

n° 5 L'essere nel virtuale

SOMMARIO :

"L'essere nel virtuale" di Leonardo Benvenuti

"Onnipotente e virtuale" di Raffaele Facci

Il conforto dell'Allucinazione e la presa di coscienza di Paola Civiero

LA STELE DI ROSETTA di Leonardo Benvenuti

L'essere nel virtuale di Maurizio Covarelli

LA STELE DI ROSETTA di Leonardo Benvenuti

Per me virtualità è ... di Hazem Cavina

LA STELE DI ROSETTA di Leonardo Benvenuti

Bisogno di un mondo virtuale di Giampiero Marrazzo

LA STELE DI ROSETTA di Leonardo Benvenuti

MESSAGGI DAL MONDO :

"Casa Gianni" e il gruppo di Scampia intensificano il foro rapporto di Raffaele Facci

Il Forum Sociale Europeo di Parigi di Maurizio Maccaferri

"La città delle EMOZIONI" di Valeria Magri

AIST - Associazione italiana di Socioterapia

Progetto GENITORI-INSEGNANTI "GIOCHI DI POTERE A SCUOLA E IN FAMIGLIA"

RIFLESSIONI :

Secondo me la virtualità è ... di Maurizio Maccaferri

Comunicare in chat: comunicare con chi? di Stefano Zanetti

La virtualità di Valeria Magri

"L'essere nel virtuale"

di **Leonardo Benvenuti**

Per una rivista come la nostra l'affrontare un tema estremamente difficile come quello della virtualità deve essere mediato dalle due esigenze opposte riguardanti il fatto che i lettori possono essere sia persone non specializzate che studiosi del settore. Di qui le due dimensioni della virtualità: quella del senso comune, per la quale la virtualità risulta essere una nozione scontata e contemporaneamente quasi impalpabile, legata alle nuove tecnologie, al digitale e ai computer, al cinema con una serie di pellicole sui possibili sviluppi della tecnologia medesima e sulla loro gestione nei termini di comportamenti dagli effetti terrificanti da parte dei "cattivi della storia narrata" oppure in un loro utilizzo buona da parte degli eroi della medesima che riescono, alla fine, a neutralizzare le intenzioni perverse dei loro avversari - si potrebbe, anzi, dire che vi sia negli sceneggiatori una sorta di schema fisso (uno stilema) sulla base del quale sono i primi ad essere avversari predestinati dei secondi, mentre i secondi vengono concepiti come improntati al perdono al sacrificio e ad un (più o meno) blando buonismo; quella specialistica, che è più complessa e che deve fare riferimento ad una serie di aspetti che la mettano in condizioni di definire tale concetto in modo che esso risulti essere sia utilizzabile all'interno di un discorso scientifico, ma sia contemporaneamente comprensibile da parte di un lettore qualunque. Dal punto di vista socioterapeutico, esistono due diversi concetti di virtualità: **a)** la prima che riguarda tutto ciò che è percepito, contenuto ed elaborato dal sistema nervoso centrale come premessa per il confezionamento di qualunque tipo prodotto che, proprio per tale iter di ideazione, diviene prodotto culturale. Da questo punto di vista non esisterebbe, per l'uomo, una barriera storica alla nascita della virtualità: lo sarebbero sia le pitture rupestri dei nostri antenati paleolitici, sia le ultime creazioni in ambito informatico. Nel momento in cui i sensi traducono qualunque informazione proveniente dall'ambiente in un input da inviare al sistema nervoso centrale, in quel momento nasce la virtualità: il nostro cervello immagazzina virtualità; opera sulla virtualità; crea e costruisce nuove idee sulla base di quello che ha immagazzinato nella sua attività conoscitiva rispetto all'ambiente, o sulla base della funzione elaborativa di quanto posseduto; **b)** una seconda che è legata allo sviluppo dei mezzi di comunicazione di massa – fenomeno che in socioterapia viene chiamato "deriva storica dei media" - e che è caratterizzata da un distacco della comunicazione dal legame diretto tra esseri viventi, per essere trattata come prodotto a sé stante che viene fruito indipendentemente dalla presenza nello stesso luogo o nello stesso momento dell'individuo che comunica e di quello che riceve il prodotto comunicativo. In questo senso lo spartiacque è rappresentato

dall'invenzione della stampa che, per prima, permette di produrre una quantità praticamente illimitata di messaggi tutti uguali e che possono raggiungere un numero altissimo di lettori. Occorre ricordare che il libro prima dell'invenzione della stampa era comunque un prodotto tramite due realtà che, tuttavia, erano di comunicazione faccia-a-faccia e tali rimanevano. Il prodotto tipografico, da allora, diviene il prototipo di una forma di comunicazione che, una volta prodotta, sembra potere godere di vita autonoma rispetto sia all'emittente che all'eventuale ricevente: in nuce è quel fenomeno che in socioterapia viene chiamato "autonomizzazione del simbolico" e che troverà la propria massima espressione con i media elettrico-elettronici. Fondamentale il passaggio ricordato al punto b): poiché se da un canto il ragionare a livello di autonomia del simbolico diviene estremamente potente – la simulazione permette di prescindere da un intervento diretto sull'ambiente – dall'altro introduce il fatto che le persone si ritrovano spesso da sole ad affrontare il difficile percorso della costruzione della propria cultura. L'essere nel mondo, l'esistere, diviene un fatto personale a fronte della vita comunitaria precedente: molti di coloro che sono nati all'interno della vecchia nostra cultura contadina ricordano la famiglia allargata come ambito di formazione della propria identità; alcuni di quelli che si sono staccati da questo grembo, accogliente ma esigente ed austero, per coltivare un proprio percorso formativo non solo ricordano, probabilmente con gioia, le proprie scoperte culturali e scolastiche ma anche con un certo timore e angoscia le sensazioni di solitudine di fronte ad alcune materie di studio offerte con freddezza ed isolamento e viceversa il calore di certi insegnamenti dovuto ai, purtroppo, rari insegnanti che usavano modalità calde di relazione didattica. Al legame diretto con la natura si sostituisce un legame mediato – e cioè all'interno del medium dominante – per cui il nuovo stare bene o stare male divengono stati dell'individuo legati all'influenza che la dimensione simbolica posseduta ha sulla persona stessa: una vecchia riflessione diceva che le angosce esistenziali sono speculazioni da ricchi. Naturalmente non di persone singolarmente ricche ma di appartenenti a società opulente: un popolo ai limiti della sopravvivenza non si può permettere certi lussi, oppure gli stati di disagio sono dovuti a situazioni oggettivamente sfavorevoli. Tornando alla virtualizzazione legata ai nuovi media elettrico elettronici (o di secondo livello), i cambiamenti maggiori rispetto all'essere riguardano lo sviluppo delle persone e soprattutto quella che può essere chiamata la crisi dell'adolescenza: "Centinaia di ore di frequentazione televisiva, e mediale in genere, pongono i giovani nelle condizioni di vivere una pendolarità tra le varie formazioni sociali virtualizzate, con un rispecchiamento nei ruoli in esse rappresentati che finisce con l'interferire con la formazione e lo sviluppo della loro identità." Questa frase - tratta dal mio testo Malattie

Mediali – vuole focalizzare l'attenzione sul fatto che la fruizione televisiva e quella neomediale velocizzano ed anticipano la socializzazione, permettendo ai bambini di imparare, attraverso telefilm e pièce televisive edificanti sulla vita familiare, fin da piccoli le reazioni degli adulti e, in tal modo, quando i genitori li affrontano nei termini educativi, essi sanno già tutto o quasi tutto. Di qui le difficoltà del momento educativo e le sensazioni di onnipotenza che i piccoli hanno nel momento in cui ritrovano nella vita familiare e scolastica quanto hanno già visto ed imparato nei e dai prodotti televisivi. Spesso prevedono quanto possono loro dire gli adulti e questo li mette in condizione di sbuffare alle loro affermazioni e di mostrare sufficienza per quanto essi credono di insegnare. In più molti di essi sono in grado di gestire gran parte degli adulti per via affettiva.

Un'ultima caratteristica dell'essere-nel-virtuale qui analizzata riguarda la considerazione che nell'apprendimento nato dalle conoscenze dovute alla neo-medialità vi possa essere anche quella dovuta al fatto che i prodotti fruiti medialmente sono i più vari e possono portare a disorientamento in chi li assume senza avere capacità difensive verso tale diluvio. In socioterapia questo fenomeno viene inquadrato in quella che è chiamata "fungibilità simbolica": termini con i quali si indica una caratteristica tipica della dimensione simbolica attuale e cioè il fatto che tutto sembri essere sostituibile con tutto, a livello simbolico. Tale situazione può essere compresa in maniera più chiara se si fa riferimento, ad esempio, ai cartoni animati nei quali uno stesso disegno può assumere conformazioni diverse sotto agli occhi dello spettatore: una matita si può cambiare in missile, che si trasforma in un aereo, che diviene una barca, e così via. Situazione simile si può verificare rispetto all'assunzione di principi e valori nei piccoli spettatori. L'immagine della violenza, ad esempio, viene mostrata come negativa poiché riferita al cattivo della narrazione, spesso mostrato come antipatico, mentre quella del protagonista viene spesso illustrata come accettabile poiché riferita al buono, e cioè al simpatico: questo può portare a quella che chiamo una pluralità di forme morali in dipendenza dal fatto che sia il giudizio, più o meno indotto, dell'adolescente ad attribuire le etichette di buono o di cattivo o, ancora peggio, quelle di simpatico o di antipatico (che finiscono con il soverchiare le precedenti) e quindi ad improntare il suo atteggiamento rispetto alle forme morali.

"Onnipotente e virtuale"

di **Raffaele Facci**

"Io non so più che cosa fare. Le ho provate tutte!"

"Non so più dove mettere le mani. Non capisco."

"Sono a disagio. Mi sfugge qualcosa. A volte temo di non farcela. Mi sento impotente."

Fraasi che si sentono sempre più spesso. A pronunciarle sono genitori, insegnanti, educatori: hanno presente la relazione coi loro ragazzi. Altre volte possono essere lavoratori o pensionati: persone con uno stile di vita abitudinario spesso impeccabili all'apparenza che, d'un tratto scoprono di essere state emarginate o espulse dal loro ambito relazionale. Le reazioni sono di chiusura, di difesa, di paura. Che cosa sta succedendo? Che cosa è cambiato e ha fatto sì che non ci si capisca più tra generazioni? I codici sono ancora gli stessi? Se la capacità di riproduzione (virtualizzazione) dei media è cresciuta a dismisura, siamo, forse, di fronte ad una capacità di riproduzione mediatica dell'ambiente talmente ampia da confondersi con esso. Il confronto del singolo e il suo rapporto non è più con l'ambiente esterno ma anche (e forse soprattutto) con l'ambiente virtuale. L'azione dell'io risulta essere più difficile poiché si ritrova ad operare nella virtualità del proprio mondo (interno). Questo vale soprattutto per le nuove generazioni. Inoltre i neomedia arricchiscono continuamente ed ampliano i loro apporti che vengono rilevati dal singolo in base alla loro corrispondenza con quanto immagazzinato per via mediale. Da qui il fenomeno della fungibilità simbolica legato ad un consumo mediale smisurato rispetto alle esperienze di vita pregresse. L'eccessiva fruizione mediale riguarda, in una certa misura, più sensi e introduce livelli diversi di fungibilità per ognuno di essi; questo permette di concepire accanto ad una fungibilità (sostituibilità) dei messaggi anche una fungibilità degli stimoli. Infatti l'addestramento filmico subito fin dall'infanzia ha reso automatici gli accoppiamenti tra i vari prodotti sensivi. Un tossicodipendente nel suo 'viaggio' vede gli odori, sente i colori. Percepisce stimoli non esistenti oppure è la dipendenza che gli fa sentire cose inesistenti. Per un genitore o un insegnante è importante non confondere lo stimolo con il proprio ragazzo: se deve studiare non serve prospettargli ricompense ludiche: dovrebbe studiare per studiare. A fronte di uno stimolo percepito potrebbe non esserci nulla o viceversa. Tutto ciò si situa nel più vasto fenomeno della fungibilità rappresentativa. Ricordiamo che, in socioterapia, la Rappresentazione è composta da Immagine + Investimento affettivo ($R = I + Inv.Aft.$). Un consumo apparentemente smodato di sole immagini non è effettivamente tale poiché si trascina dietro anche i relativi carichi affettivi e viceversa. Occorre ricordare che l'inscindibilità delle componenti della R fa sì che l'eccessiva esposizione a rappresentazioni nelle quali domini una delle due, o nelle quali una delle due possa essere assorbita come accessorio dell'altra, secondo la prospettiva della fungibilità (sostituibilità), può provocare un accumulo di quella sottostimata con conseguenze non prevedibili rispetto alla gestione di sé. In modo quasi analogo agiscono i videogames. Le guerre stellari del gioco virtuale sono simili alle immagini televisive che indicano gli obiettivi da colpire da una ripresa

aerea in una autentica situazione bellica: in entrambi i casi si vince colpendo il bersaglio. Quel che appare allo spettatore, attivandolo virtualmente all'azione, innesca anche l'azione del tiratore del bombardiere. La sostituibilità, in una situazione di urgenza decisionale, induce all'azione con gli stessi automatismi appresi nel gioco. In una situazione culturale che ha messo ai margini l'adulto educatore e reso prioritario il raggiungimento del piacere proprio si può comprendere come all'origine di alcuni eventi, anche efferati, vi possa essere l'effetto inducente all'azione dei messaggi mediatici.

La *Stele di Rosetta* è il nome dato a questa nostra rubrica poiché essa, in analogia con quanto successo rispetto alla decodifica dei geroglifici egiziani, è destinata ad agire da elemento fondante una lettura parallela di un testo, nei termini di una sua traduzione, non letterale ma concettuale, nella prospettiva socioterapeutica. Alle radici di tale introduzione vi è la difficoltà, ben conosciuta da chi si avvicina alla socioterapia, ad esprimere pensieri - sia specialistici che di senso comune - uscendo da quelli che possono essere definiti alcuni automatismi culturali tipici della nostra conoscenza. Per ogni articolo pubblicato nella sezione vi sarà una traduzione operata dal socioterapeuta.

Il conforto dell'Allucinazione e la presa di coscienza

di **Paola Civiero**

Piccola introduzione alla Realtà Virtuale

Il virtuale è una realtà parallela, un ambiente non reale che ci costruiamo e che non percepiamo attraverso i sensi, ma con cui interagiamo sentimentalmente. Sono infatti le emozioni che creano un contesto virtuale: i nostri sogni ed i nostri desideri forniscono l'input alla creazione di un "mondo altro", per esempio.

A partecipare alla costruzione di una realtà virtuale sono anche programmi concepiti a tale scopo: non ci è affatto estranea l'esistenza di software ed apparecchiature in grado di darci l'impressione di percepire una realtà che non esiste. Dipendere o meno da una realtà parallela non è un dibattito che coinvolge solo gli amanti del cyber, al contrario, interessa ognuno di noi; come del resto ha interessato i nostri progenitori: se fino al XIX° secolo le arti figurative, il teatro, la musica e la letteratura offrivano la possibilità di aprire finestre su universi non tangibili, si sono poi aggiunti la fotografia, il cinema e tutte le possibilità offerte dalla cibernetica e dalla scienza che studia la realtà virtuale. Vi sono applicazioni concepite per venire incontro ad utenti che necessitano, molto più di altri, di una realtà alternativa: i portatori di handicap, per esempio, possono ricercare un'esistenza

differente attraverso le possibilità offerte dalla cibernetica.

La Realtà Virtuale ed il Cinema

Ogni forma artistica nasce con l'intento di rappresentare il mondo attraverso il punto di vista privilegiato del fautore, ed anche, ma non sempre accade, per creare una "realtà altra", immaginata nella mente dell'artefice. A che cosa serva la rappresentazione dell'irreale non è facile a definirsi. Il fine dell'arte non è solo lo "sfogo" dell'artista o l'intenzione di dilettere il pubblico con una trovata geniale. Il vero acume è lo stimolo che il maestro offre al mondo, la capacità di offrire punti di vista alternativi alla visione del mondo, di costruire universi finora impraticati e di raccontarli al pubblico in modo tale da riuscire veramente a condurli in un'altra dimensione. Ciò si realizza, più che attraverso la semplice espressione di un'allucinazione nata da un bisogno di vivere una realtà differente, tramite il talento narrativo (la capacità di visualizzare egregiamente un certo contesto, una determinata situazione e particolari sentimenti), che si manifesta anche quando l'Arte afferma di voler "rappresentare la realtà". Come si è detto all'inizio, la realtà virtuale non nasce dai nostri sensi (che non vedono, non sentono, non gustano, né tastano) ma, in base a come è costruita, crea delle emozioni. Le capacità creative di un film sono innanzitutto create dalla sceneggiatura e successivamente dalla resa tecnica: costruzione delle immagini, della luce e del suono (e tutto ciò che soggiace alla direzione del regista) sono da considerarsi essenziali per catturare lo spettatore e sospingerlo verso una realtà parallela: egli dovrebbe abbandonare il mondo reale, lasciarlo fuori dalla sala, per concentrarsi su una storia che non gli appartiene.

Per una miglior presa di coscienza

Chi scrive, quando va al cinema non cerca solo una distrazione, ma osserva in che modo un Artista cerchi di intrattenere chi, per qualsivoglia motivo, abbia scelto di passare due ore con lui, preferendo l'evasione di una commedia, piuttosto, magari, della saga fantascientifica. Ma poi, vi è genere e genere cinematografico: si crede di andare al mercato, vedere fra le locandine il "tipo" di mondo in cui vogliamo distrarci (magari pubblicizzato dai canali informativi, sponsorizzati dalle case di produzione), ma infine restarne delusi. A volte ci si arrabbia perché un film non è "verosimile" (se ambientato in un contesto, anche ideologico, contemporaneo) oppure non lo si ritiene ben costruito, o ancora, ci si sarebbe aspettati una fine diversa. A quel punto si colpevolizza chi ha realizzato la realtà virtuale incapace di soddisfare le nostre attese: il Regista, che non è riuscito a dimostrare questo o quello, a rendere un certo sentimento che doveva essere maggiormente sviluppato, che ha utilizzato dialoghi non efficienti e via di seguito, criticandone ogni particolare. Il confronto con un'Arte popolare (spesso, cioè, intesa

come di più facile impatto rispetto alle altre forme artistiche, considerate culturalmente più importanti), come il Cinema, permette a chiunque di improvvisarsi Critico. Ma, ciò che maggiormente interessa in questa sede, è constatare come la Critica tout court, innanzitutto, preveda un ritorno alla Realtà, attraverso lo scardinamento della realtà Altra. La realtà Altra, generata dall'Arte, prende spunto dal Reale, con cui si confronta, successivamente, nel momento della Critica. I mondi Altri, che, per esempio, genera il dispositivo cinematografico, vengono rivisti dalla Critica che li compara alla Realtà. I legami e le attinenze con il mondo reale sono riscontrabili negli universi virtuali proposti in un film: anche se la trama è contestualizzata nella realtà (sottomessa alle sue leggi fisiche), i significati nascono dall'esperienza reale. La critica ha il compito di disossare l'apparato che identifica un film, svelandone le caratteristiche, la sceneggiatura, la luce, il suono, il montaggio, la recitazione e così via. La costruttività della Critica sta proprio nella sua versatilità e capacità di adoperare il Sapere ai fini della ricostruzione della Realtà. Le riflessioni critiche offrono l'opportunità di adottare dei nuovi punti di vista, utilizzando un prodotto artistico e l'ideologia del suo artefice.

La saga dei fratelli Wachowski, *Matrix*, può fornire un esempio recente (il 5 novembre, infatti, è uscito quello che dovrebbe essere il capitolo conclusivo) ed efficace su cosa significhi rappresentare, attraverso il cinema, una realtà virtuale. In primo luogo, come si è scritto, il dispositivo cinematografico propone un "mondo parallelo", che distanzia lo spettatore dal mondo reale. Secondariamente, è la trama stessa di *Matrix* a fornirci lo spunto per comprendere meglio le dinamiche fra il passaggio dal Reale ad un mondo "altro". In questo film, la vita che sembra essere autentica è, al contrario, la rappresentazione di una realtà creata a tavolino. Le conoscenze sensoriali, appartengono ad un universo governato da *Matrix*, un sistema informatico, atto a tenere sotto controllo le percezioni e quindi la vita della gente. Ciò che appare reale è, invece, una realtà virtuale.

Al di là di ogni significato attribuibile al film, quest'esempio vuole, inoltre, spiegare, come la Critica, analizzando la costruzione di senso (come si è detto, partendo dalla sceneggiatura e successivamente dalla resa tecnica), confronta l'immaginario proposto nel film e ne identifica i significati. *Matrix* prende spunto dal mondo reale: la vita, rappresentata in questo film, è quella che un essere umano affronta ogni giorno. La Critica pone in luce il punto di vista del regista, che parte da questa constatazione per indurre nello spettatore il dubbio della ricerca di una possibile alternativa ad una quotidianità risultato di manovre esterne a lui.

Anche nelle opere filmiche in cui l'ambientazione spaziale e temporale sono ispirate dalla realtà, la Critica promuove ugualmente l'esame della rappresentazione, che soggiace al punto di vista dell'Autore. Vivere in una realtà virtuale non significa, quindi, solo

affidarsi alle prodezze della robotica e della cibernetica. I mondi paralleli, come si è detto, sono immaginati, in ogni istante, da chiunque, e rappresentati dagli artisti, attraverso gli strumenti classici (lo scalpello, il pennello), ed in seguito attraverso altri strumenti, frutto di nuove scoperte, quali l'apparecchio fotografico, la macchina da presa e la computer grafica. Significa anche affinare e affidarsi agli strumenti della critica.

LA STELE DI ROSETTA di **Leonardo Benvenuti**

In socioterapia la realtà, come ricordato nell'editoriale, è sempre virtuale: la ragione di tale affermazione risiede nel fatto che l'unica dimensione esterna al sistema percettivo di qualunque organismo vivente risulta essere l'ambiente. L'organismo attraverso i suoi organi di senso, qualunque essi siano, decodifica l'ambiente e ne crea una copia, lo rappresenta, nel proprio sistema nervoso centrale, sia esso estremamente raffinato oppure composto di poche cellule, e, in tale prospettiva, i vari strumenti del comunicare possono essere letti come protesi dei sensi stessi ed agire come loro ausili, ad esempio per i portatori di handicap. La decodifica dell'ambiente, e cioè la sua trasformazione in un sistema di rappresentazioni (RR), permette di comprendere la nascita di quelle che noi chiamiamo *realtà*, la cui maggiore o minore aderenza all'ambiente determina il maggiore o minore grado di virtualità. Se poi il referente del sistema di RR è un ambiente virtuale, e cioè quel tipo di partizione dell'ambiente completamente contenuto in qualche ambito comunicativo – che va dalla fantasia, come ambito della gestione interamente mentale del sistema di RR, al mondo creato sfruttando le capacità di riproduzione dei nuovi media elettrico elettronici – allora si possono capire le convinzioni di senso comune, che attribuiscono e quasi personalizzano i significati dei vari termini coinvolti, in funzione dei vari media. Importante è non confondere le possibilità del singolo medium con i suoi contenuti: questi ultimi vengono potenziati o depotenziati da quelle ma la loro entità è comunque funzione delle capacità elaborazione della mente umana. Quelli che qui vengono chiamati “talenti narrativi” o “capacità creative” sono funzione della capacità di gestione delle RR da parte di un Io che si ritrova ad avere a disposizione strumenti potenziati proprio in funzione della capacità di gestione della virtualità, ad esempio di quella filmica. La nascita di un particolare linguaggio rispetto ad ogni singolo medium permette poi di comprendere affermazioni quali quelle dei tipo “l'Arte afferma di voler rappresentare la realtà” il cui significato diviene carico di allusioni profonde solo se usano interpretazioni incrociate rispetto ai diversi media: diversa è l'abilità di indurre una rievocazione delle RR prodotte in ambito tipografico, diversa è la capacità di recepirle che deve essere presente in chi le riceve se appartiene ad una società neo-orale. Ma tale

abilità richiede, a monte, una capacità di lettura, e quindi un utilizzatore educato, alfabetizzato, sensibile al linguaggio del singolo prodotto comunicativo. Ad essere coinvolta è la capacità informativa, come nuova comunicazione, contenuta nel sistema di RR, che viene veicolata dalle due dimensioni della R – è cioè la dimensione cognitiva e quella affettiva – sia come accentuazione di una delle due sia come rilievo dato ad entrambe. È questo che crea la capacità creativa dell'artista tanto come abilità di gestione tecnica del medium (è l'aspetto cognitivo della raffinatezza di utilizzo degli strumenti filmici) tanto come capacità di indurre rievocazioni legate alla vita dei fruitori del messaggio (come capacità di suscitare in essi immedesimazioni affettive). La potenza del virtuale è, indubbiamente, legata ad una capacità di rievocazione che permette a chi rievoca di sostituirsi all'autore e di ricombinare quanto ha visto: è la rilettura a posteriori, possibile proprio perché nella mente del fruitore sono già state immagazzinate le immagini prodotte dall'autore. Tre le situazioni possibili: un conto è chi critica per cooperare alla produzione dei significati del prodotto artistico; un conto è il comportamento di chi, timoroso delle proprie capacità creative, si rifugia nell'atteggiamento critico sfogandosi nell'onnipotenza vuota di chi consuma RR geloso verso chi riesce a produrne; un conto è chi gode o al massimo si perde in quanto fruito, aumentando la quantità di RR a disposizione nella propria memoria. L'azione dell'lo può risultare più complessa proprio per la difficoltà di individuare i vari piani del simbolico e/o del virtuale: esempio ne siano le eventuali difficoltà di fronte a prodotti filmici quali quelli compresi nella saga di Matrix, una saga molto semplice per il fatto che ci si trova di fronte a quello che potrebbe essere definito un prodotto metavirtuale proprio perché si tratta di virtualità nella virtualità: se ci si lascia trarre in inganno dal fatto che ci si trova all'interno di un film che tratta di virtualità, allora si cade nella trappola preparata dal regista e ci si dimentica dell'avvertimento brechtiano, in senso lato, di distanziarsi dal prodotto comunicativo. Così la freschezza del primo film della saga risulta essere incomparabilmente superiore agli altri episodi, anche se questi ultimi sono indubbiamente più elaborati. Ma proprio tale insieme di considerazioni può permettere di comprendere la pericolosità possibile del medium filmico con i suoi modelli di comportamento, soprattutto per i più fragili appartenenti alle giovani generazioni i cui lo in questo modo si ritrovano ad operare in una situazione di onnipotenza simbolica e di limitazione pratica alla propria azione: è questo che innesca l'onnipotenza adolescenziale come virtualizzazione delle possibilità a fronte del non ancora completo sviluppo delle capacità di gestione ambientale, e contemporaneamente la delusione esistenziale di chi si sente, al di là della presunta onnipotenza simbolica, impotente o almeno limitato nei propri mezzi. È da qui che, forse, si può comprendere la nascita di un risentimento nei confronti

dei genitori, o degli adulti in genere, le cui risorse sono da alcuni sentite come proprie ma dal cui esercizio completo si sentono esclusi restando nelle mani di altri il limite del loro impiego. Forse è questo sentimento che innesca anche l'attacco agli adulti e ai loro beni di cui vengono percepiti come se ne fossero gli ingiusti possessori: in quanto giovani (loro) avrebbero il diritto di utilizzarli per il divertimento; in quanto vecchi (gli altri) non ne avrebbero più il diritto. Situazione, questa, rappresentata sotto diverse forme in centinaia e centinaia di film e di telefilm. Virtualità possibili che entrano nel patrimonio mentale dei fruitori. Virtualità che possono semplicemente restare in attesa di essere attualizzate.

L'essere nel virtuale

di **Maurizio Covarelli**

La quasi totalità delle immagini di senso comune collegabili al concetto di "uomo nel virtuale", è quella che rappresenta un individuo davanti ad un video-game o ad un computer, in un'espressione che confonde un atteggiamento di aliena gratificazione con un'esplicita euforia da sfida per l'affermazione. Ma qual è l'origine di questa forza che è in grado di dicotomizzare l'annullamento/esaltazione della personalità di tanti individui, senza differenziazione di età, sesso o classe sociale? Perché in alcuni casi l'esperienza del virtuale è considerata e vissuta in modo talmente coinvolgente da motivarne la creazione di un proprio ruolo parallelo ed alternativo a quello della realtà dominante? Proprio intorno alla definizione di realtà dominante ruota la riflessione di chi scrive. E' ormai consuetudine acquisita dalla cultura occidentale che l'universale sia sinonimo di razionalità e perciò di certezza. I bisogni macroscopici degli individui sono considerati comuni e uguali per tutti gli individui, perciò facilmente standardizzabili, tanto quanto sono omologabili i sistemi e le strutture per soddisfarli. La consapevolezza che i bisogni, come le virtù possano essere oggetto di generalizzazioni, ha prodotto una frattura che ha sospinto alla deriva tutto ciò che non è facilmente quantificabile, la componente soggettiva. Tutto ciò che è intimo-appartenente, non essendo condivisibile ed assoggettabile a norme, perde di valore. La società, definendo "l'oggettivo" e il "soggettivo", esaltando il primo e trascurando il secondo, ha in pratica definito il sistema dentro il quale orientarsi, col suo intreccio già scritto di obiettivi su cui motivarne i propri ruoli: ha cioè imposto il suo modello di realtà. E' ovvio che le componenti più intime e invisibili, come la creatività, perdono di valore nel contesto indifferenziato, e lo specifico diviene sinonimo di "diverso" e perciò di marginale. Ed è forse da un desiderio di auto-esclusione da questa realtà condivisa che cerca spazio "l'uomo nel virtuale". Nascono di volta in volta nuove tendenze per differenziarsi che, spinte da un vecchio desiderio di

identità individuale, cercano soddisfazione all'interno delle comuni forme di comunicazione. Esse a loro volta diventano matrici su cui riscrivere la propria realtà, impregnata dai nuovi simboli sui quali rinasce la sensazione di appartenenza e perciò di identità. In tutte le nostre operazioni di lettura dell'ambiente noi introduciamo, con diversa intensità, un filtro di aggiustamento della realtà; con la rappresentazione virtuale il soggetto intende trovare un modo soggettivo di leggere e raffigurare ciò che gli sta intorno. L'uomo nel virtuale non si accorge che, nel tentativo di rinegoziare la sua naturale esigenza affettiva, fruisce, con un sistema di rilettura apparentemente propria e unica, degli strumenti "standard" che la realtà dominante – che in questa nuova prospettiva può essere ri-definita "realtà virtuale dominante"- mette a disposizione, rinsaldando così il legame con il contesto dal quale si voleva liberare, e diventando completamente dipendente al suo nuovo "essere". Da questa incoerenza deriva il sentimento di alienazione dell'uomo nel virtuale. Caso emblematico "l'uomo marginale" di whirthiana memoria, incapace di ritagliarsi uno spazio preciso e definito di vita in una delle due dimensioni con le quali si trova a dover fare i conti.

LA STELE DI ROSETTA di **Leonardo Benvenuti**

Il primo passo quando si affronta un tema teorico come quello della virtualità riguarda la definizione dei termini proprio per evitare l'approssimazione tipica del senso comune e dare una sorta di univocità alle riflessioni introdotte. Il passaggio dalla virtualità come nozione approssimata alla sua formalizzazione in concetto richiede l'introduzione all'interno di un sistema teorico quale, ad esempio, quello della socioterapia. La virtualità risulta essere, in tale disciplina, una caratteristica di ogni forma di riflessione mentale, qualunque sia l'epoca considerata: in questo senso, ricordo ancora, lo sarebbero sia le prime produzioni iconografiche rappresentate dalle prime pitture rupestri, sia le manifestazioni prelinguistiche, nel momento in cui si iniziano ad organizzare sulla base di un qualunque tipo di criterio, purché dotato di un minimo di stabilità e di possibilità di essere individuato, anche a posteriori. Nel momento stesso in cui vi è una decodifica dell'ambiente da parte di un organismo - e questo avviene attraverso i sensi di cui esso è dotato, secondo una procedura che viene chiamata con termine tecnico "la riduzione sensiva" dell'esterno e cioè secondo un meccanismo per cui il singolo organo di senso produce una serie di stimoli che traduce in input informativi (immagini) rispetto ai quali il sistema nervoso centrale decide quali conservare e quali abbandonare sulla base di una scelta che diviene di per sé affettiva (investimento affettivo) - in quel momento l'ambiente esterno viene ridotto ad una serie di rappresentazioni (nell'accezione socioterapeutica di

immagini caricate affettivamente): bene in quel preciso momento nasce e/o si amplia la virtualità del singolo. Di qui un'ulteriore aspetto della definizione socioterapeutica di realtà: termine che, in tale ottica, indica proprio la lettura personale o di gruppo dell'ambiente, come processo di costruzione di un sistema particolare di rappresentazioni, funzione del medium di riferimento in un certo periodo storico, che retroagisce divenendo sistema di decodifica dell'ambiente stesso. La realtà diviene dominante nel momento in cui diviene paradigma – e cioè sistema, modello predominante - di lettura per un certo periodo o per una o più generazioni di persone.

In questo senso anche la soggettività, come modello del comportamento umano (tipico, dopo il cinquecento, delle società tipografiche europee e nordamericane) che sposta l'accento su di un singolo concepito come autonomo e spesso contrapposto alla dimensione sociale, diviene realtà e dunque un sistema/modello di decodifica dell'esterno, storicamente affermatosi e che, in quanto tale, per tutto il periodo della propria valenza condiziona la formazione di coloro che nascono sotto alla sua influenza. È virtualità che, nel momento in cui si afferma come particolare forma paradigmatica, diviene criterio di inclusione o di esclusione, di scelta o di rifiuto tra ciò che è al suo interno e ciò che è ad essa esterno.

Ma la soggettività, decidendo anche sulle particolari forme organizzative che ogni singolo uomo dovrebbe raggiungere, diviene strumento (non-discutibile proprio in virtù dei risultati conoscitivi raggiunti nelle società ad essa improntate) di riconoscimento di sé per tutte le forme di organizzazione considerate accettabili, normali, non patologiche. In questo senso fa un passo in più, rispetto al passato: nel momento in cui afferma se stessa come realtà evolutivamente più progredita, perché legata all'ultimo medium dominante, cerca di negare la propria natura virtuale per affermarsi come l'unica realtà e cioè come l'unica forma organizzativa possibile, al di là dello stesso processo di evoluzione.

La personalità è proprio una di queste forme organizzative conseguenza dell'approccio strutturale delle società positive ed illuministiche: è rispetto a tali approccio che si può comprendere il concetto di "uomo marginale", ricordato nell'articolo e dovuto a E.R.Park, che serve ad indicare chi è al di fuori o non accetta quei sistemi organizzativi e ciò può essere funzione sia del sistema di decodifica e cioè della forma culturale posseduta dal singolo o all'interno della quale è cresciuto, sia per il fatto che sta cercando di uscire da esso o perché non lo accetta dal punto di vista espressivo (affettivo) o da quello di decodifica dell'esterno (dimensione cognitiva). L'uomo marginale lo può essere sia rispetto all'una o all'altra delle dimensioni della rappresentazione ... o rispetto ad entrambe.

Per me virtualità è ...

di **Hazem Cavina**

Virtualità secondo me significa vivere all'interno di una dimensione prevalentemente mentale in cui la persona può immaginare di poter essere e diventare qualunque personaggio in qualunque contesto a prescindere sia dalle caratteristiche interne della persona stessa che dai legami che questa ha con il proprio ambiente.

La virtualità perciò probabilmente è una caratteristica che appartiene ai mezzi di comunicazione, i quali appunto per questo rappresentano la realtà in maniera verosimile ma non oggettiva, e allo stesso tempo è una caratteristica delle singole persone dal momento che queste hanno la possibilità di autorappresentare sé stesse in maniera del tutto autonoma rispetto ad un contesto ambientale che invece tende a vincolare le possibilità delle esperienze concrete della vita.

Ad esempio uno dei tanti fenomeni in cui la nostra realtà si rivela non certo oggettiva, fondata su presupposti ambientali esterni all'uomo, ma al contrario virtuale, fondata cioè su un significato simbolico, è quello della moda. Grazie a un'opulenza che permette di ragionare in termini prevalentemente estetici, noi abbiamo ridotto l'importanza del valore d'uso, potenzialmente intrinseca al bene, e abbiamo cominciato a considerare il prodotto come un simbolo; per esempio una cresta, un piercing, un tale abito sono simboli che la persona usa per rappresentare se stessa a sé e agli altri, un atto comunicativo.

Ma la virtualità, oltre a consentire di usare segni che all'interno di un codice diventano simboli e perciò veicolano significati, "parlano", è anche una condizione che riguarda l'interno delle persone. Ad esempio, il considerarsi come il centro del mondo, il prendersi come parametro di giudizio universalmente valido e il concepirsi come autonomi rispetto al proprio contesto sono fenomeni che mostrano come non solo ciò che accade nel sociale, ma anche la nostra realtà mentale interiore non è affatto oggettiva, un qualcosa di tangibile, universalmente ed astoricamente valido, ma una realtà virtuale prevalentemente simbolica.

Purtroppo nella nostra società questa virtualità, questo simbolico che caratterizza le nostre vite in maniera largamente indipendente sia rispetto al contesto in cui viviamo e sia rispetto al nostro rapporto con l'ambiente materiale esterno, provoca anche situazioni di disagio in cui la persona, immersa in una eccessiva complessità simbolica, ne smarrisce il senso e con esso la possibilità di un'esistenza felice.

Ad esempio, questa difficoltà può produrre una distorsione tale per cui il piacere, diventando un rimedio effimero e momentaneo per un'esistenza fondamentalmente infelice, può portare la persone a ricercarlo in strumenti dannosi come le sostanze stupefacenti, che da un lato producono condotte socialmente inaccettabili come rapine,

furti, violenze, ecc... e dall'altro scombussolano gravemente il sistema simbolico della persona, il suo modo di concepire sé stessa e il proprio contesto.

La virtualità quindi non è solo una caratteristica del messaggio di un medium ad elevato contenuto tecnologico e non è solo l'idea di autosufficienza infallibile rispetto agli altri ma è una condizione esistenziale generalizzata nel nostro contesto possibile, secondo la teoria socioterapeutica, a partire dalla nascita del simbolico, inteso come capacità di gestione dei significati in assenza dei referenti empirici e senza nessun legame necessario con il contesto. Tale nostra situazione, in cui la complessità simbolica esterna ed interna disegna una realtà virtuale in cui diventa difficile una comprensione di sé e dell'ambiente in grado di consentire una vita felice, suggerisce la necessità da un lato di analizzare il nostro contesto tenendo presente quello che può significare vivere nella virtualità e dall'altro di provare a dotarci di strumenti concettuali idonei a trattare la complessità delle nostre esperienze quotidiane.

LA STELE DI ROSETTA di **Leonardo Benvenuti**

Una seconda accezione del termine di virtualità è quella contenuta nel saggio di H.Cavina: in quanto da lui scritto tale concetto viene usato per indicare una caratteristica importante e cioè il fondamento base della virtualità che è il fatto di essere un fenomeno interamente simbolico. In tale veste è creato dal singolo nella sua attività di decodifica di prodotti sensivi (vedi precedenti stele) che, in quanto stimoli diretti al sistema nervoso centrale, diventano assolutamente fungibili una volta immagazzinati in esso. Una delle caratteristiche base del simbolico è proprio quella di essere gestibile come una sorta di gigantesco cartone animato il cui pennello è costituito dai desideri, dai pensieri, dalle speranze, ecc.; oppure da quanto assorbito per via mediale e la cui gestibilità è spesso progressivamente più difficoltosa in funzione del numero dei sensi coinvolti. Così la lettura di un romanzo finisce con l'essere semplicemente meno appetibile, in funzione del tipo di socializzazione avuta, per il fatto che ad essere coinvolta è solo la vista, laddove nei prodotti neomediali so aggiungono, come minimo, la policromia del prodotto ottico e la polifonia di quello uditivo. Il tutto diviene quindi funzione dell'organizzazione di un consumatore adulto che può avere maggiori difese rispetto a quelle di un bambino o di un preadolescente o di un adolescente che possono essere meno formalizzate.

“L'autorappresentazione”, di cui si parla nell'articolo, dipende dalle possibilità immagazzinate nella memoria: per questo i nuovi media divengono una fonte quasi inesauribile di immagini che però vengono accumulate in base alla quantità di ore di fruizione di tali media, con le loro centinaia e centinaia di storie e di vite narrate anche

solamente in film, telefilm, vicende varie, cartoni animati, ecc., e al gradimento che suscitano nello spettatore. Attraverso il gradimento, che per noi è componente forte della dimensione affettiva, passa naturalmente la dimensione estetica, sia come assunzione di canoni dall'esterno che come frutto di una propria elaborazione. Ma il rilievo estetico nelle società post-cinquecentesche è già conseguenza di quella autonomizzazione del simbolico dovuta all'approccio tipografico: per quest'ultimo l'eliminazione della necessità della relazione faccia a faccia nella trasmissione della comunicazione (il libro viene letto da centinaia di persone senza essere un tramite orale tra le persone, come nelle società pre-tipografiche) vuole dire anche distacco dall'uso immediato del prodotto. Il valore di un prodotto cessa di essere immediatamente fruibile come valore d'uso, mentre quello di scambio inizia a regnare sovrano: si è disponibili a barattare tutto in funzione di uno scambio che riguardando la dimensione simbolica diviene fine a se stesso. A quel punto il simbolico diventa estremamente importante proprio in virtù del fatto che il suo produttore si identifica con lo stesso. Il passo verso la sacralizzazione dei propri prodotti è breve. L'autoreferenza diviene l'aspetto logico di questa sacralizzazione e se interviene una sostanza (droga, ecc.) che entra nell'organizzazione interna della persona, allora essa sarà percepita e sacralizzata in quanto prodotto interno. La droga si presenta come strumento di riduzione di complessità poiché simula il piacere e, in quanto tale, diviene regina della virtualità. La simulazione può uscire allo scoperto solo se confrontata con la vita rispetto alla quale fa uscire allo scoperto la propria inconsistenza. Se una persona si vota ad essa, solo il ricongiungerla alla vita può, forse, farla uscire dall'inconsistenza della simulazione.

Bisogno di un mondo virtuale

di **Giampiero Marrazzo**

Hai immaginato il futuro, hai sognato di vincere, hai creduto di sbagliare, ma dove è accaduto tutto questo? Perché è successo? Come l'hai vissuto e, soprattutto, l'hai vissuto? Crediamo di vivere la vita per quello che ci offre; la si vive nonostante a volte ci chieda di accettare cose che forse non vorremmo. Siamo abituati ad accettare, chi più chi meno, passivamente le scelte, che a volte sembrano essere obbligate, ed è proprio allora che in noi stessi prende forma quel rigurgito rivoluzionario che punta i piedi e sente il bisogno di sfogarsi, di non confinarsi alla vita che ci circonda.

Riserviamo a noi stessi non un angolo quanto un mondo intero dedicato a questi pensieri, che insieme costruiscono una vera e propria realtà parallela, un mondo nel modo reale; ritenendo per reale quel mondo in cui ci obbligano a credere, in cui si pagano le tasse, in

cui la domenica ci si ferma per assopirci comodamente, e guardare scene di guerriglia per magliette di colore differenti. Il costruito non regge, la nostra testa si appella non alla ragione, ma a quel punto della nostra mente che apre il rubinetto della fantasia, del surreale; qui dove il cinismo, l'ipocrisia, le gelosie e le sopraffazioni sembrano essere macerie della vita ad occhi aperti. Tutte le nostre aspettative, quelle idee che spesso sono giudicate - da chi poi? - folli prendono forma; palazzine di sogni, strade che non hanno nome portano sempre lì dove si vuole arrivare, senza girare intorno ai nostri desideri, ma centrando gli obbiettivi che l'altra vita quella "vera", per noi ingiustamente, ha dato ad altri. Per quanto il pavimento sembra farci camminare senza mai inciampare, prima o poi uscirà fuori il cartello con su scritto "strada interrotta", da lì in avanti sarà il mondo reale, sarà quello ragionato a prevalere. Questo cambiamento lo sentiremo con il bisogno di ossigeno, nel nostro mondo virtuale non c'è alcun bisogno se non quello di vedere i nostri bisogni accettati e le nostre volontà compiute.

Tutto ciò non provocherà malore, ci siamo abituati; siamo abituati ad essere assuefatti da quello che il mondo reale digerisce senza assaporare, quello che ci obbligano a mangiare, facendoci credere che il nostro disgusto non sia un problema, ma solo un'indignazione momentanea, che passerà con il tempo, e dalla quale non ci sentiremo più tormentati. È il tempo a doverci curare, è la sua ricorrenza, che non ci deve spaventare; non bisogna credere che le ingiustizie ripetute siano tali, ma bisogna credere solo in quella giustizia chiamata: la ciclicità della storia. E' questo il motivo per cui la nostra culla, il nostro cuscino su cui affondare le immoralità e le coperte sotto le quali nascondere le nostre frustrazioni, sono edificanti di un nostro mondo virtuale; continuiamo a non accettare fino all'assuefazione, fino alla caduta delle nostre barriere ideali dei nostri principi.

Quei principi stessi che sono alla base del nostro mondo, e che nella realtà obbligata, quella della razionalità, spesso sono appesi al pubblico ludibrio, come fossero qualcosa di cui vergognarsi. Ed è questo ciò che il mondo esterno, ciò che la società spesso ci obbliga a credere, i nostri piaceri non devono essere tali, le nostre volontà non sono giustificate, la morale comune è proprio il comune denominatore del buon vivere civile; ma la morale a chi è comune? Cosa accade se non è la mia morale? L'emarginazione, l'essere tacciati di anarchia dall'inquisizione per combattere "il diabolico mondo dei sogni e la sempreverde terra dell'immaginazione", che solo ai bambini, e chissà per quanto ancora, può essere permessa. Non tornerò ad affermare ciò che grandi scrittori come De Saint-Exupery nel "Piccolo Principe", e filosofi come Schopenhaur nel "...la vita e i sogni sono pagine dello stesso libro", o Leibniz nella sua armonia fra tutti gli elementi, fra il mondo ragionato e quello ideale, hanno palesato; ma unico mio interesse è valutare se

oggi ci sia realmente l'intenzione di celare la nostra immaginazione e la volontà di manifestarci, così come noi stessi decidiamo, in un mondo così raziocinante.

La virtualità per quanto sia, a mio parere, l'intenzione di ricreare un mondo protetto dove esprimerci e liberarci senza il peso dei pensieri, è pur sempre un'attività del nostro intelletto; è un ragionamento senza ragione, ma che dalla ragione di un mondo parte per l'edificazione di un altro, di una realtà parallela, che non fa altro che alternarsi, ininterrottamente, con il mondo reale. Ed è questa alternanza che aiuta a sfogarci delle nostre insoddisfazioni e delle frustrazioni; quindi, aprendo il getto dell'immaginazione, abbiamo modo di essere quello che non siamo a causa della società, della famiglia, degli eventi che succedutisi a causa nostra o per scelta altrui hanno fatto in modo che la realtà in cui viviamo non riponga più le nostre aspettative. Di vero c'è solo la voglia di scappare, tutti ne hanno bisogno; almeno per un attimo ho bisogno di essere il più grande campione di box, il modello di migliaia di ragazzi, o, più semplicemente, il marito di una brava moglie con dei figli che completano la mia vita, e tutto con solo un pensiero; tutto avviene abbassando per un attimo le palpebre, le saracinesche con il mondo esterno, che dividono la nostra immaginazione, delle volte puerile, con la spietatezza di chi rovina senza chiedere scusa, ma sapendo bene il perché. Non bisogna, però, scusare se stessi, i propri comportamenti delle volte, eccessivamente, effimeri con l'attenuante della non accettazione del mondo esterno, questo non sarebbe giusto; sarebbe l'ennesima giustificazione che daremmo alla realtà "reale" per distruggerci il nostro mondo virtuale, in quanto bambinesco, sragionato e il più delle volte disgraziato e dalle volontà inopportune, quelle volontà in cui non dobbiamo più credere. E così come dice Blake: "Voi non credete – né vi indurrò a credere: voi siete in sonno – né tento di svegliarvi. Dormite pure! Sino a quando in gradevoli sogni di ragione avrete la libertà di bere ai chiari flussi della Ragione e Newton, che sono esattamente due cose..."

LA STELE DI ROSETTA di **Leonardo Benvenuti**

Estremamente importante il titolo, poiché la necessità di un mondo virtuale è indubbia. Virtualità è tutto quello che noi possiamo concepire ed architettare con il nostro sistema nervoso centrale. Virtuale è il mangiare, e il bere, il costruire esattamente come il credere e l'ideare: il nostro cervello è un organo isolato che riceve una serie di input dai propri sensi o dai propri organi interni che non sono in alcun modo assimilabili agli stimoli che hanno prodotto tali input. Quello che arriva al sistema nervoso centrale è già una virtualizzazione, esattamente come quello che ne esce e cioè i comandi per il nostro sistema muscolare. Che cosa c'è di più virtuale che pagare le tasse? Del denaro?

Dell'oro? Esattamente come "il fare la guerriglia per magliette di colore differente".

Alle radici dell'articolo di G.Marrazzo vi sembra essere proprio una sorta di parallelismo imitativo tra due sistemi simbolici la cui virtualizzazione consiste in un doppio processo ricostruttivo dell'ambiente: uno più "crudo" e cioè aderente all'esterno stesso, ed uno più "dolce" e cioè funzione dei nostri desideri. Sono identici. Ma uno prima o poi diviene sgradito, proprio perché ci pone un limite – il cartello di "strada interrotta" – ci toglie l'ossigeno; l'altro, invece, ci appare duttile, capace di soddisfare i nostri progetti.

A questo punto è un meccanismo particolare a scattare, un meccanismo che determina il nostro stato di aderenza alla vita o di lontananza da essa: è l'identificazione che, se non viene da noi gestita, diviene meccanismo altalenante di un pendolarismo tra sistemi di rappresentazioni che, proprio per la loro natura del tutto simbolica, divengono estremamente dispersivi delle energie possedute dal singolo. L'uno diviene sistema di valutazione dell'altro. Direi quasi che l'uno diviene elemento di valutazione dell'altro: una sorta di pubblico interno bipartito, ogni parte del quale giudica l'altra o sulla base dell'aderenza alla vita o di quella al sogno e al vagheggiato. Il "pubblico ludibrio" si trasforma nel ludibrio del pubblico interno: solo che essendo duplice ce ne sarà sempre uno scontento. E i grandi scrittori o i grandi filosofi saranno solo supporter dell'uno o dell'altro sistema, spettatori o testimoni, complici o utili idioti piegati ai nostri desideri, ai nostri timori, ai nostri limiti o alle nostre esigenze di copertura teorica o pratica, ai nostri vizi, alle nostre debolezze ed opportunismi.

Il percorso diventa labirinto di favole e di menzogne che noi raccontiamo a noi stessi in virtù di quanto ci hanno permesso o abituato a fare; in virtù, spesso, di un amore familiare incapace di ancorarci all'esterno ma capace soltanto di costruirci un esterno ancora più virtuale di quello creato dai nostri desideri: e cioè quello creato dai loro desideri, legato a quanto da loro non realizzato o a quanto sognato per noi. La ragione diviene un semplice criterio di coerenza di un sistema simbolico, di un'organizzazione virtuale.

MESSAGGI DAL MONDO

"Casa Gianni" e il gruppo di Scampia intensificano il foro rapporto di **Raffaele Facci**

Dal 28 dicembre al 1° gennaio per il terzo anno "Casa Gianni" è a Napoli. Ragazzi, genitori, bambini sono ospiti di padre Fabrizio Valletti nella Casa dei Gesuiti al Vomero.

Abbiamo ripreso i fili di un rapporto continuato dopo il suo trasferimento da Bologna a Napoli, nella parrocchia di Santa Maria della Speranza a Scampia.

Il 28 sera assemblea di tutti i convenuti con Leonardo Benvenuti e p. Fabrizio. Si pensa sia giunto il momento di rendere più continuativo il rapporto. A Scampia sono attive le "Piazze informatiche" che possono essere un utile strumento per dare continuità allo scambio. P.Fabrizio ci ha fornito alcune copie del mensile del quartiere: "Fuga di Notizie". Da parte nostra contiamo di aver presente, nelle riunioni di redazione Scampia, la sua gente e le sue caratteristiche, per farne parte del nostro lavoro di riflessione, ricerca e comunicazione. Naturalmente il lavoro dovrà essere fatto a quattro mani col gruppo della "Associazione Animazione Quartiere Scampia". In varie occasioni si potrebbe individuare assieme il tema da affrontare, fornirci reciprocamente notizie, condividere avvenimenti e situazioni. Si potrebbe progettare il da farsi concreto come gruppo di riflessione ed azione. Ai primi di gennaio il Presidente Ciampi, in visita privata a Napoli, parlando di Bagnoli afferma: "Quel che vorrei vedere finire è questo rinvio, rinvio, rinvio, per una delle aree più belle del Golfo e della Campania". Ciampi, lo scorso anno, negli stessi giorni, inaugurò il museo della Scienza ospitato nel più antico opificio di Bagnoli. Noi ci siamo stati, ci è piaciuto e i bambini si sono molto divertiti. Il direttore di "Fuga di Notizie", Domenico Pizzuti scrive, nel numero di dicembre, della: "lentezza di attuazione di progetti di riqualificazione urbanistica a Scampia, dove le 'famiglie' per grazia ricevuta hanno eretto recentemente una statua svettante al Salvatore.....[Ci interessa] il futuro politico di Napoli con l'azione collettiva. Ed allora dobbiamo dire che corni, rosari ed angeli con le ali non bastano a vincere le regate e il decollo della città. Ci piace di più un paragone automobilistico della nostra sindaca, che in una occasione assimilava la città a 'una Ferrari che non sa di essere tale' per le potenzialità di cui è dotata. Occorre che i motori funzionino a pieno ritmo, cioè in maniera sincronica, con una guida esperta al volante che esalti le potenzialità esistenti verso una meta progettuale condivisa." Nell'editoriale 'Periferia dietro le sbarre', di p.Fabrizio, leggiamo: "Il Centro penitenziario di Secondigliano è la continuità del quartiere di Scampia...La cultura del carcere che prende corpo nei bambini legati ai familiari detenuti può trasformarsi nella convinzione che siano loro stessi le vere vittime. D'altra parte se non si costruisce un vero percorso di rieducazione alla legalità e non si dà concreto corpo alle misure alternative si consolida la mentalità di chi sta fuori che è bene potenziare le strutture di sicurezza e per chi sta dentro che tanto vale sfidare la società per sopravvivere e per sperare in una soddisfazione personale".

Il Forum Sociale Europeo di Parigi

di **Maurizio Maccaferri**

Dopo Genova, Firenze, Porto Alegre, Evian, Riva del Garda, Perugia mi sono trovato nuovamente a seguire un appuntamento del movimento no-global. In questa occasione l'evento era costituito dal Forum sociale Europeo; la città dove si svolgeva il tutto Parigi. La struttura dell'appuntamento era speculare a quella degli altri eventi. Alcune giornate di discussione intensa, con assemblee plenarie conferenze, dibattiti, seminari, gruppi di lavoro, e una manifestazione conclusiva, dove si rilanciavano alcuni temi e alcune parole chiave elaborati dal movimento. Lo scorso anno a Firenze il tema principale era stato l'intervento armato in Iraq; quest'anno si è parlato di costituzione europea, per la costruzione di "un'altra Europa".

L'arrivo a Parigi mi ha subito fatto notare alcune differenze con le altre esperienze. E' innegabile che la "grandeur" della capitale francese faccia perdere di vista ogni altra cosa: l'imponenza delle strade, dei palazzi e dei monumenti parigini bastano da soli a fare passare in secondo piano qualunque evento. Tuttavia, in questa occasione il social forum era organizzato in maniera diversa. A differenza delle altre volte, la manifestazione si svolgeva infatti in quattro sedi separate, localizzate per lo più nella prima periferia parigina. L'intento era probabilmente quello di coinvolgere realtà territoriali abitualmente ai margini di certi meccanismi e processi di partecipazione politica. Coinvolgere la periferia avrebbe voluto significare anche controbattere ad alcune accuse di "elitarismo" rivolte al movimento. Il risultato è stato invece quello di creare un contesto molto dispersivo, dove le iniziative del forum riuscivano appena a sfiorare la quotidianità della metropoli e le dinamiche relazionali tipiche di un immenso agglomerato urbano. La mescolanza di razze e di colori che ha sempre accompagnato i social forum – anche Parigi non si è sottratta a questa "consuetudine" – era abbastanza diversa dalla variegata multietnicità che si incontrava nelle banlieu parigine.

Al di là delle intenzioni degli organizzatori, il secondo social forum europeo ha palesato alcuni limiti ormai consolidati presenti in questo genere di appuntamenti. In prima istanza, sembra essersi invertito il processo che aveva dato vita al primo forum sociale mondiale di Porto Alegre. In quell'occasione, era la specificità dell'esperienza cittadina (il famoso "bilancio partecipativo", esportato con alterne fortune in tante altre città) a costituire l'ossatura principale sulla quale si sviluppava tutto l'evento, e ad attrarre partecipanti da tutto il mondo. La scelta di Parigi – e, per il forum del 2004, di Londra – rappresentava il processo inverso, ovvero le tematiche del movimento che cercano di contagiare le grandi metropoli. Da questo punto di vista, il risultato non è certamente quello atteso. Parigi ha rischiato di inghiottire il forum, vista anche la scarsa rilevanza

avuta sugli organi di informazione. Il limite più palese sembra però essere tutto interno al social forum. Si è parlato spesso di questi eventi come di grandi appuntamenti identitari, capaci di dare senso di appartenenza a singoli e gruppi provenienti da tutto il mondo. La mia impressione è stata invece quella di essere di fronte a luoghi ormai autoreferenti, per di più di piccole dimensioni rispetto al contesto urbano nel quale erano inseriti. Le stesse tematiche no-global – che hanno sempre dato forza e pregnanza al movimento – se riproposte sempre alla stessa maniera e allo stesso target di persone, rischiano di depotenziare la loro portata e diventare solo consuetudine politica.

I limiti evidenziati non mi hanno tuttavia impedito di apprezzare alcune caratteristiche comuni anche agli altri eventi. Il social forum rimane un luogo d'incontro, un tentativo di mettere insieme esperienze differenti a partire dalla ricerca di altro modello di società rispetto a quello esistente. Il fascino cosmopolita di Parigi ha comunque esercitato un influsso positivo sull'andamento del forum, e la sensazione di sentirsi cittadino del mondo (vedi Porto Alegre) non è scomparsa. Il rischio vero è quello che in appuntamenti come questi prevalga la dimensione rituale, con il prevalere dei soliti meccanismi di leadership informale tipici dei movimenti degli anni 60-70 e con una riduzione della portata innovativa che invece aveva caratterizzato le prime manifestazioni. I prossimi appuntamenti dovranno tenere conto di ciò, evitando che dopo aver cercato di abbattere confini (in un altro articolo avevo parlato di border no-global) se ne costruiscano altri.

"La città delle EMOZIONI"

Dal Convegno "La città delle emozioni"

Anzola dell'Emilia (Bo) - 1 e 2 Febbraio 2004

di **Valeria Magri**

"Le emozioni", uno splendido e singolare argomento, per un Convegno che si è tenuto ad Anzola dell'Emilia nei giorni 1 e 2 Febbraio 2004. Interessanti e noti studiosi e ricercatori hanno dato il loro prezioso contributo al Convegno che ha visto, nella giornata del 2 febbraio, come moderatore, il noto giornalista di Rai 3 Maurizio Mannoni.

Anzola dell'Emilia, Comune a soli 20 chilometri da Bologna, da qualche anno sta lavorando sulle emozioni. Per poi esprimersi in questo interessante Convegno dal titolo "La città delle emozioni". Un convegno, quello di Anzola, molto sentito dalla cittadinanza, un convegno vitale, denso, appunto, di emozioni. Tutto nasce dal progetto ideato da un Comitato Scientifico del Comune di Anzola, un vero e proprio progetto che ha avuto l'ambizione e forse anche la presunzione di proporre un percorso alle persone sulle emozioni. Un itinerario che ha coinvolto l'Istituzione, cioè l'Ente Comunale e i cittadini. Che

cosa è stato fatto ad Anzola? Quali sono stati i contenuti e i riferimenti teorici del progetto? Come è stato agito? Quali sono state le tappe del suo percorso? Tutto ciò ci viene brillantemente ed esaurientemente raccontato da un componente del Comitato Scientifico, mentre, a seguire, una dipendente del Comune di Anzola racconta dettagliatamente e con entusiasmo il percorso esperienziale sulle emozioni di alcuni dipendenti comunali, attraverso la partecipazione ad un corso di formazione.

Il rappresentante scientifico, Paolo Ballarin, con una articolata descrizione, espone così il progetto: “Il progetto nasce dall’esigenza di valorizzare e incrementare le competenze emozionali per il perseguimento di una strategia di promozione del benessere e della qualità della vita della cittadinanza; l’utilità di un progetto di questo tipo, si articola su cinque punti fondamentali: la realizzazione del sé affinché la persona sia in contatto con le proprie emozioni e sia in grado di esprimerle senza censura; le relazioni interpersonali affinché si possa verificare l’accettazione delle differenze e la gestione costruttiva dei conflitti; la partecipazione sociale attivando processi di coinvolgimento attivo favorendo lo sviluppo di elementi quali il potere personale e la capacità di autogoverno, il sentimento di comunità e di solidarietà; la salute, il benessere e la qualità della vita”.

La dimensione emozionale è considerata, dai relatori, di primaria importanza anche dal punto di vista educativo, in relazione alla trasmissione di valori, regole e competenze connesse alla convivenza civile. La complessità del mondo in cui viviamo, i ritmi frenetici, il tempo che manca, la velocità dell’evoluzione tecnologica ci impongono nuovi modi di comunicare, di relazionarci e di convivere. Spesso ci diventa impossibile, rimanere in contatto con la nostra dimensione affettiva ed emozionale.

Gianna Schellotto, psicoterapeuta e scrittrice, inizia il suo intervento sottolineando l’esigenza, per le persone, di un alfabeto delle emozioni. Ella afferma che “le emozioni sono il rapporto tra noi e gli altri ma purtroppo nella società odierna si verifica assenza di empatia e quindi incapacità ad entrare autenticamente in contatto con gli altri. Le emozioni, invece, diventano attaccamento a noi stessi, sono narcisistiche e sterili, non vengono comunicate e rimangono un semplice compiacimento narcisistico”. “Ci emozioniamo collettivamente” dice la Schellotto, “tutto, secondo ritmi esterni e le emozioni sembrano governate da tamburi collettivi”. Sembra quasi che per emozionarci, secondo la Schellotto, ci debba essere qualche cosa che ci trascina, un avvenimento sociale tragico il quale ci induce a lasciarci andare in una corrente emozionale collettiva.

Diego Misciosia, dell’Associazione “Minotauro” di Milano, interviene focalizzandosi sul tema educazione ed emozioni: “Pensare meglio alle emozioni, capirne la logica, il senso, diventarne consapevoli; le emozioni sono i veri registi delle nostre scelte”. Inizia così

l'intervento di Misciosia e continua toccando un tema, in questi ultimi tempi molto sentito e oggetto di analisi da parte di sociologi, pedagogisti, psicologi ecc. , la famiglia. Una famiglia, secondo lui, che si è modificata negli ultimi anni, una famiglia attualmente maternalizzata che parla il linguaggio dell'accoglienza e della protezione e dove si viene a delineare sempre più la crisi della figura del padre. Egli parla di "funzione ostetrica" della famiglia in quanto in grado di far nascere nel bambino le sue potenzialità. La famiglia si è posizionata sulle emozioni, si è spostata dall'area paterna, caratterizzata da valori quali autonomia, regole e doveri, all'area materna, caratterizzata invece dalla scoperta di sé e dei propri sogni. Il bambino nella famiglia di oggi viene impreziosito, valorizzato; crescendo, con l'ingresso nel sociale, egli si trova a dover fare i conti con una cultura sociale selettiva, severa e intransigente. L'onnipotenza del ragazzo e la sua voglia di protagonismo, secondo Misciosia, andrebbe canalizzata in progetti di vita e di lavoro senza negarne i sogni. "In realtà i ragazzi si trovano di fronte ad un mondo adulto selettivo ma anche strumentalizzante rispetto ai loro sogni", continua Misciosia, "un mondo adulto falso che non è in grado di allearsi con i sogni dei ragazzi. I loro sogni vengono relegati, dai media, in nicchie narcisistiche e strumentalizzati. I giovani diventano oggi i fautori di un consumismo compulsivo e sfrenato. E' così che, nel ragazzo, si verifica una vera e propria paralisi progettuale".

A questo punto diventa fondamentale recuperare la figura del padre, riacquistando i valori dell'area paterna con competenze più naturali e culturali. Miscioscia, in questo suo intervento, delinea una nuova figura di padre che sappia gestire i conflitti e riconoscere le emozioni, che sia in grado di tradurre le emozioni in progetti, elaborando emozioni e paure. Emerge da questa interessante analisi un nuovo concetto di paternità, una figura paterna in grado di gestire gli affetti ed accompagnare il bambino e l'adolescente attraverso tutti gli snodi del suo percorso evolutivo e quindi di crescita non solo fisica ma anche emozionale e sociale.

Fiorella Monti, docente dell'Università di Bologna, nel workshop, da lei condotto, "Emozioni e genitorialità", focalizza la sua attenzione sulla relazione emotiva dei primi anni di vita della persona. Queste, le sue parole: "L'interazione bambino-adulto si presenta, sin dall'origine, come un insieme di processi bidirezionali, in cui ambiente e bambino agiscono e si influenzano reciprocamente, e dove la regolazione e l'apprendere dall'esperienza emotiva, appaiono come elementi centrali per lo sviluppo di relazioni affettive sane". Questa studiosa si sofferma in particolare sul ruolo dell'adulto nel rapporto con il bambino e sulla sua "responsabilizzazione emotiva". E' l'adulto, secondo lei, che ha la responsabilità della regolazione emotiva nel rapporto con il bambino. E' l'adulto che può aiutare il bambino a dare un nome e un significato alle sue emozioni. E' l'adulto che può contenere le emozioni

del bambino e che può iniziare con lui, fin dalla nascita, una danza interattiva e un ritmo che, attraverso l'ascolto e l'interazione, favorisca una crescita sana e di forte riconoscimento. Nel corso di questo workshop, un tema emerso e di grande interesse per i partecipanti è stato quello dell'ascolto. Saper ascoltare il bambino, sapersi mettere in contatto con le sue emozioni sembra essere lo strumento che ci permette di aiutarlo nel suo percorso di crescita. Ci avviamo verso la fine di questo convegno che ci lascia sicuramente tracce su cui riflettere. Sulla nostra vita, sulle nostre emozioni, sul nostro ruolo di educatori, genitori, insegnanti ecc. Giunti al termine di queste due giornate di studio e di riflessione ci sentiamo tutti, forse, un po' più motivati a cogliere le nostre emozioni e chissà forse anche ad incontrare gli altri cercando con loro quel rapporto empatico che ci permetta di uscire dal nostro narcisismo esistenziale.

AIST - Associazione italiana di Socioterapia

Progetto GENITORI-INSEGNANTI

“GIOCHI DI POTERE A SCUOLA E IN FAMIGLIA”

ascolto e azione per la attivazione della comunità educante

CORSO di AGGIORNAMENTO comprensivo dello scambio esperienziale tra i partecipanti, l'analisi di casi e situazioni, il monitoraggio del percorso.

Negli ultimi anni la relazione coi figli e/o allievi si è fatta più impegnativa. Si parla del burn out degli insegnanti, di genitori messi fuori gioco, di incapacità a dare risposte. In effetti spesso gli educatori denunciano crescenti difficoltà.

SCOPO e FINALITA'

Il corso annuale si inserisce in una più ampia progettualità per quella rete tra genitori, dirigente, insegnanti, personale ATA volta alla tessitura di un rapporto educativo insieme progettato, condiviso e agito. E' perciò momento di incontro, di conoscenza reciproca e scambio, per mettere in comune le situazioni e progettare interventi in una logica di co-costruzione e tessitura collettiva che possa agire risposte condivise e sinergiche.

E' momento di studio e approfondimento per decodificare atteggiamenti, azioni dei ragazzi e capire le nostre situazioni di difficoltà a individuare le dinamiche delle relazioni e trovare le risposte educative efficaci. E' un corso di aggiornamento per insegnanti, visto nell'ottica unitaria del Piano dell'Offerta Formativa della scuola.

Vuole favorire e aumentare la comunicazione efficace mettendo in relazione educativa (educante perché anche autoeducante) le persone che per motivi di status e/o lavoro entrano in rapporto con gli adolescenti. La tessitura corrobora le disposizioni e gli intenti nei confronti degli educandi attraverso situazioni di apprendimento metodologico e di incontro relazionale.

PARTECIPANTI

Genitori (3-5 per classe) e insegnanti delle classi 1X, 1Y, 2Z; personale della scuola (3 persone). Il gruppo è composto di 20 persone in totale.

OBIETTIVI

Individuare le forme con cui l'adulto indirizza il ragazzo e quelle con cui il ragazzo indirizza l'adulto (posto che il potere sia la capacità di indirizzare).

Dotare gli educatori di una serie di strumenti socioterapeutici preliminari di valutazione rispetto alla formazione e di auto-progettazione del proprio lavoro.

Individuare le debolezze nella relazione ragazzo-adulto come divergenza nella fruizione comunicativa e nelle risposte. Coordinare l'azione educativa sui ragazzi evitando messaggi divergenti e fraintendimenti.

CONTENUTI

Incontri, scontri, scambi e richieste che, nell'accezione socioterapeutica possono essere intesi come 'giochi di potere' caratterizzano la relazione educatore-educando.

Approfondiremo forme e regole di tali giochi, la distribuzione asimmetrica del potere e la costante alternanza tra autorità e autoritarismo. Il potere, in quanto concetto sociologico, verrà affrontato come strumento di lavoro dell'educatore, utile solo a seguito della presa di coscienza dei limiti che esso oggi ha, essendo inserito nel 'contesto comunicativo' più ampio del nostro momento sociale attuale (cultura neomediale).

METODOLOGIA

Spiegazione dei principali concetti socioterapeutici. Esercitazioni sull'ascolto. Colloqui individuali e counselling a richiesta. Incontro di gruppo e/o a piccoli gruppi per conoscersi, condividere situazioni vissute e problemi. Analisi di quanto emerso, analisi di casi di singoli e gruppi (es. gruppo classe). Analisi del contesto. Progettazione di risposte e interventi con monitoraggio del percorso e della sua evoluzione.

TEMPI E LUOGO DI ATTUAZIONE

Da settembre 2004 a maggio 2005.

Presentazione del corso: 2 ore.

4 incontri per quadrimestre di 3 ore e 30 ciascuno dalle 18 alle 21,30 con un intervallo di 20 minuti per un breve momento conviviale.

10 ore 'serbatoio' con possibilità di prenotare colloqui coi conduttori da parte di singoli partecipanti, coppie, genitore/i e figlio. 40 ore in totale.

Per informazioni: "ilbradipo" Rivista on-line 3290284405

e-mail: info_ilbradipo@yahoo.it

RIFLESSIONI

Secondo me la virtualità è ...

di **Maurizio Maccaferri**

Parlare di virtualità significa per me riflettere su tanti momenti della vita di ognuno, dove l'aggettivo virtuale può caratterizzare idee e, di conseguenza, orientare azioni. Il riferimento, soprattutto nella fase adolescenziale, che per tanti singoli abbiamo visto prolungarsi ben oltre i tempi "fisiologici", diventerebbe quello verso una sorta di capacità di astrazione che porterebbe a costruire veri e propri schemi o modelli (intesi non tanto in senso logico-formale, quanto come referenze) che prescindono da una dimensione concreta. Secondo questo ragionamento due infatti sono gli aspetti a cui il termine virtuale rimanda. Da una parte, virtuale potrebbe essere associato a non reale, non concreto, ad un qualcosa di immaginario, privato in quanto tale di una dimensione empirica e quindi dispensato da un confronto con la "vita di tutti i giorni". L'immaginazione si porrebbe in questo caso come dimensione totalmente altra dalla dimensione effettuale. Dall'altra, virtuale potrebbe essere accostato ad "ideale", aggiungendo cioè alla dimensione non reale una dimensione ipotetica, auspicata e desiderabile, quasi perfetta, e per questo non esistente nella realtà, non raggiungibile, e quindi "virtuale". Il partner ideale, lo studente ideale, il genitore ideale, diventerebbero modelli staccati dalla dimensione concreta, e andrebbero a prendere l'aggettivo virtuale. Potremmo continuare con tanti altri esempi, che però non farebbero altro che aumentare le considerazioni di senso comune. Se virtuale e reale, virtualità e realtà si intrecciano, rimandandosi vicendevolmente i propri contenuti, una riflessione più approfondita sulla virtualità non può non partire da un'analisi su ciò che noi intendiamo per realtà. L'approccio socioterapeutico ci porta ad affermare che non è possibile definire la realtà come un qualcosa di già dato, di esistente a priori, di indipendente dalle costruzioni simboliche dei singoli. Queste caratteristiche possono essere invece ascrivibili a quello che definiamo "ambiente", inteso come tutto ciò che è sullo sfondo, sul quale s'inserisce l'azione di ogni singolo. La realtà viene invece ad essere una riduzione dell'ambiente operata attraverso i sensi, le capacità sensoriali, del singolo. Sempre seguendo l'approccio socioterapeutico, la situazione mediale presente (ovvero i mass media predominanti) accentua la prevalenza di uno o più sensi sugli altri, e di conseguenza influenza la costruzione della realtà. Nella cultura tipografica, la preminenza della vista sugli altri sensi consente l'autonomizzazione di un piano simbolico (condiviso attraverso la lettura del libro) che va a costituire quella che viene chiamata "realtà gutenberghiana", che altro non è che un apparato virtuale. Nella cultura neo-orale

dei nuovi mass media, vi è un ritorno alla plurisensorialità della cultura orale, e vi è la possibilità di costruire virtualmente anche l'ambiente (Benvenuti chiama questa virtualità di 2° livello, da differenziarsi con la virtualità di 1° livello tipica della cultura tipografica). Reale e virtuale non vanno quindi percepiti in maniera contrapposta, anzi diventano una possibile specifica l'uno dell'altro a seconda del tipo di società presa in esame. Le considerazioni fatte nella prima parte di questo testo, ben presenti nell'argomentare comune, diventano superficiali e prive di significato concreto. Secondo il nostro schema, il singolo, non solo nella fase adolescenziale ma in ogni momento della sua vita, si può costruire simbolicamente alcuni modelli di riferimento, alcuni ideali di comportamento e di azione, e la capacità di costruzione simbolica è fortemente influenzata dalla fruizione mediale del singolo stesso (ad esempio, la mia generazione ha vissuto in maniera molto diversa lo sviluppo del computer, e di conseguenza della rete, rispetto alle generazioni più giovani). E' chiaro che il piano virtuale è un piano rappresentativo e, nella definizione che la socioterapia dà di rappresentazione (immagine più investimento affettivo), i costrutti di cui sopra vengono ad avere valenza differente a seconda della carica affettiva che contengono. La donna ideale, il giocatore di calcio ideale, il manager ideale, e via dicendo, possono assumere importanza crescente (in presenza di forte investimento affettivo) all'interno della mente del singolo, e di conseguenza orientare azioni e comportamenti. L'origine di alcuni comportamenti "patologici" può essere rintracciata in questo meccanismo. Dal punto di vista personale, non posso che confermare che questa costruzione di reale/virtuale abbia caratterizzato tanti momenti della mia vita. In generale, è sempre la dimensione mediale, e cioè la dimensione culturale che influenza questo meccanismo, e non possiamo parlare di virtuale senza tener conto di ciò.

Comunicare in chat: comunicare con chi?

di **Stefano Zanetti**

Il fenomeno di Internet ebbe inizio negli anni '90. Nato per scopi militari (la possibilità di garantire la continuità di comunicazione in caso di attacco esterno) negli Stati Uniti nel 1969 con il nome di progetto ARPA, Internet divenne con la nascita nel 1993 del primo Browser grafico (MOSAIC) alla portata di chiunque, anche con basse cognizione informatiche, possedesse un Personal Computer e un telefono.

Mosaic permetteva di collegarsi alla rete tramite un'interfaccia grafica assai semplice. Con la nascita dei canali IRC s'aggiunse presto la possibilità di dialogare (sempre in forma scritta) in tempo reale con persone di tutto il mondo al costo di una chiamata urbana.

Era nata la chat-line; l'oggetto della nostra trattazione. Nella società Occidentale a modello capitalista ove si tendono a ridurre le dimensioni relazioni dell'individuo a favore della sua dimensione produttiva secondo la lezione Herbert Marcuse (cfr. "L'uomo ad una dimensione") il nuovo modo di comunicare, assai più funzionale alla mancanza di tempo, ebbe notevole e prevedibile successo. Non ancora pienamente quantificato, il fenomeno delle relazioni affettive nate in chat appare comunque rilevante dal punto di vista sociale.

Occorre porci innanzitutto una domanda: la comunicazione CMC (Comunicazione Mediata dal Computer) che tipo di comunicazione é?

Per tentare di rispondere chiediamoci: cos'è la comunicazione?

Aiutandoci con il Dizionario di Sociologia di Luciano Gallino (cfr. "Comunicazione", p.133) vediamo che il termine possiede varie accezioni. Per alcuni Comunicazione è trasferimento di informazioni, codificate e non, da un soggetto (la fonte) ad un altro (il ricevente) per mezzo di veicoli di varia natura (acustici, ottici, ecc.). In questa definizione che comprende praticamente tutta la fenomenologia sociale la CMC è senz'altro comunicazione; peraltro assai vantaggiosa, considerando che permette di eliminare l'eventuale timidezza di una comunicazione faccia a faccia.

Le cose cambiano se inseriamo la teoria Triadica del significato linguistico. Secondo tale teoria il significato possiede tre componenti: 1) la rappresentazione fonemica, 2) l'informazione percettuale, tratta dall'esperienza del soggetto e richiamata dalla rappresentazione (ad esempio un'espressione richiama la memoria di un suono), 3) l'informazione concettuale. Con questa integrazione la comunicazione deve avere a) una fonte, b) un messaggio, c) il significato triadicamente inteso che la fonte fornisce al messaggio, d) un ricevente, e) il significato triadicamente inteso che il ricevente attribuisce al messaggio. La co-significazione si ha quando il significato del messaggio coincide in tutte le sue componenti e specifiche combinazioni.

Alcune distorsioni osservabili nei campi comunicativi sono quelle dove esiste co-informazione ma non co-significazione. Queste variazioni rispetto al modello ideale possono suddividersi sostanzialmente in quattro modalità: a) la co-significazione esiste solo potenzialmente o non esiste, ma ciò non interessa alla fonte poiché si pone altri fini (ad esempio in uno scambio di dati), b) la co-significazione non esiste e la fonte ne presuppone erroneamente l'esistenza, c) la co-significazione è asimmetrica nel senso che il significato non viene recepito allo stesso modo dall'emittente e dal ricevente, d) la co-significazione è simmetrica ma parziale, nel senso che solo un campo della comunicazione è coperto. Ora la comunicazione CMC permette una co-significazione simmetrica e completa? Il significato delle preposizioni viene inteso triadicamente,

soprattutto nella sua parte concettuale e percettuale, oppure questo trasferimento è possibile solo in particolari momenti e con la co-presenza nello stesso ambiente fisico? Ci si può innamorare di un/una partner che non si vede e con il/la quale si comunica parzialmente o asimmetricamente? Eppure le relazioni affettive nella CMC sono una realtà. Chiedendo aiuto alla psicoanalisi (cfr. S. Lebovici e M. Soulé, “La conoscenza del bambino e la psicoanalisi”, Feltrinelli, Milano 1972) potremmo teorizzare che le delusioni del sociale portano allo sviluppo di un’esperienza immaginativa erta a baluardo contro il quotidiano (rifiutato). La tensione per una realtà non soddisfacente porterebbe l’io conscio in uno stato d’angoscia attenuato dalla creazione di un fantasma che avrebbe la funzione di produrre e realizzare desideri. L’essenza del fantasma è il desiderio insoddisfatto; ogni fantasma soddisfa un desiderio, corregge una realtà insoddisfacente. In pratica, noi investiamo affettivamente non nella rappresentazione del/della partner, ma in un simulacro creato della nostra mente. In un certo senso parliamo, senza saperlo, con noi stessi.

La virtualità

di **Valeria Magri**

Remo Bodei, al Festival Filosofia parlava di vite parallele, della capacità che abbiamo di immaginarci altre vite diverse, parallele alla nostra. “Quasi un bisogno, il nostro, di riallacciare, combinare la nostra vita con quella altrui” dice Bodei. E’ immaginazione, è virtualità, è pensarsi altrove. Nelle parole di Bodei virtualità è immaginazione intesa nella sua accezione positiva in quanto può diventare azione e indurre l’uomo ad uscire da uno stato di passività. Si potrebbe definire in questo caso la virtualità come una spinta verso l’ignoto, un desiderio di conoscere e di conoscersi. Nel mondo virtuale, pensiamo ad esempio ai videogiochi....etc, tutto è possibile in quanto permette alle persone di immergersi completamente in un’altra dimensione di vita. Ci si tuffa nello schermo e lo si considera luogo di immersione e di interattività perché al suo interno si può fare quel che si vuole. Nella dimensione virtuale sembra non esserci più né soggetto né oggetto, entrambi sono elementi interattivi. Il soggetto non ha più una sua propria posizione una condizione in quanto soggetto, c’è interazione e la posizione del soggetto potrebbe essere minacciata. In ambito pedagogico alcune ricerche sottolineano la positività dell’uso dei nuovi media in quanto permettono di ripensare noi stessi e gli spazi del nostro dialogare con i bambini e i giovani. Questo ci porta a ripensare ai processi di simbolizzazione. Riflettendo sugli studi di Piaget si potrebbe considerare il periodo dell’intelligenza “operatoria-concreta” come pensiero libero, intuitivo, contestuale.

Un'intelligenza di tipo orale che consente di procedere per integrazione degli elementi, per associazioni, per prove ed errori. Accogliere questa modalità di approccio ai media considerandola incentivante, fluttuante, positiva, ci permette di migliorare il nostro rapporto con le nuove generazioni. Lo sforzo che dobbiamo fare è cercare di dimenticarci, per un po', della nostra cultura tipografica per entrare in quella neo-orale utilizzata oggi dai giovani. Considerare l'utilizzo dei media come qualche cosa di positivo ci porta non solo ad entrare in rapporto con i ragazzi e capirne il loro mondo ma anche imparare ad essere noi stessi meno rigidi più liberi e intuitivi e creativi.

Non possiamo però dimenticare che in questo processo di simbolizzazione, di proiezione da parte del singolo nella realtà virtuale emergono aspetti assolutamente negativi, pericolosi e inquietanti. Dice L. Benvenuti in *Malattie Mediali*, ".....Sono i processi identificativi che creano una sorta di effimera onnipotenza, nel momento in cui quanto vissuto simbolicamente, proprio per mezzo dell'identificazione, permette di anticipare quanto, in effetti, è all'uopo progettato". L'identificazione in un personaggio sportivo, ad esempio Valentino Rossi, ci fa montare in sella alla moto e guidare in modo alquanto spericolato..... siamo nel virtuale, ci sentiamo onnipotenti, forti, veloci e bravi. Ma la realtà, con le sue tragedie quotidiane, quella che si legge spesso sui giornali è ben lontana dall'onnipotenza che proviamo quando ci identifichiamo con Valentino Rossi.