pedagogica di progettare degli spazi sicuri dove i ragazzi e le ragazze possano creare una comunità ristretta con cui poter osare, mettersi in gioco e sperimentare con

⁶⁶ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.54

leggerezza. In un mondo dove si è costantemente sotto l'obbiettivo di qualche smartphone diventa doveroso da parte degli educatori offrire loro questa possibilità. In un mondo che cerca sempre nuove performance da rendere virali e in cui le persone impiegano tempo ed energie per essere i prossimi protagonisti di queste performance, il ruolo di questi *safe space* diventa anche quello di educare al gioco, alla sperimentazione di comportamenti inutili, a saper assaporare il momento senza ricercare riconoscimento e approvazione, per comprendere quanto oggi la ricerca ossessiva di visibilità sia un atto di sottomissione.

Infine questi spazi devono costituire anche un luogo di palestra civica per contrastare l'aggressività digitale che talvolta l'anonimato genera. I social hanno messo in luce un'evidente diseducazione al confronto, potenziata dalla possibilità di nascondersi dietro a schermi e pseudonimi. Ma è altrettanto vero che i social hanno compensato l'assenza quasi totale nella nostra epoca di spazi e contesti adatti al dibattito pubblico, di una società che si dichiara democratica ma che non fa nulla per educare a comportamenti democratici. Si tratta di una pedagogia perenne, perché perenni sono le sfide della democrazia, i cui traguardi sono sempre in pericolo. Per questo non è sufficiente un'ora di educazione civica a settimana, per questo l'allenamento al dibattito deve essere esercizio continuo anche per le generazioni mature, e per questo tale pratica non può passare per il mondo digitale. C'è bisogno di educare a *metterci la faccia*, a guardare negli occhi il proprio interlocutore, confrontarsi con la sua ignoranza per riconoscere la propria, uscire dalle modalità del talk show in cui vince chi ha l'ultima parola per capire che il dibattito è una forma di ricerca comunitaria in cui non basta un like per esprimere il proprio dissenso o la propria approvazione.

2.3 TALENTO E VOCAZIONE

In una delle scene più famose del film *Bronx*, Lorenzo Aniello, interpretato da Robert De Niro si rivolge al figlio Calogero con una frase divenuta iconica: “Ricordati, la cosa più triste della vita è il talento sprecato”. Difficile che questa frase non sia passata per la mente di ognuno di noi almeno una volta, magari riflettendo sulle proprie scelte di vita o semplicemente commentando la carriera di uno sportivo che aveva il potenziale per vincere più di quanto ha fatto. Ma siamo sicuri della veridicità di questa affermazione? È davvero così triste non sviluppare un proprio talento? Una delle questioni pedagogiche che più sta a cuore all’analisi di Gancitano e Colamedici è quella che riguarda lo spazio che la società della performance concede ai talenti a discapito della vocazione della persona. Sono proprio questi due elementi e lo squilibrio culturale che li caratterizza a costituire la terza polarità pedagogica che ci proponiamo di sviluppare.

Innanzitutto va sottolineato che i talenti hanno bisogno di essere riconosciuti, sia dalle relazioni vicine come le figure educative, ma soprattutto dalla società e dalla cultura di appartenenza. L’abilità a cacciare, che nelle attuali società occidentali è poco considerata o giudicata non etica, in epoche passate è stata (ed è attualmente in altre culture) un’attività fondamentale per il sostentamento della collettività e quindi positivamente riconosciuta. Allo stesso modo le abilità sportive sono oggi un talento che per secoli non è stato considerato tale poichè non rispondeva alle esigenze del mondo dello spettacolo e di una cultura del corpo consolidata come quella contemporanea. Lo scorrere delle epoche soppianta continuamente talenti e ne costituisce di nuovi perché il talento è “una capacità tangibile che può applicarsi in modo più

o meno funzionale”⁶⁷ alle esigenze di una società. Una volta compreso il carattere contingente del concetto di talento è necessario porsi la domanda: a quali esigenze e valori rispondono le abilità che oggi vengono considerate talenti? La società della performance riconosce come talenti tutte quelle capacità della persona “spendibili in un’ottica di produzione”⁶⁸; lo vediamo in maniera evidente nell’orientamento che i sistemi scolastici ed universitari stanno assumendo, una progressiva svalutazione e riduzione delle discipline umanistiche per far spazio ad un settore scientifico che meglio risponde alle possibilità offerte dall’attuale mondo del lavoro. Il focus resta sempre su quei talenti che rendono l’individuo produttivo prescindendo da una direzione pedagogica che si propone di coltivare in maniera complessa il fiorire della persona. Il sistema capitalistico e la retorica imprenditoriale conoscono bene questi meccanismi, da decenni innalzano a idoli persone che hanno sacrificato la loro vita al talento, ottenendo sì fama e successi, ma anche stress e solitudine. In questo senso è stata di grande impatto la testimonianza di Andre Agassi, il famoso tennista americano che, dopo una brillante carriera, ha dichiarato attraverso un’autobiografia tutta la sofferenza che ha accompagnato e intervallato i suoi successi. In uno dei passaggi più famosi del libro scrive:

Odio il tennis, lo odio con tutto il cuore, eppure continuo a giocare [...] perchè non ho scelta. Per quanto voglia fermarmi non ci riesco. Continuo a implorarmi di smettere e continuo a giocare, e questo divario, questo conflitto, tra ciò che voglio e ciò che effettivamente faccio mi pare l’essenza della mia vita⁶⁹.

Questo è solo uno dei tanti esempi possibili di persone rimaste imprigionate nel proprio talento, perché incapaci di smettere di fare ciò per cui hanno investito tutta la loro vita, ciò che sanno fare meglio e che sentono perennemente il dovere di far fruttare. Non a caso una delle parabole fondanti della nostra società è quella dei talenti, che oltre ad essere la parabola più capitalista del

⁶⁷ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.84

⁶⁸ *Ibidem*

⁶⁹ A. Agassi, *Open*, Einaudi, Torino 2011

vangelo è anche una perfetta sintesi della concezione diffusa di talento. I primi due servi ai quale il padrone aveva affidato il maggior numero di talenti vengono lodati per la loro iniziativa nel farli fruttare, mentre il terzo, che si limita a custodire l'unico talento ricevuto, nel momento in cui va a restituirlo al padrone viene severamente rimproverato. Il padrone infatti lo definisce "servo malvagio e infingardo"⁷⁰ per non aver mostrato iniziativa, per essersi fatto bloccare dalla paura e quindi per non aver dimostrato fede. Ma questa è forse solo la più antica delle tante narrazioni che hanno contribuito a consolidare l'idea che sta alla base delle parole di Robert De Niro e cioè che sprecare un talento sia un peccato mortale perchè altro non è che uno "spreco di capitale"⁷¹.

A tutto questo si è aggiunto il mondo digitale che ha permesso di mettere perennemente in mostra i propri talenti e di capitalizzare su ogni aspetto della propria persona; ogni capacità, ma anche ogni interesse ed ogni esperienza possono diventare uno strumento per far crescere la propria reputazione e per ottenere vendibilità nel mondo del lavoro. I social, ad esempio, hanno fatto emergere il talento per la comunicazione che è diventata "l'attività produttiva prediletta della società della performance, anche se dietro alla comunicazione non c'è contenuto, anche se è comunicazione vuota"⁷². In una società in cui "il talento viene considerato l'unico indicatore per giudicare il valore di un essere umano"⁷³ e in cui si è costantemente focalizzati sul riconoscere il proprio e su come farlo fruttare, il rischio è quello di oscurare lo sguardo verso quella che è la ricerca della propria *vocazione*. Essa è quel compito cui ogni uomo è chiamato e che Aristotele chiama *érgon*, per Ricoeur è il "piano di vita" o "configurazione dell'azione". Loredana Perla la definisce come "quella particolare disposizione d'animo [...] di natura non razionale, che si palesa a volte sin dall'infanzia e che motiva il soggetto a imboccare, di fronte ai tanti bivi possibili, un determinato percorso di vita, uno specifico itinerario umano o formativo"⁷⁴. Se i talenti possono essere facilmente misurati attraverso confronti, competizioni e valutazioni, la vocazione presenta un carattere trascendente e

⁷⁰ Matteo, 25:26

⁷¹ <<http://www.facebook.com/associazionetlon>> (ultima consultazione 12/09/22)

⁷² M. Gancitano e A. Colamedici, op.cit., p.89

⁷³ <<http://www.facebook.com/associazionetlon>> (ultima consultazione 12/09/22)

⁷⁴ L. Perla, *Educazione e sentimenti*, Editrice La Scuola, Brescia 2002, p.88

quindi non misurabile. Una persona può possedere tanti talenti, talvolta anche nessuno, ma la vocazione è di tutti perché chiunque possiede una chiamata esistenziale. È per questa ragione che possedere tanti talenti non è garanzia di serenità, anzi abbiamo visto che nella nostra epoca genera soprattutto ansia verso un capitale da investire e che non può assolutamente andare sprecato. Il talento può regalare enormi gratificazioni ma tendenzialmente a breve termine perché si basano soprattutto sull'approvazione altrui, esso è "una capacità che si manifesta, può essere sviluppata, esercitata e impiegata, ma non offre da sola il senso e la pienezza di un'esistenza. Il senso e la pienezza, piuttosto, sono il dono della vocazione."⁷⁵ È quest'ultima a dare senso ai talenti, a regalare quella sensazione di realizzazione indipendente dal giudizio altrui. Scrivono Gancitano e Colamedici:

La vocazione rappresenta il sentirsi pesci nell'acqua, il percepire che nel momento presente sei nel posto giusto e stai facendo esattamente quello che vuoi fare in questa fase della tua vita. Essere sulla strada della tua vocazione ti dà un piacere che dipende da quello che stai facendo nel momento in cui lo stai facendo, e tutto il resto – successo, soldi, riconoscimenti – diventa superfluo, perché non ci sono traguardi da raggiungere e premi da ricevere.⁷⁶

Forse ora sarà più chiara la necessità per la nostra epoca di mettere in discussione quell'idea di talento elevato a fine per ribadire il carattere di mezzo, funzionale alla ricerca ed il perseguimento della propria direzione vocazionale. Ci sono infatti talenti che possono aiutare a percorrerla ed altri invece che rischiano di allontanarci da essa. Fare bene qualcosa non significa automaticamente che quell'abilità sia in linea col nostro percorso esistenziale, per questo è giusto ripensare il concetto di talento come qualcosa da coltivare e potenziare, ma anche da abbandonare e tradire, se necessario.

⁷⁵ M. Gancitano e A. Colamedici, op.cit., p.84

⁷⁶ <<http://www.facebook.com/associazionetlon>> (ultima consultazione 12/09/22)

In una cultura che si focalizza solo sui talenti assumono grande importanza le figure educative e gli approcci pedagogici che tentano di fare luce su un orizzonte vocazionale decisamente oscurato. Infatti la tendenza della nostra epoca è quella di controllare sempre più le realtà educative attraverso una standardizzazione dell'insegnamento, servendosi di "un piccolo sistema di risorse rassicuranti da applicare a seconda delle circostanze"⁷⁷. Loredana Perla ci invita a dubitare delle teorie, o meglio a non applicarle in maniera indifferenziata. Un'educazione che si presenta come "un'addizione di competenze sviluppate secondo criteri oggettivi"⁷⁸ può essere utile solo allo sviluppo di quei talenti considerati funzionali o produttivi e nulla ha a che fare col fiorire della persona e la ricerca della sua vocazione. Inoltre oggi il mondo social costituisce un fondamentale spazio di interazione che alimenta la cultura del talento generando circuiti di temporanea gratificazione fondata sulla notorietà e l'approvazione altrui. Il rischio è quello già in corso di dare adito soprattutto alla componente narcisistica delle persone, a discapito invece di una capacità introspettiva sulla propria transitorietà, sull'unicità della propria esistenza e quindi sulla propria vocazione. È su questi aspetti che la pedagogia contemporanea deve concentrarsi, ma valorizzare l'orizzonte vocazionale dell'allievo richiede delle capacità che raramente fanno parte del bagaglio delle professionalità formative. Potremmo sintetizzarle in "raffinata intelligenza clinica, elevata competenza pedagogica e abilità di ascolto, tempo, nonché accettazione dei rischi di un possibile fallimento"⁷⁹. È importante sottolineare che questi elementi non dipendono solo da chi educa ma anche dalle scelte istituzionali che vanno a condizionare gli ambienti scolastici. Una vocazione non si delinea mai con immediatezza e ha bisogno di tempo per essere colta; un approccio educativo che punta a costruire un rapporto personale di vicinanza tra insegnante e allievo richiede tempo ed ascolto, ma per farlo il gruppo classe non può essere costituito da venti o più studenti come spesso accade nelle nostre scuole pubbliche. Sono numeri che non permettono nessun tipo di

⁷⁷ L. Perla, op. cit., p.90

⁷⁸ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.78

⁷⁹ L. Perla, op. cit., p.90

interazione extradidattica, di attenzione personalizzata e di improvvisazione. Talvolta è per questo che gli insegnanti si rifugiano in lezioni che assomigliano a “sceneggiature precostituite”⁸⁰, anche le migliori intenzioni e abilità pedagogiche non possono nulla di fronte a una tale organizzazione del gruppo classe. Con questi numeri come potrà un insegnante dare in un’ora le giuste attenzione ad ogni allievo e farlo in maniera equa? Come potrà accogliere e interpretare quei capricci e quelle ostinazioni, quelle timidezze e quelle ritrosie che, come ci insegna Hillman⁸¹, sembrano solo un ostacolo all’insegnamento ma che in realtà rappresentano le modalità con cui si esprime ogni vocazione?

⁸⁰ *Ibidem*

⁸¹ J. Hillman, *Il codice dell'anima*, Adelphi, Milano 1997, p.17

2.4 PERFORMANCE E SACRO

La prossima polarità è forse la più complicata da affrontare perchè riguarda il sacro⁸² e, in quanto occidentali, siamo privi di quell'educazione e quella cultura indispensabili per comprendere cosa sia e che ruolo abbia nella nostra vita. Il sacro è un elemento estraneo al nostro *ethos*, ma allo stesso tempo negli ultimi anni vediamo emergere sempre più nuove forme di spiritualità che parlano di sacro. Il monopolio cristiano che ha guidato la storia occidentale degli ultimi secoli sembra essere in crisi e i processi di secolarizzazione sono sempre più consolidati, ma nonostante questo (o forse proprio per questo) è tangibile una diffusa esigenza di sacro che si concretizza nell'adesione a nuovi culti, a pratiche rituali che vengono recuperate da epoche passate o da luoghi lontani. Le culture orientali e latino americane in particolare sono diventate oggetto di grande interesse per chi cerca nuovi approcci alla vita spirituale e questa curiosità sembra rispondere a una domanda: che fine ha fatto il sacro nella nostra società? I processi di secolarizzazione, il progresso scientifico, il riconoscimento di alcuni diritti e in generale il miglioramento delle condizioni di vita che stanno alla base del progresso occidentale sono dei traguardi fondamentali ottenuti a discapito della "ritualità della vita e del senso di protezione di una comunità"⁸³. Il benessere di cui godiamo si basa sulla tecnica e sull'efficienza, sul controllo e sulla prevedibilità, tutti elementi incompatibili col senso dell'ignoto e dell'imprevedibile che caratterizzano il sacro. La maggior parte dei riti della nostra epoca sono residui di sacro di tempi passati. Ritualità che hanno completamente perso il loro significato e che

⁸² Il tema del sacro è estremamente vasto e complesso, richiederebbe un approccio antropologico che ne evidenzia le differenti concezioni culturali. Il nostro discorso non pretende di essere esaustivo e si concentra principalmente sugli aspetti pertinenti all'analisi della società della performance e delle ripercussioni pedagogiche.

⁸³ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.119

vengono mantenute in vita solo per il loro ruolo in termini di utilità economica ed organizzazione sociale. Così gli antichi balli e musiche popolari, se in linea con i gusti del tempo, diventano *festival* che nulla hanno a che vedere con la loro ritualità originaria. Quei momenti di incontro che ospitavano il sacro ora sono all'insegna del *marketing* e dell'efficienza di tipo aziendale, proposti per un numero sempre più alto di turisti e passanti e non più per la comunità ristretta a cui appartiene quel rito. Consapevoli che le ritualità e le tradizioni cambiano e si modificano necessariamente nel tempo, è però importante riconoscere che nella nostra epoca sopravvivono solo quelle che ben si prestano alle dinamiche di mercato e della performance. Tutto ciò che non genera profitto è inutile, e in quanto tale eliminabile. "Il capitalismo ha richiesto la rinuncia dell'uomo allo spreco delle feste"⁸⁴, ma l'inutilità e l'inefficienza sono elementi costitutivi e fondanti del sacro.

La società della performance si propone come soddisfazione del bisogno di sacralità perchè ne ha paura: il sacro è una realtà separata, protetta, non mercificabile, non scambiabile, qualcosa che si sottrae all'ordinario, alla quotidianità, a cui ci si deve accostare con rispetto. Il sacro è sempre misterioso e inquietante. La società della performance, al contrario, ha bisogno del controllo e della misurazione (l'algoritmo ne è una manifestazione cardinale) e teme ciò che è imprevisto, per questo imita il sacro per distrarre gli individui dalla ricerca dell'autentica sacralità⁸⁵.

Si tende a considerare il sacro sinonimo di religioso ma Agamben ci spiega che "Religio non è ciò che unisce uomini e dei, ma ciò che veglia a mantenerli distinti"⁸⁶ e che profano è "ciò che, da sacro o religioso che era, viene restituito all'uso e alla proprietà degli uomini"⁸⁷. Quindi profanare significa "aprire la possibilità di una forma speciale di negligenza, che ignora la separazione"⁸⁸ tra ciò che è sacro e ciò che è umano in un atteggiamento

⁸⁴ G. Bataille, op. cit., p.74

⁸⁵ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.125

⁸⁶ G. Agamben, *Profanazioni*, Nottetempo, Roma 2005, p.85

⁸⁷ *Ivi*, p.83

⁸⁸ *Ivi*, p.85

opposto a quello religioso, lo vediamo ad esempio quando i luoghi sacri delle antiche tradizioni religiose diventano spazi in cui scattare foto dopo aver pagato un biglietto d'ingresso, ma come sostiene Bataille "una cattedrale non può essere oggetto di sfruttamento commerciale. Ha solo la pretesa di avere un senso"⁸⁹.

Allo stesso modo sono svuotati di significato quei riti e quelle tradizioni che vengono trapiantate da altri continenti e riproposte in occidente in chiave consumistica e performativa. In questi anni vediamo un'esplosione di filosofie esotiche, pratiche e forme di meditazione che finiscono per diventare per lo più ritualità svuotate perché il loro senso originario è legato a dei luoghi, a delle culture e delle strutture psichiche che spesso non hanno nulla a che vedere col mondo occidentale il quale le riadatta, tradendole, alle dinamiche di mercato e della performance. Il sacro, che è qualcosa di ineffabile, diventa nella società della performance fotografabile, comunicabile e remunerabile, in sostanza il sacro viene tradotto "prima in un prodotto, e infine in una performance"⁹⁰. Queste tendenze New Age, secondo Gancitano e Colamedici, vanno considerate manifestazione di un bisogno di sacro, che è un bisogno fondamentale di ogni essere umano. Il problema è che nella nostra epoca chi è davvero attento ai bisogni delle persone è soprattutto il mondo del *marketing*, che diventa sempre più abile a trasformarli in *business*. Finché sarà così questo bisogno è destinato a rimanere inappagato ed oltretutto la società sarà sempre più diseducata al sacro e non sarà in grado di riconoscere "ciò che è autenticamente sacro da ciò che ne è imitazione"⁹¹. Sarà altrettanto difficile capire quando c'è un processo di profanazione in corso perché oggi la differenza tra questi due poli (sacro e profano) è quasi indistinguibile, il capitalismo e la performance hanno come fine ultimo la costruzione di un'unica realtà "improfanabile"⁹² fondata sul consumo.

Probabilmente le forme più autentiche di ritualità oggi sono gli eventi sportivi ed i concerti (ci faccia riflettere il fatto che siano attività con fini commerciali). Gli stadi colmi di folle urlanti sono tra i pochi luoghi dove poter vivere un senso di

⁸⁹ G. Bataille, op. cit., p.74

⁹⁰ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.124

⁹¹ *Ivi*, p.120

⁹² G. Agamben, op. cit., p.88

folia collettiva, dove poter cantare e piangere a squarciagola sconfinando da quelle che sono le norme comportamentali quotidiane.

L'*inutile*, nel senso di non produttivo, è quindi un elemento fondamentale per approcciarsi al sacro che la nostra società sta gradualmente eliminando. Tra le attività considerate più inutili da una certa età in poi c'è il *gioco*, che infatti Emile Benveniste definisce come una "realtà regolata che ha il suo fine in sé stessa e non mira a una modificazione utile del reale"⁹³. Tra sacro e gioco sussiste un evidente legame, "la passione del giocatore che lo sottrae dal mondo reale, assomiglia spesso all'estasi del fedele quando è in contatto con il sacro; è la stessa esaltazione, la stessa pateticità"⁹⁴. Il sacro però, che possiamo definire anche come "l'unità consustanziale del mito e del rito"⁹⁵, non si esaurisce totalmente nel gioco, esso si fa gioco quando scinde queste due parti e ne conserva solo una: "si ha gioco quando soltanto una metà dell'operazione sacra viene compiuta, traducendo solo il mito in parole e solo il rito in azioni"⁹⁶.

Il gioco nella nostra epoca sta subendo un cambiamento radicale, soprattutto perché la tecnologia ha portato delle modalità di gioco completamente inedite nella storia dell'umanità. I nativi digitali stanno vivendo a pieno la rivoluzione ludica portata dal *videogame*, uno strumento molto discusso in ambito pedagogico e di cui sicuramente non possiamo ancora comprendere a pieno la portata in termini di impatto sociale e pedagogico. Quello che possiamo già constatare è lo stravolgimento della modalità d'incontro: oggi i *gamers* giocano *on line*, ognuno dalla propria postazione informatica e non c'è bisogno di incontrarsi fisicamente per condividere un'esperienza di gioco. L'interazione avviene attraverso le *chat* ed è qui che fanno esperienza di complicità, conflitto e, talvolta, di amicizia. Rimane da chiedersi quanto possa essere autentico questo tipo di incontro, cosa offra di più di un incontro fisico e cosa invece perda, se sia possibile parlare di amicizia tra due persone che non si sono mai guardate negli occhi senza cadere in riflessioni nostalgiche e tradizionaliste. Le

⁹³ È Benveniste, *Il gioco come struttura*, trad. it. di G. Bianco, Deucalion 1947, p.159

⁹⁴ *Ivi*, p.163

⁹⁵ *Ivi*, p.165

⁹⁶ *Ibidem*

risposte a queste domande richiedono uno spazio che esce dal nostro discorso, ma è importante soffermarsi sulla deriva performativa che una parte di questo mondo digitale ha assunto. *YouTube* presenta una sezione dedicata ai videogiochi che si chiama *YouTube Gaming*, in cui i giocatori possono trasmettere in diretta o attraverso delle registrazioni le loro partite, chiunque può accedere ai contenuti e guardare i più abili interpreti di ogni *videogame*. Alcuni di questi giocatori sono diventati dei veri e propri gamer professionisti che contano milioni di visualizzazioni e di iscritti al loro canale, rendendo il lavoro di *YouTube Gamer* un vero e proprio sogno ambito da molti giovani ed appassionati in generale. Questo è solo uno dei tanti esempi possibili che ci mostra come la società della performance riesca a rendere spettacolarizzante e redditizio ogni aspetto della vita, compreso il gioco che, come ormai avrete capito, nel momento in cui entra nelle logiche capitalistiche perde la sua comunanza col sacro e diventa performance.

Lo spirito del progetto, che è proprio del capitale, è l'esatto contrario di quello del gioco, che è proprio della festa. [...] Giocare significa il gusto di affidarsi alla fortuna, fare un progetto vuol dire la preoccupazione di non abbandonare nulla al caso. [...] Il progetto domina l'attività capitalistica. Il gioco è costretto entro i limiti delle operazioni di Borsa⁹⁷.

Allo stesso modo è errore diffuso dei nostri tempi confondere lo sport con il gioco, talvolta le due cose coincidono, ma quando l'attività fisica viene fatta con l'intento di diventare professionisti o semplicemente per mantenersi in forma, lì non c'è gioco, perché si tratta di azioni orientate ad un fine ben preciso, a dominare è il *progetto*. L'azione educativa assume un ruolo fondamentale in queste dinamiche: il bambino che in maniera innata possiede la predisposizione al gioco viene spesso educato ad una realtà ludica troppo controllata, organizzata e con delle esplicite finalità che ne alterano l'autenticità. Ecco che allora viene iscritto ad una disciplina sportiva, così fa un po' di movimento, ad un corso di musica per imparare a suonare uno strumento, e magari ad uno di teatro o di lingua nell'unico pomeriggio rimasto. Sono tutte attività valide, ma

⁹⁷ G. Bataille, op. cit., p.74

che rischiano di oscurare la componente del gioco quando saturano la vita del giovane. Il gioco non deve essere vissuto come un impegno, ma come una forma di libera espressione che molto spesso scaturisce come risposta alla noia: per giocare bene, così come per creare, c'è bisogno di annoiarsi. La pedagogia di oggi, che ha compreso il valore del gioco, ma solo nei termini di ausilio didattico, deve aggrapparsi all' affinità che sussiste tra questo ed il sacro, il gioco è propedeutica al sacro e in un'epoca in cui quest'ultimo non siamo in grado di dire cosa sia, un primo passo può essere imparare a riconoscere il gioco e a coltivarlo. Un'educazione al sacro oggi va pensata in maniera non nostalgica, recuperare ritualità passate o imitare quelle lontane può solo condurre verso le logiche della performance. È invece necessario approcciarsi a questa sfida con creatività, permettendo e incentivando spazi in cui vivere assieme al gruppo attimi di inutilità, di gioco e meraviglia, partendo sempre dalla consapevolezza di essere inevitabilmente "condizionati dalla macchina della performance"⁹⁸.

Un'ultima riflessione vuole essere un invito a guardare con attenzione a quelle figure pedagogiche che tanto si stanno diffondendo negli ultimi anni e che sono quelle delle *guide spirituali*. Li vediamo spopolare sui social dove talvolta propongono i loro contenuti e fanno promozione, altre volte raccontano la loro storia, fatta il più delle volte di viaggi esotici e di esperienze forti. Non si tratta di impostori, ma di persone che spesso con buone intenzioni sono inconsapevolmente cadute nei meccanismi della società della performance. L'idea di fare la guida o il maestro spirituale come professione presenta infatti delle contraddizioni di fondo. Chi ha letto i primi libri di Castaneda avrà colto quanto la figura del maestro spirituale (incarnata da Don Juan), possa essere disturbante e conflittuale col proprio allievo. Don Juan non sente il bisogno di trasmettere i suoi insegnamenti, non è alla ricerca di allievi e diventa molto selettivo quando qualcuno si presenta alla sua porta con la richiesta di iniziare un percorso spirituale. Quando Castaneda riesce a convincerlo iniziano per lui una serie di prove ed esperienze che talvolta sfociano nella paura, nella rabbia

⁹⁸ M. Gancitano e A. Colamedici, op. cit., p.130

o nella disperazione, portandolo a confliggere e a dubitare più volte del proprio maestro. Capirete che questo tipo di rapporto è ben diverso da quello che propongono le guide spirituali di oggi: un rapporto di tipo clientelare ha come scopo la soddisfazione del cliente, ma la soddisfazione non c'entra nulla con la spiritualità. Il compito di una guida spirituale non è vendere un prodotto a un cliente che deve uscire soddisfatto dalla sua bottega, un maestro ha il compito di accompagnare e contenere le esperienze dell'allievo che dovranno necessariamente passare anche per emozioni spiacevoli. Un maestro spirituale non può temere la cattiva pubblicità di un allievo insoddisfatto, è un ruolo il suo che necessita di rimanere fuori dalle logiche di mercato perché presenta un compito estremamente diverso da quello di un commerciante. In maniera analoga la società della performance confonde la ricerca spirituale con la terapia, quest'ultima può essere una buona pratica per chiunque perché il suo fine è la cura ed il benessere della persona, ma da ciò deriva anche il più colossale equivoco: "l'identificazione della ricerca interiore come ricerca della felicità e del benessere. La cultura occidentale è incapace di accogliere correttamente le idee sull'Illuminazione perché non ha idea di come funzioni la spiritualità"⁹⁹. Infine, se in queste pagine siamo riusciti a delineare un minimo cosa sia il sacro (o almeno cosa non sia), capirete subito l'inadeguatezza del mondo digitale come luogo-non-luogo per coltivare la spiritualità. La ricerca interiore non può passare per il mondo social, per aforismi o *workshop* di mezza giornata, non può far parte delle logiche di mercato e della reputazione; piuttosto:

Il sacro ha bisogno dell'incontro con l'altro, ha bisogno di tempo, dedizione, non ha fretta e non è immediato. Si può alludere al sacro, non trasmetterlo. Il sacro può essere raccontato solo all'interno del sacro: quando il sacro diventa performance, il sacro sparisce¹⁰⁰.

⁹⁹ *Ivi*, p.124

¹⁰⁰ *Ivi*, p. 127

2.5 CONTRAZIONE E DISTENSIONE

Nel primo capitolo abbiamo tentato di descrivere la concezione del tempo (vedi 1.3) che caratterizza la nostra epoca mettendo in relazione i processi di accelerazione che appartengono all'età della tecnica, con quelli più specificatamente connessi al mondo digitale. Abbiamo visto che il nostro è un tempo accelerato ma allo stesso tempo privo di direzione in quanto mancante di punti fermi che ne orientano l'azione. Ne deriva il concetto di *contrazione del presente*, di cui il *web* rappresenta la massima espressione. Si tratta infatti di un luogo-non-luogo che ospita contenuti in maniera indifferenziata e priva di direzione, in un tempo che si fa "istantaneo, discontinuo e puntuale"¹⁰¹. Allo stesso modo il presente di ogni individuo risulta insostenibile perché, mentre la sua durata si abbrevia, la sua capienza cresce e tutto vi si affolla. L'accelerazione del ritmo di vita dà la sensazione di poter vivere molteplici vite e si è spettatori di altrettanta varietà nel mondo digitale. Il modello contemporaneo di una vita realizzata è fondato sulla quantità, è una vita fatta di più esperienze possibili ma in cui, di fatto, si finisce a fare "*zapping* tra le possibilità di vita proprio perché non si è più capaci di concluderne nessuna".¹⁰² Occorre quindi domandarsi quali sono le ripercussioni pedagogiche che questa concezione del tempo determina; in linea con le premesse teoriche e metodologiche di questo scritto ci soffermeremo sulle criticità e sugli squilibri che caratterizzano la contemporaneità.

Un primo aspetto da considerare riguarda la *discontinuità*, o meglio l'assenza di continuità del nostro tempo che condiziona fortemente il concetto di *esperienza*. Essa infatti si sviluppa su un tempo duraturo, su un "intreccio degli

¹⁰¹ B.Han, op. cit., p.49

¹⁰² *Ivi*, p.20

orizzonti di tempo”¹⁰³. Nell’esperienza il passato non è qualcosa di concluso e separato dal presente, piuttosto ne è costitutivo e aiuta a comprenderlo. Allo stesso modo l’esperienza ha uno sguardo sempre rivolto verso il futuro, lo influenza e tiene l’individuo aperto a ciò che viene. Se tutto si riduce al *qui e ora*, se il tempo si contrae fino a riconoscere solo ed esclusivamente il presente, fare esperienza diventa difficile. La capacità del *web* di rispondere in maniera immediata ai bisogni e alle curiosità può aiutare a comprendere le mutazioni in corso di questi processi. Pensiamo ad esempio a quanto uno strumento come il *tutorial* stia stravolgendo il fare esperienza. Fino a pochi anni fa una persona che desiderava o aveva bisogno di imparare a fare qualcosa di nuovo tendenzialmente avrebbe avviato una ricerca o si sarebbe rivolta a qualcuno di esperto in grado di insegnargli come fare. Oggi tale ricerca può limitarsi alla selezione del video o delle istruzioni che più lo convincono, la ricerca avviene in maniera immediata e puntuale, non c’è più bisogno di un rapporto diretto con un esperto per accedere alla conoscenza. La componente dell’esperienza, che dal punto di vista quantitativo senza dubbio cresce, dal punto di vista qualitativo, nel ridurre tempi e relazioni, forse qualcosa di essenziale lo perde. Fare tante cose infatti non significa necessariamente fare tante esperienze, l’esperienza necessita di un tempo altro legato alla durata ed il tempo impiegato per raggiungere quella conoscenza, le relazioni che instauriamo durante l’esperienza spesso sono ciò che rimane e che lascia il segno anche dopo che questa si è esaurita.

Un’altra conseguenza della contrazione del presente è la riduzione (o l’eliminazione) degli intervalli che in un mondo in continua accelerazione finiscono per risultare solo come dei ritardanti. Han ci spiega che la loro funzione è quella di ordinare e articolare, non soltanto la percezione, ma anche la vita, e che la loro eliminazione implica la creazione di uno “spazio disorientato”¹⁰⁴. Oltre a creare straniamento, questa condizione minaccia un tema molto caro alla pedagogia: la *passione*. Secondo il filosofo sudcoreano “L’attesa diventa passione quando l’intervallo temporale che separa il presente

¹⁰³ *Ivi*, p.14

¹⁰⁴ *Ivi*, p.48

dal futuro atteso si allunga indefinitivamente”¹⁰⁵. Eliminare gli intervalli significa quindi rendere tutto a portata di mano, disponibile nel qui e ora. I tempi di risposta del *web* sono sempre più richiesti anche nel mondo reale dando vita a un “circolo vizioso di bisogni e soddisfazione”¹⁰⁶ che non permette alle passioni di fiorire. Non si tratta di un mondo viziato, sarebbe semplicistico, ma di un mondo che non ammette tutto ciò che dilata il tempo e quindi di una collettività che riconosce soltanto due condizioni: il presente o il nulla. I nativi digitali hanno già interiorizzato questa temporalità e non deve stupirci riscontrare difficoltà nell'appassionarsi, nel rivolgere lo sguardo e l'azione verso orizzonti che non siano il presente. Va inoltre detto che è più difficile guardare al futuro quando questo non viene più presentato come una “promessa”¹⁰⁷, ma come una “minaccia”¹⁰⁸. Alla crisi economica e dei valori tradizionali dell'occidente dobbiamo aggiungere una crisi climatica che darà vita ad una narrazione dominante per i prossimi decenni, che andrà a toccare ogni aspetto della vita e che tratta il tempo come una risorsa (purtroppo forse già esaurita). Dobbiamo tenere conto che le nuove generazioni saranno costrette a convivere con la costante sensazione di “carestia di tempo”¹⁰⁹ data da un'emergenza planetaria che non ha precedenti nella storia umana, che il presente rischia di essere vissuto come un assoluto “non perché questa intensità procuri gioia, ma perché promette di seppellire l'angoscia”¹¹⁰ che l'attenzione verso il futuro implica.

Ridurre tutto al presente significa eliminare il prima e il dopo, il ricordo e l'attesa. Nella polarità informazione-conoscenza (*vedi* 2.1) abbiamo visto come il rapporto col mondo digitale stia allontanando la memoria umana dal proprio carattere narrativo per portarla verso le logiche dell'intelligenza artificiale, del ricordo come accumulo indifferenziato di dati. La prevaricazione dell'informazione sulla conoscenza necessita di piantare le proprie radici su una temporalità neutra, astorica, perché “se si toglie la memoria alle cose, esse

¹⁰⁵ *ivi*, p.45

¹⁰⁶ Gancitano M. e Colamedici A. op. cit., p.92

¹⁰⁷ U. Galimberti, *L'ospite inquietante*, Serie Bianca Feltrinelli, Milano 2007, p.26

¹⁰⁸ *ibidem*

¹⁰⁹ H.Rosa, op. cit., p.15

¹¹⁰ U.Galimberti, op. cit, p.11

diventano informazioni”¹¹¹ e queste pertanto richiedono la cancellazione della memoria e del tempo storico per essere registrate. Questa dinamica tocca sia l’individuo che la collettività e forse può aiutarci a capire perché la memoria delle tragedie e dei crimini che hanno costellato il XX secolo si stia offuscando; stiamo vedendo riemergere tendenze che consideravamo estinte forse non solo per una questione di distanza temporale ma anche per la neutralità e l’astoricità del tempo in cui viviamo: la contrazione del presente rischia di eliminare il carattere educativo della storia, sia collettiva che biografica.

L’eliminazione del prima e del dopo, del ricordo e dell’attesa, potremmo anche dire l’eliminazione dei due momenti fondamentali di ogni essere umano: la nascita e la morte. Nella nostra società sono considerati dei tabù perché sono dei generatori di senso. I due momenti fondanti dell’esistenza sono anche quelli di cui non possiamo fare esperienza e che quindi vanno continuamente elaborati e pensati in relazione alla vita, a ciò che abbiamo fatto e a ciò che vorremo lasciare di noi, “sono due momenti di meraviglia che provocano straniamento, che riportano sulla scena la caducità dell’esistenza umana”¹¹² e ci ricordano che il nostro tempo non è solo il presente.

Il tempo oggi è paragonabile ad un muscolo contratto in cui le fibre si stringono serrate l’una all’altra. E’ un muscolo affaticato, sovrastimolato che non si è concesso periodi di riposo. Quello che la pedagogia oggi ha il dovere di provare a fare è distendere questo muscolo, rilassarlo e scioglierlo per portarlo ad essere di nuovo flessibile, per permettergli di godere di tutti quei movimenti e quegli slanci che attualmente gli risultano impossibili da compiere. L’unico strumento che sembra all’altezza di questo compito è l’*educazione ai sentimenti*. Nel primo capitolo (vedi 1.4) abbiamo visto che si muovono su una temporalità durevole, lenta e che provengono da processi di apprendimento fatti di esperienze, relazioni e riflessione. La cura dei sentimenti è una pratica di distensione del tempo perché è necessariamente graduale, non immediata e richiede di mettere in relazione tra loro orizzonti temporali diversi.

¹¹¹ B.Han, op. cit, p.15

¹¹² Gancitano M. e Colamedici A. op. cit, p.96

In un'epoca che offre pochi riferimenti di senso, che convive con una narrazione del futuro come una minaccia, l'educazione ai sentimenti diventa una risorsa per sviluppare capacità di discernimento, per non farsi sopraffare dalle pulsioni e dalle emozioni, per elaborare i vissuti e attraversare anche i momenti più difficili con dignità. Diceva Rousseau: "Colui che, fra tutti noi, sa meglio sostenere le gioie e i dolori della vita è, a mio avviso, il meglio educato"¹¹³. Essere in grado di riconoscere e raccontare le proprie emozioni permette di comprendere cosa si sta vivendo e di trasformarlo in altro, se necessario. Le figure educative assumono un ruolo fondamentale in questo perché i sentimenti sono appresi e, attraverso un rapporto basato sull'ascolto e l'esempio, è possibile dare vita a fertili realtà educative. La comprensione del proprio mondo emotivo infatti è ciò che poi permette di comprendere maggiormente quello altrui, di dare vita a legami profondi e di costruire un senso di comunità.

L'errore storico dell'educazione è stato quello di dividere le passioni dalla razionalità e di attribuire eccessiva importanza a quest'ultima, coltivando solo la componente logico-cognitiva in nome di un "fare" che resta legato ai valori dell'efficienza e della performatività. Ma in pedagogia sappiamo che "più dei fatti conta il senso"¹¹⁴, il fare non ha valore in sé, lo acquisisce a seguito del significato che gli attribuiamo e questo processo di attribuzione di senso ha luogo nei sentimenti. Occorre superare il binomio che vede il coinvolgimento emotivo incompatibile con una conoscenza vera ed oggettiva. Abbiamo visto che questa si distingue dall'informazione proprio per essere portatrice di senso ed "è grazie alle spinte emozionali che la mente pone domande, formula ipotesi sul senso della vita"¹¹⁵. Anche le ricerche psicologiche hanno riscoperto, su base scientifico sperimentale, "la passionalità della ragione e la centralità delle emozioni nel funzionamento della mente che apprende"¹¹⁶.

Dare valore all'educazione dei sentimenti vuol dire quindi dare valore al tempo lento e contemplativo. Nella società della performance non esistono ritmi e cicli sociali stabili che direzionano e scandiscono il tempo, non esiste l'attesa

¹¹³ L.Perla, op. cit., p.79

¹¹⁴ *Ivi*, p. 78

¹¹⁵ *Ivi*, p.110

¹¹⁶ *Ibidem*

che riordina i vissuti bensì infinite forme di intrattenimento. Una pedagogia attenta deve essere consapevole del fatto che “non tutti sono in grado di definire autonomamente il proprio tempo”¹¹⁷ e che le narrazioni dominanti hanno un carattere sempre più apocalittico. L’educazione ai sentimenti può far fronte all’arduo compito di contenere e ridimensionare quella sensazione di carestia di tempo che è origine e sintomo di una vita inautentica. Solo attraverso il riposo, la permanenza e la lentezza si potrà rovesciare quel modello di vita realizzata basato sulla quantità per comprendere che una “successione veloce di eventi non genera nulla di duraturo”¹¹⁸ e che invece è nell’esperienza della durata che si assapora la pienezza di una vita autentica.

L’assenza di direzione del nostro tempo non deve essere visto solo come motivo d’angoscia, esso può diventare un’opportunità per coltivare in maniera disinteressata la *contemplazione*. Si tratta però di una pratica difficile da comprendere per la nostra epoca perché richiede di uscire dal dualismo moderno di lavoro e tempo libero, di *negotium* e *otium*. Lo sguardo contemplativo si colloca su quel terreno che i greci chiamavano *scholè* e che va oltre l’idea di lavoro e di inattività, piuttosto è “uno stato di libertà privo di costrizione e necessità, di pena e preoccupazione”¹¹⁹. È una condizione difficile da comprendere per una cultura immersa nei valori dell’efficienza e della performance, che tende a confondere l’esame contemplativo della verità (proprio della *scholè*) con una pratica di rilassamento o distrazione. Adorno definisce lo sguardo contemplativo come “quello in cui l’impulso verso l’oggetto è spezzato, riflesso. La contemplazione [...], da cui viene tutta la felicità della verità, impone all’osservatore di non incorporarsi all’oggetto”¹²⁰. È questa tipologia di sguardo che un’educazione ai sentimenti può valorizzare, lo stesso sguardo che occorre per smettere di trattare nascita e morte come dei tabù e avvicinarli alla vita, la contemplazione consente di salvaguardare la distanza dall’oggetto, senza tuttavia perderne la prossimità. È difficile morire quando la vita si riduce ad una corsa infinita senza direzione, ma soprattutto è difficile imparare a morire se si elimina tutto ciò che non è il presente. Quali altre strade

¹¹⁷ B.Han, op. cit, p.41

¹¹⁸ *Ivi*, p. 44

¹¹⁹ *Ivi*, p.99

¹²⁰ Th.W. Adorno, *Minima moralia*, Einaudi, Torino 1974, p.97

dovremmo percorrere se non la cura dei sentimenti per esplorare quegli eventi fondanti della vita, di cui non disponiamo mappe empiriche e mai ne disporremo? Come potremmo affrontare l'ignoto della morte se non coltivando la narrazione ed il senso di comunità? La morte non va censurata, ma raccontata, con gradualità attraverso i miti e le favole, non va nascosta quando si presenta, ma elaborata, assieme agli affetti e alle figure educative che avranno cura di farne fiorire un sentimento. Non solo la morte, ma anche le paure specifiche della nostra epoca possono essere affrontate attraverso l'educazione sentimentale. Di fronte a certe prospettive e previsioni, dalla crisi economica al cambiamento climatico, forse l'unica alternativa all'angoscia è il senso di comunità che solo una cura dei sentimenti potrà far generare.

Come già anticipato non ci saranno delle conclusioni in questo scritto, non tireremo le somme di quanto detto finora, sia perché i temi non si prestano a sintesi frettolose sia perché non c'è la presunzione di esser giunti a risposte. Piuttosto la speranza è quella di esser riusciti a inserirsi in un discorso e di aver contribuito in qualche modo ad arricchirlo.

BIBLIOGRAFIA

- Adorno T.W., *Teoria della Halbbildung*, Il Nuovo Melangolo, Genova 2010
- Id., *Minima moralia. Meditazioni della vita offesa*, Einaudi, Torino 1974
- Agamben G., *Profanazioni*, Nottetempo, Roma 2005
- Agassi A., *Open*, Einaudi, Torino 2011
- Baldacci M. e Colicchi E., (a cura di), *Pedagogia al confine. Trame e demarcazione tra i saperi*, Franco Angeli, Milano 2018
- Bataille G., *Il limite dell'utile*, Piccola Biblioteca Adelphi, Milano 2000
- Benasayag M., *La tirannia dell'algoritmo*, Vita e Pensiero, Milano 2020
- Benveniste È., (trad. it. di G.Bianco), *Il gioco come struttura*, Deucalion 1947
- Boros A., *Addomesticare la morte: Politiche e pratiche culturali nella ricerca antropologica*, Tab Edizioni, Roma 2020
- Contini M., *Per una pedagogia delle emozioni*, La Nuova Italia, Firenze 1992
- Debord G., *La società dello Spettacolo*, Massari Editore, Bolsena (VT) 2002

- Fromm E., *Avere o essere?* , Mondadori, Milano 2018

- Galimberti U., *L'ospite inquietante. Il nichilismo e i giovani*, Serie Bianca Feltrinelli, Milano 2007

- Id., *Il libro delle emozioni*, Feltrinelli, Milano 2021

- Gancitano M e Colamedici A., *La società della performance. Come uscire dalla caverna*, edizioni Tlon, Roma 2018

- Han B., *Psicopolitica*, Nottetempo, Milano 2016

- Id., *Il profumo del tempo. L'arte di indugiare sulle cose*, Vita e Pensiero, Milano 2017

- Hillman J., *Il codice dell'anima*, Adelphi, Milano 1997

- Matteo, *Vangelo* 25:26

- Nichols T., *La conoscenza e i suoi nemici. L'era dell'incompetenza e i rischi per la democrazia*, Luiss, Roma 2017

- Perla L., *Educazione e sentimenti*, Editrice La Scuola, Brescia 2002

- Rosa H., *Accelerazione e alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2015

- Zamperini A., *L'indifferenza. Conformismo del sentire e dissenso emozionale*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2007

SITOGRAFIA

- https://it.upwiki.one/wiki/Anonymous_social_media (ultima consultazione 12/09/22)
- <https://www.wired.it/internet/regole/2019/03/30/anonimato-internet/> (ultima consultazione 12/09/22)
- <https://www.romait.it/> (ultima consultazione 12/09/22)
- <http://www.facebook.com/associazionetlon> (ultima consultazione 12/09/22)