

Il fascino e la seduzione dei materiali di scarto.

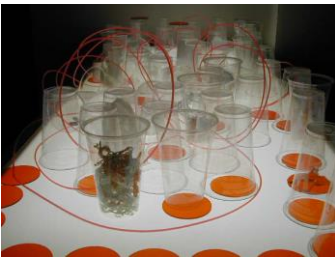


Vi sono cose nel mondo con le quali veniamo a contatto quotidianamente; vi è però una moltitudine di altre cose che resterà nascosta per sempre e un altro gran numero che difficilmente sarà incontrato e conosciuto.

I materiali di scarto aziendale, ad esempio, sono alcune di queste espressioni che per un motivo o per un altro rimangono nascoste all'interno dei processi produttivi di cui vediamo e conosciamo solamente il prodotto finito.

Alcuni scarti "aiutano" il prodotto a diventare tale, altri sono palesi sbagli, altri rimanenze o sfrisi del processo produttivo; tutti concorrono alla realizzazione di qualcosa che sarà unica espressione evidente, utilizzabile e con valore economico, della produzione industriale.

Per i produttori gli scarti sono "cose" che non servono più e quindi possono essere gettati via oppure, se possibile, reinsertiti in un nuovo ciclo produttivo concorrendo così nuovamente alla creazione di nuovi prodotti (riciclaggio).



Se però qualcuno, prima che i materiali di scarto siano eliminati li "salva" facendone buon uso, allora si può pensare di poter innescare processi nuovi, anche di tipo culturale; processi che danno il via ad esplorazioni che iniziano il loro corso dal concetto di sbaglio ("gli sbagli dei grandi", come dicono i bambini), da forme inusuali, da elementi senza valore economico e apparentemente privi di senso, da espressioni materiche sconosciute.

Proporre itinerari culturali, di apprendimento e con nuovi linguaggi, attraverso l'uso dei materiali di scarto aziendale, significa aprire a nuove visioni l'intero sistema educativo poiché l'itinerario inizia da delle incertezze, percorre nuovi paradigmi educativi e non necessariamente deve tendere ad un "prodotto" finale.

Queste le grandi differenze tra chi decide di fare "i lavoretti" e chi, con grande incoscienza e iniziale disorientamento, persegue finalità educative diverse.

Si può quindi lavorare con materiale "diversamente normale", per alcuni inopportuno, per altri imbarazzante ma, all'interno di questa proposta di lavoro, qualcuno riesce a trovarne il fascino, la seduzione, la poesia, un'inconsueta attrazione. Alcuni materiali di scarto aziendale non si sa bene cosa siano o cosa sarebbero dovuti essere, hanno forme strane, irriconoscibili a livello funzionale, non se ne trova il senso; il senso non c'è oppure è nascosto e può essere dato diverso e nuovo di volta in volta. Contrariamente ai materiali di scarto domestico, i materiali di scarto industriale si presentano a noi senza storia perché sono stati scartati prima che per loro questa iniziasse, chiedendoci quindi di offrirne loro di nuove.





Gli scarti aziendali normalmente si trovano simili in grandi quantità; se inseriti in nuovi processi ideativi si presentano quindi in modo democratico per chi ne fa uso.

Queste stranezze, unicità e particolarità, fanno dei materiali di scarto (o materiali inusuali) ottimi strumenti educativi; approfondendo alcune loro caratteristiche e peculiarità si può anticipatamente affermare che sono ottimi strumenti per percorsi di apprendimento attraverso il sistema ludico e validi supporti per una didattica complementare, non alternativa, a quella illuministica che segna da tempo il nostro modo di apprendere e che è fondamento dell'attuale organizzazione sociale.

I materiali di scarto assomigliano (oppure sono) strumenti ludici; capiamone insieme il perché.

Gli scarti, banale dirlo, sono tridimensionali; se si tiene in mano qualcosa, quel qualcosa sarà appreso dal corpo per forma, peso, consistenza, colorazione e significato. Anassagora ha affermato che "l'uomo è intelligente perché ha le mani"; nessun altro animale in natura possiede l'opponibilità del pollice e la relativa capacità prensile. Tutto ciò che passa tra le mani diventa quindi conoscenza. Solamente due sono le espressioni naturali bidimensionali: l'ombra e le immagini riflesse. Tutto il resto, proprio tutto, è in 3D. La cosa anomala è che l'ombra, elemento 2D, rafforza, amplifica e accresce il valore del 3D offrendo maggior volume, profondità e valore agli oggetti all'interno di uno spazio.

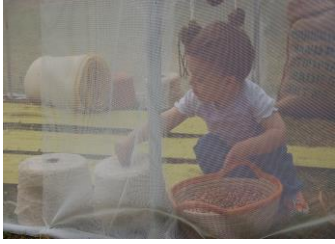
I materiali di scarto, non possedendo precisi significati e sensi, possono riceverne molti e diversi in relazione a chi li utilizza e in relazione al contesto in cui sono inseriti. Ognuno può utilizzare lo stesso materiale in modi differenti, all'interno di significati diversi perché il materiale inusuale è camaleontico, si adatta a chi li sta usando plasmandosi di volta in volta in "cose" nuove e diverse.

Si può affermare che gli scarti hanno le stesse potenzialità degli elementi naturali che possiedono sempre più di una funzione; nessun elemento naturale è monofunzionale.

Pensiamo ad esempio alle foglie di un albero: compiono la fotosintesi clorofilliana, offrono ombra alla base del tronco dell'albero per non far bruciare ai raggi solari le radici superficiali, quando cadono diventano nuovo nutrimento per l'albero che le ha generate e nutrite. Si potrebbe proseguire negli esempi ma ciò che interessa evidenziare è che la natura offre sempre elementi plurifunzionali contrariamente all'uomo che normalmente progetta e costruisce prodotti con una ed unica funzione.

Lavorando con elementi naturali o materiali di scarto, le possibilità di investire questi elementi di nuovi significati, offre punti di partenza diversi rispetto ai processi unidirezionali, normalmente utilizzati dai tradizionali metodi di indagine, conoscenza e apprendimento.





Si apre qui una nuova porta, quella del non giudizio, dell'ingiudicabilità dell'eventuale prodotto finale perché più importante diventa l'itinerario intrapreso, somma disordinata di intuizioni, di possibili variazioni progettuali, di ripensamenti, di scambi esperienziali, di nuove conoscenze, di continue sperimentazioni slegate dalla tensione di dover raggiungere un risultato (l'ansia da prestazione).

Il risultato è lo stesso itinerario, una specie di viaggio, un'avventura.

I cosiddetti lavoretti tendono ad un prodotto finale confezionato e raggiungibile solamente seguendo logiche e regole; gli itinerari ideativi e creativi tendono invece alla valorizzazione e all'esaltazione del percorso.

Il prodotto dei lavoretti è unico; un itinerario aperto invece è costituito da una serie di momenti diversi tra loro che possono essere raccontati, documentati, condivisi e non necessariamente insistono sul concetto di prodotto.

Ricerca, analisi e uso di materiali senza funzione primaria, propongono conoscenze empiriche, fatte di prove, di sbagli e di supposizioni da verificare continuamente.

Questo empirismo, ricerca costante tra sensi ed esperienza priva di nozioni iniziali ma di ottenimento di risultati a posteriori, può rafforzare il valore dello sbaglio e della collaborazione intesa come trapasso di saperi verso un'esperienza condivisa.

Contrariamente a quanto succede a scuola, copiare diventa quindi strumento capace di passare o tramandare competenze e saperi; copiare a scuola è sbagliato ma al di fuori di essa si chiama collaborazione.

La scuola ha troppi fondamentali ancorati al giudizio del "prodotto" che deve essere unico, riconoscibile e standardizzato.

I processi con i materiali di scarto, le esplorazioni, gli itinerari creativi propongono invece una visione aperta di ciò che potrebbe succedere, non ponendosi mete né tanto meno seguendo processi confezionati: sono esperimenti nei quali nuove conoscenze sono raggiunte in modo empirico e, a volte, in modo casuale.

Gli scarti propongono quindi "avventure" per lavorare intorno (o dentro) al pensiero divergente, un pensiero che ha l'abilità di vedere molteplici risposte ad una sola domanda ed essere inseriti in contesti nei quali forte è la propensione ad avere pensieri creativi.

Il pensiero divergente non è da confondere con la creatività, il pensiero divergente è capacità essenziale della creatività.

Torneremo tra poco su questo argomento analizzando il rapporto tra creatività e materiale di scarto.





Un altro elemento che indaghiamo è l'emozione; durante un processo aperto, la concentrazione è sul qui ed ora. Tutte le forze, intellettive, manuali ed emozionali si concentrano su ciò che si sta facendo in una dimensione emozionale aperta e di benessere.

Tempo e spazio assumono nuovo valore; il tempo si "allarga" e al tempo stesso si concentra sull'adesso, sulla contemporaneità, lo spazio si "adatta" al processo in atto.

Porto volentieri il paragone tra ciò appena detto e la situazione in cui ci si trova quando si è innamorati.

Lavorando con gli scarti ogni itinerario progettuale è nuovo, diverso dai precedenti, intriso di emozioni a volte indescrivibili attraverso le parole; ecco perché c'è il bisogno di manifestare e di attuare processi rappresentativi.

Proviamo quindi ora ad unire i concetti fin qui espressi: l'uso delle mani, l'apprendimento empirico, il 3D, l'itinerario e non il prodotto, il non giudizio, il pensiero divergente, la possibilità di trovare e dare nuovi significati a ciò che non ne ha, il valore delle emozioni, il concentrarsi sull'adesso in una dimensione di temporalità allargata.

Tutti questi elementi sono diverse anime del gioco, di tutti i processi ludici.

Giocare o costruire con i materiali di scarto o con gli elementi naturali significa entrare in processi liberi di apprendimento.

Ecco perché i bambini, a livello creativo, in mezzo ad un bosco non si stancano mai di giocare.

Un legno raccolto diventa continuamente qualcos'altro; prima è una zappa per fare buchi nel terreno, poi diventa un fucile, poi si trasforma in un manubrio di bicicletta, poi ancora è un'unità di misura per conoscere l'altezza dell'erba o misurare la circonferenza dei tronchi degli alberi.

Ecco perché, a livello emotivo, un bambino che gioca in camera sua con una macchinina ne diventa il pilota e se l'auto si scontra contro l'armadio lo si può trovare sdraiato per terra "fingendo" di essere ferito o morto.

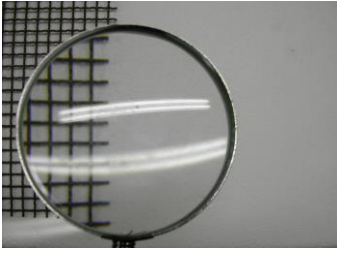
L'emozione è vera, il coinvolgimento emotivo è forte e amplificato dalla capacità immaginativa.

Normalmente poi arriva un adulto che gli chiede di alzarsi da terra, di smetterla di fare lo stupido e di non perdere tempo interrompendo così il sistema immaginativo, fortemente emotivo e atemporale nel quale si trovava il bambino.

Quante le volte nelle quali gli adulti, anche inconsapevolmente, interrompono i processi emozionali e di apprendimento empirico dei bambini dandone celati giudizi sul loro operato.

Nella scuola tradizionale, quella che abbiamo vissuto anche noi adulti, i saperi, le conoscenze e gli apprendimenti passano normalmente attraverso "tridimensionalità sottili" il cui massimo





spessore può essere paragonato a quello di una gomma per cancellare o al gesso per scrivere alla lavagna.

Tutte le potenzialità dell'immaginazione (tutte le immaginazioni le sviluppiamo in 3D) e le potenzialità della tridimensionalità, il più delle volte si concentrano sul concetto di frazione matematica che utilizza l'ormai celeberrima torta che se tagliata in parti uguali aiuta la comprensione della metà, del terzo, del quarto e via di seguito.

Ho però progettato e condotto con insegnanti lezioni nelle quali si sono utilizzati materiali di scarto aziendale per "vivere" lo sbarco in Normandia in un lasso temporale di tre giorni, per comporre e scomporre frasi per la comprensione dell'analisi logica, per capire i vari significati del concetto di confine geografico, per avvicinarsi al difficile concetto di numeri relativi.

Il lavoro progettuale per giungere a proposte di questo tipo è lungo, laborioso e mette a confronto pensieri e retroterra culturali diversi ma è comunque possibile.

È possibile quindi lavorare a progetti didattici che si presentano come complementari rispetto al metodo classico di apprendimento. Un alunno può comprendere immediatamente un concetto spiegato o rappresentato alla lavagna; altri invece potrebbero non avere le stesse capacità di comprensione o di collegamento logico tra vecchie nozioni acquisite e ciò che viene spiegato come nuova conoscenza da apprendere.

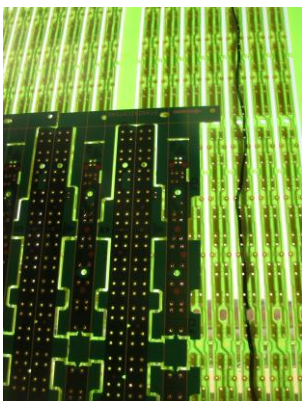
Quando uno di questi alunni dichiara di non aver capito ciò che l'insegnante ha spiegato chiedendo di comprendere meglio il concetto espresso, normalmente l'insegnante ripete con le stesse parole (forse solo più lentamente) e con lo stesso metodo ciò che ha detto cinque minuti prima.

Offrire complementarietà significa aiutare coloro che hanno bisogno di percorrere strade diverse per la comprensione di un concetto e al tempo stesso rafforzare il concetto già compreso dagli altri alunni attraverso la spiegazione "tradizionale".

Questa complementarietà può essere trovata nell'utilizzo di materiali che assumono di volta in volta sensi diversi, linguaggi e significati nuovi all'interno di processi didattici.

La particolarità della didattica tridimensionale attraverso l'uso di materiali informali include anche il concetto di emozione; saper insegnare emozionando gli alunni di scuole primarie o secondarie, saper accompagnare nella scoperta i bambini più piccoli condividendo le emozioni per ricercarne di nuove, significa offrire spessore alla didattica e al sapere, uno spessore che non è solamente 3D.

Purtroppo la scuola moderna propone itinerari di matrice aristotelica e adulta, categorie chiuse che nascono tutte dalla logica lasciando ben poco spazio alle intuizioni e alle emozioni.





Siamo aristotelici, matematici, logici, simmetrici, economici, cartesiani, ortogonali, occidentali, ragioniamo per causa/effetto, in un sistema binario; queste categorie si combinano purtroppo sempre tra loro non dando risultati nuovi.

Le novità pare si trovino da altre parti, soprattutto in contesti dove c'è qualcosa di "ingovernabile", di non razionale, di emotivamente rilevante, di...strano.

Un luogo dove si trova questa stranezza è la creatività; succedono veramente cose strane quando ci si lascia ispirare o condurre da pensieri creativi.

Esistono centinaia di definizioni di creatività, nessuna è pienamente esatta, nessuna totalmente sbagliata. Attualmente la mia definizione di creatività è: processo che porta novità (originalità) e utilità (vantaggio) non solo pratica ma anche emotiva attraverso l'ideazione di un linguaggio mai utilizzato in precedenza.

La creatività attinge le sue radici da una serie innumerevole di "luoghi" distanti dalla razionalità e che hanno poca attinenza con le categorie precedentemente esposte.

La creatività può avere bisogno dell'immaginazione, dell'irrazionalità, della pazzia, dei sogni, delle intuizioni, della fantasia, della noia, delle necessità, dell'inconsueto, dei ricordi, della casualità, dell'azzardo, dello stress, per potersi evidenziare. Può avere bisogno di tutte queste cose contemporaneamente, la combinazione di almeno due di queste o solamente una di esse.

Sicuramente la creatività appartiene a tutti e non è una questione di intelligenza o di cultura ma di libertà.

Più si è liberi di voler intraprendere cambiamenti, più si possono innescare processi creativi e percorrere itinerari sconosciuti; questa idea dello sconosciuto, del nascosto, dell'inesplorato è il motore immobile della stessa creatività.

Ecco perché i bambini vengono reputati dagli adulti culla della creatività; forse perché provano una innumerevole serie di combinazioni tra elementi distanti tra loro e grazie all'immaginazione e alla fantasia, riescono a creare di continuo rappresentazioni inedite della realtà, inventando così nuovi linguaggi con estrema semplicità e naturalezza.

La creatività si manifesta in molteplici modi e in diversi contesti, praticamente in tutte le espressioni dell'Uomo e delle ricerche che egli stesso compie ma, pare, che il miglior luogo in cui abiti la creatività sia quello dell'arte.

Forse l'arte ne è espressione superiore o di pienezza ma a dire il vero questa è una visione che tende a suddividere la creatività in espressioni di serie A ed espressioni di serie minori. Proviamo comunque a prendere in considerazione il binomio più semplice, quello che avvicina, lega o "intrappola" arte e creatività per poi, in





un secondo momento, inoltrarci nell'avventura di avvicinare creatività ed educazione.

Provo con un solo esempio a raccontare in sintesi un discorso che potrebbe essere lungo quanto la comparsa dell'Uomo sulla Terra... Quando si entra nella Cappella Sistina si rimane stupiti per una serie di motivi diversi tra loro, estetici, architettonici, spirituali, emotivi...

I dipinti sono meravigliosamente "ben disposti"; le architetture, i paesaggi e i personaggi sono rappresentati secondo regole prospettiche, i colori in primo piano hanno maggior luminosità di quelli sullo sfondo, gli angeli che si vedono in primo piano hanno dimensioni più grandi rispetto a quelli più lontani dall'osservatore... Sono applicate tutte le regole della prospettiva, dei piani di lavoro, di luminosità che la pittura classica ha saputo trovare nel corso di anni di ricerca e di sperimentazione.

Quando si esce dalla Cappella Sistina, normalmente i più hanno sensazioni ed emozioni positive.

Questa "normalità" delle sensazioni ed emozioni positive non sempre si riscontra invece all'uscita di una mostra di arte contemporanea o di qualche avanguardia artistica perché la stessa realtà, le visioni dell'Uomo e del mondo, vengono espresse e rappresentate secondo linguaggi e parametri inusuali o sconosciuti. Duchamp, ad esempio, prendendo uno sgabello e una forcella di bicicletta, ne fa un'opera d'arte, Picasso destrutturando e innovando la visione del volto delle persone dipinge facce con gli occhi o la bocca al posto "sbagliato".



Picasso ha destrutturato il viso umano disegnando in posti sbagliati gli occhi, i nasi o le bocche perché ha seguito una "logica" tutta sua, un proprio processo mentale che si è fondato su emozioni nuove, nuovi modi di vedere le cose e ha avuto il coraggio di manifestarlo, di dichiararlo, di lasciarlo "scritto".

Molti visitatori di mostre di arte contemporanea hanno un solo parametro di giudizio che si rifà al sistema binario: mi piace, non mi piace (al massimo alcuni aggiungono: "questo lo avrei saputo fare anche io"). Non tutti sanno farsi condurre dalle emozioni alla ricerca di linguaggi nuovi, lasciandosi affascinare dall'inconsueto e dallo sconosciuto perché tutto ciò presuppone l'idea di cambiamento. Mirò, Kandinsky, Giacometti, Ligabue, Mondrian, Andy Warhol, per citarne alcuni, utilizzano nuovi linguaggi, linguaggi a volte destabilizzanti perché mai sperimentati in precedenza. Si può fare un parallelismo tra quanto appena esposto e l'avvento dirompente nella storia della musica del rock'n roll.

Non è da tutti tracciare nuovi linguaggi; molti si fermano al nuovo e al vantaggioso senza addentrarsi nel profondo della creatività unendo la novità, il vantaggio con l'ideazione di un nuovo linguaggio.





Migliaia di designer, letterati, musicisti, architetti, stilisti, poeti, scultori, ingegneri si fermano al nuovo e all'utile lavorando con semplicità sulla proposizione di finti nuovi linguaggi che percorrono idee che si rifanno ad assonanze geometriche, matematiche, naturali o semantiche; offrono quindi solamente novità, non la traccia di nuovi linguaggi. Solo pochi riescono a dare vita a nuovi linguaggi che il più delle volte si "capiscono" e si percorrono con maggior facilità solo dopo molto tempo dalla morte degli stessi autori.

Creatività è anche tracciare nuovi linguaggi, nuove vie; genialità è invece percorrere in un lasso temporale brevissimo, praticamente nullo, tutto il percorso senza neppure che l'autore si renda conto razionalmente di ciò che ha compiuto.

È per questo che l'artista viene considerato un visionario, un precursore di tempi, un genio, colui che traccia nuove vie.

L'arte può essere strumento per il cambiamento responsabile di una società, manifestazione di cultura di visioni contemporanee e di futuri possibili.

Classici, moderni o contemporanei, appartenenti alle avanguardie, compresi o incompresi, tutti gli artisti tendono comunque alle idee di armonico e di bello.

È realmente difficile sviluppare qualcosa di volutamente e decisamente brutto perché il bello ci appartiene e lo ricerchiamo sempre; tutti noi siamo in continua ricerca di armonie e bellezze.

Noi stessi siamo armonici perché in sezione aurea, quella strana e divina combinazione che permette ad un semplice numero irrazionale (1,618033...) di manifestarsi in svariati contesti naturali e culturali apparentemente scollegati tra loro.

Una proporzione magica che ha impressionato nei secoli la mente dell'uomo, che è arrivato a cogliervi col tempo un ideale di bellezza e armonia, spingendosi a ricercarlo e in alcuni casi, a ricrearlo nell'ambiente antropico quale canone di bellezza.

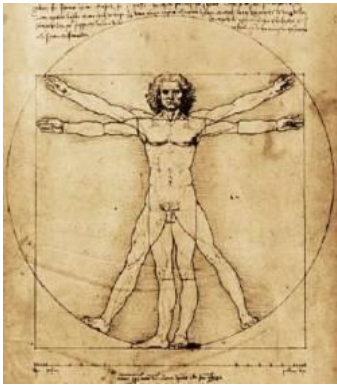
Arte, cultura, società, creatività, scuola, educazione, tridimensionalità, materiali di scarto... ma tutti questi argomenti che cosa hanno in comune? Hanno in comune l'Uomo!

O meglio tutta l'espressione della parola Uomo tra cui i bambini e i loro pensieri, le loro strane visioni della realtà.

Spesso ci si dimentica di considerare importanti o veri i pensieri dei bambini pur avendo vissuto anche noi stessi il periodo dell'infanzia; sembra che più di altre, l'infanzia sia un'età di passaggio, passaggi di idee, di visioni, di pensieri che si modificano e plasmano sempre più verso il cosiddetto pensiero adulto.

Si pensi a tal proposito che (purtroppo) all'interno della Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia più volte viene usato il termine "inculcare nei bambini"...

I bambini, vivendo l'irrazionale e il possibile come motivi di





scoperta, normalmente si inoltrano in luoghi inesplorati e sconosciuti all'animo umano che però tengono nascosti forse perché difficili da raccontare ad un adulto, da rappresentare con gli strumenti a disposizione oppure perché sanno già che c'è grande discrepanza tra il loro modo di pensare e quello dei grandi.

"I grandi non capiscono mai niente da soli e i bambini si stancano a spiegargli tutto ogni volta".¹

Noi adulti non ci troviamo quasi mai nella condizione di accogliere le cose "strane" dei bambini come vere e da approfondire insieme; loro ce lo chiedono in continuazione.

Sofia, 4 anni, un giorno ha chiesto alla sua maestra: quanti cavalli ha una zampa?

Davanti ad una domanda di questo tipo credo siano più o meno quattro le risposte che potremmo dare:

- 1) in che senso?
- 2) prova a formulare la domanda in modo "corretto".
- 3) Sofia, mi sembra una domanda impossibile a cui rispondere.
- 4) Indaghiamo insieme.

Sofia probabilmente sa quante zampe ha un cavallo ma sta chiedendo alla sua maestra quanti cavalli ha una zampa, nient'altro che questo.

La risposta a questa domanda esiste, è "razionale", è corretta e ha senso.

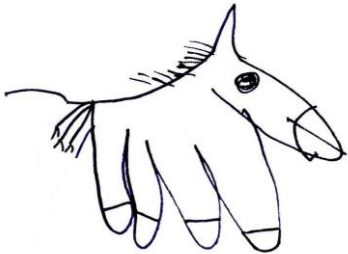
La risposta è: un cavallo. Sofia è partita dal considerare importante una zampa chiedendosi quanti cavalli sono posti sopra di essa. Un solo cavallo. Ognuna delle quattro zampe di quel cavallo ha sopra un cavallo.

Quindi domanda legittima, razionale, ben formulata, di senso!

Eppure molti di noi avrebbero risposto con una delle prime tre risposte o qualcosa di simile. Sofia, come tanti altri bambini, ha uno sguardo diverso, uno sguardo che parte dal basso perché è bambina, coglie i particolari, chiede ad un adulto di farsi accompagnare nelle scoperte, sa di voler capire. E noi cosa facciamo di questi pensieri? Come ci poniamo verso l'ignoto e il nuovo? Sappiamo proprio tutto? Dobbiamo essere noi ad insegnare ai bambini o lasciarci guidare da loro? A queste domande risponderemo tra pochissimo; ancora una piccola considerazione sui modelli di apprendimento.

I nostri saperi, i nostri "saperi adulti" pervenuti in gran parte dalla scuola, nascono quasi tutti da processi di narrazione sequenziale ma altri saperi insistono intorno al concetto di conoscenza ipertestuale. L'ipertesto è un insieme di documenti messi in relazione tra loro tramite parole chiave; è una rete di informazioni i cui documenti ne costituiscono i nodi.

¹ "Il Piccolo principe" di Saint-Exupery. Ed. Bompiani - anno 2002





La lettura di un ipertesto può avvenire in ogni senso tranne in quello lineare perché non ha origine lineare; in qualunque momento posso entrare ed uscire dall'ipertesto e navigare tra un nodo e l'altro incrementando le informazioni intorno ad una parola chiave.

Questa definizione ricorda qualcosa... ricorda, anzi definisce il funzionamento di un motore di ricerca di internet.

Inserendo una parola chiave, ottengo una serie di informazioni che possono essere video, poesie, documenti, interviste, saggi, approfondimenti, disegni o immagini, musiche...

Partendo da una sola parola chiave posso iniziare una navigazione attraverso una serie diversificata di informazioni e questo viaggio non è pianificato, lo si può raccontare solo a posteriori. Questo mi ricorda qualcosa... itinerario e non prodotto nei processi creativi con i materiali di scarto.

Posso approfondire l'argomento vagando tra i nodi della rete e lasciare anche traccia del mio passaggio; il web 2.0 è il termine utilizzato per indicare l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono uno spiccato livello di interazione tra il sito web e l'utente (Web dinamico) in contrapposizione al cosiddetto Web statico o Web 1.0. Anche questo mi ricorda qualcosa... lasciare traccia di sé negli itinerari con i materiali di scarto attraverso rappresentazioni e nuove manifestazioni di significato.



Posso perdermi, posso non sapere più su cosa si era concentrati un minuto prima e come mai si è finiti in un "luogo di approfondimento sconosciuto".

Questo si ricollega all'idea di temporalità allargata, di perdita della cognizione spazio-temporale.

Non mi trovo in una sequenza ma in un ipertesto dove tutto è possibile: sbagliare, tornare indietro, divagare, vagare, fermarsi a pensare, ottenere più risposte ad una stessa questione. Questo invece mi ricorda qualcosa di già detto sullo sbaglio e sul pensiero divergente. Un altro esempio di ipertesto è la mappa geografica: aprendola mi trovo ad avere contemporaneamente una serie di indicazioni utili per ciò che mi interessa leggere.

Possono interessarmi i fiumi, oppure le altezze delle montagne, i percorsi ferroviari o l'ampiezza dei paesi, la profondità dei laghi, le curve di livello, le strade o le distanze tra due punti in metri o chilometri...



È un linguaggio universale, non c'è bisogno delle parole per comprendere o spiegare, leggo solo ciò che in quel momento mi interessa maggiormente sapendo di avere a disposizione molte altre informazioni. Guarda, guarda... l'universalità dei linguaggi, il bisogno di esprimersi senza il solo uso della parola, scegliendo il linguaggio da utilizzare o scegliendo di inventarne di nuovi.

Non c'è bisogno di un ministro, di un funzionario, di una legge, o di



una circolare interna per potersi giocare i binomi creatività- educazione e creatività-didattica; c'è bisogno di insegnanti che studino e ricerchino personalmente andando a caccia dello stupore e della meraviglia del nuovo.

Se la scuola sapesse offrire domande aperte ai propri studenti, se gli artisti (non l'arte) fossero più vicini ai bambini, se gli insegnanti di scuola dell'infanzia potessero presentare ai genitori la programmazione didattica nell'ultimo giorno di scuola (comunque nessuno lo vieta!) promuovendo così l'idea di essersi fatti guidare dai bambini nelle scoperte avendo offerto loro sostegno alla conoscenza, se il pensiero divergente e i materiali di scarto fossero maggiormente utilizzati nella scuola e se ogni emozione fosse più facilmente esprimibile, forse ognuno si sentirebbe più artista, curatore, allestitore, critico e stesso pubblico delle proprie opere, qualunque esse siano.

Facile pensare normale, difficile uscirne.



mao fusina