



POLITECNICO DI MILANO
FACOLTÀ DEL DESIGN
CORSO DI LAUREA IN DISEGNO INDUSTRIALE- SERVIZI

MUSE

Catalizzatore di idee per pensatori liberi

Tesi di Laurea
Roberta Martinucci
mat. 720110

Relatore
Prof. Mario Bisson

Anno Accademico 2010-2011



IDEE:

**A S S O C I
A Z I O N I**

A N O M A L E



POLITECNICO DI MILANO
FACOLTÀ DEL DESIGN
CORSO DI LAUREA IN DISEGNO INDUSTRIALE- SERVIZI



Catalizzatore di idee per pensatori liberi

Tesi di Laurea

Roberta Martinucci

mat. 720110

Relatore

Prof. Mario Bisson

Anno Accademico 2010-2011

*A nonno Ketto che rimarrà
per sempre
un gran bel pensiero*

V e n t i D i c e m b r e 2 0 1 1

Indice

1.	L'inizio di <i>un</i> viaggio	7
1.1.	Incipit: <i>Filò</i> Logico Volo Pindarico	9
1.2.	Incontri lungo la strada	22
2.	La periferia	43
2.1.	Casi studio	
2.1.1.	The institute for Figuring	48
2.1.2.	Judisches Museum Berlin	63
2.1.3.	Festival della mente	71
2.1.4.	Museo Nazionale del Cinema	83
2.2.	Contesto	
2.2.1.	Sguardo a Nord: Stanno arrivando i barbari? Vedere l'oggi attraverso un saggio sulla mutazione. Alessandro Baricco	89
2.2.2.	Sguardo a Nord-Est: Gioco, buonumore e <i>funology</i> . Donald Norman e Salvatore Zingale	95
2.2.3.	Sguardo a Est: Un cambiamento radicale non riguarda il mondo del design, ma il design del mondo. Massive Change, Bruce Mau	103
2.2.4.	Sguardo a Sud-Est: Minitrattato di psicologia eclettica sulle origini delle idee notevoli. Edoardo Boncinelli	108
2.2.5.	Sguardo a Sud: Sei cappelli per pensare, ovvero come proteggere l'io pensante. Edward De Bono	121

2.2.6. Sguardo a Sud-Ovest: Utopia per amore di Virginia Woolf: una <i>epochè</i> quotidiana per studiare e pensare e per attrezzarci ad affrontare il mondo. Virginia Woolf e Paola Mastrocola	132
2.2.7. Sguardo a Ovest: Bertrand Russell non cercò soltanto di interpretare il mondo, ma anche di cambiarlo. Noam Chomsky	139
2.2.8. Sguardo a Nord-Ovest: Lettera al Teatro Valle occupato. Alessandro Bergonzoni	144
3. Raggiungere la meta: Muse	153
3.1. Gli abitanti: Target	157
3.2. Le origini: Mood	161
3.3. La planimetria: Concept	164
3.4. I costruttori: Attori	178
3.5. Le strade: Processo	183
3.6. La lingua: Comunicazione	192
4. Conclusioni: Muse o Sirene?	195
5. Riferimenti	203
5.1. Bibliografici	204
5.2. Sitografici	207
5.3. Iconografici	210
6. Ringraziamenti	217

1. L'INIZIO DI UN VIAGGIO

*Sono stato educato dall'Immaginazione,
ho sempre viaggiato dandole la mano,
ho amato, ho odiato, ho parlato, ho pensato sempre per questo,
e tutti i giorni hanno questa finestra davanti,
e tutte le ore sembrano mie in questa maniera.*

[Fernando Pessoa, 2011]

1.1 Incipit: *FiloLogico* Volo Pindarico

*“Narrami, o Musa, dell’eroe multiforme, che tanto vagò
[.] di molti uomini vide le città e conobbe i pensieri”*

Omero, *Odissea*

Se la difficoltà è sempre quella di trovare l’*incipit*, forse questo può essere quello giusto per la premessa di questa tesi.

Ancor più arduo rimane però il compito di organizzare in modo logico la grande quantità di materiale che ho utilizzato, studiato e trovato per formulare questo progetto, nato come un pensiero, come una piccola idea, un po’ folle, un po’ utopica e che col tempo, come succede a un cristallo di sale, ha attratto a sé pezzi di storie, racconti, progetti e parole di chi da molto più tempo di me ha puntato la sua riflessione su argomenti simili. Quello che cercherò di spiegare di seguito è il viaggio che ho fatto per arrivare al risultato, non è sicuramente il viaggio più lineare, né il più breve, né tantomeno il meno accidentato. Ma così è stato.

Ho voluto chiamare questo viaggio *FiloLogico* Volo Pindarico per racchiudere nel nome stesso alcuni dei concetti chiave

dell'intero progetto: *Un filo* che unisce in modo logico tutti i pensieri utili alla comprensione del senso; *Filologico* (dal greco filo=amico e logos=parole-discorsi) perché l'interesse per le parole in sé, per il loro senso, per l'ambivalenza e per la possibilità di giocare con esse è stato radice di ogni elucubrazione; e *Volo Pindarico* come si denominano tutti quei passaggi repentini da un discorso a un altro, tenendo presente che il volo pindarico è molto meno illogico di quello che gli si è soliti attribuire.

Mi è necessario, prima di continuare, porre delle premesse, chiarire tre concetti, che nel corso dei successivi capitoli saranno fondamentali: semiosi, museo e «creatività».

Semiosi

Certamente non posso essere in grado di scrivere un trattato di linguistica o di semiotica, per questo motivo riporto alcuni dei passaggi che Salvatore Zingale scrive nel suo libro *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica*:

La semiosi nel suo insieme può essere vista anche come via per inventare e reinventare il senso delle cose, per iniziare a guardarle non solo per come esse sono ma anche per come

dovrebbero o potrebbero essere¹.

Il *Musement*, così come lo chiama Pierce (padre della semiotica moderna) è il gioco della semiosi e dentro la semiosi, non ha altra regola se non la “stessa legge di libertà” [...] di fatto, è Puro Gioco. Ora il Gioco, lo sappiamo tutti, è un vivace esercizio delle proprie facoltà. Il Puro Gioco non ha regole, eccetto questa stessa legge di libertà. Soffia dove è portato. [...] Il *musement* deriva dal verbo *to muse*, che indica uno stato mentale tra la meditazione e l'essere assorti, il riflettere stando in silenzio, volgendo il pensiero verso l'astrazione e, anche, verso una distrazione. [...] Si ha il *musement* quando la mente si abbandona al gioco delle libere associazioni, allentando i vincoli logici, uscendo se il caso fuori strada. Ma nonostante ciò, o proprio per questo motivo, il *musement* può rivelarsi assai utile anche per la riflessione scientifica. [...] Spesso è questa forma di *erranza* a permettere progressi euristici e inventivi, nelle scienze così come nelle arti e nel progetto. [...] Il trapassare del *musement*, da pura giocosità a conoscenza scientifica, avviene dal momento in cui la mente pian piano smette di divagare e inizia a interrogare, come in una ‘comunicazione fra sé e sé’, fra le diverse parti della soggettività. Nel *musement* il pensiero si fa necessariamente dialogico, visto che dialogica è la relazione fra la tensione alla libertà e il ricorso al controllo della ragione. [...] Dialogica è la semiosi perché i pensieri si sviluppano solo rinvenendo relazioni con altri pensieri, perché «ogni cognizione

¹ Cfr. Salvatore Zingale, *Gioco, dialogo, design. Una ricerca semiotica*, Ati Editore, Brescia 2009, p. 9.

è determinata logicamente da cognizioni precedenti». [...] si interroga ciò che si conosce *per* acquisire ciò che non si conosce².

Museo

L'ICOM (International Council of Museums) è l'organizzazione internazionale dei musei e dei professionisti museali impegnata a preservare, ad assicurare la continuità e a comunicare il valore del patrimonio culturale e naturale mondiale, attuale e futuro, materiale e immateriale.

Creato nel 1946 con l'obiettivo di diffondere la reciproca conoscenza fra le culture come base comune per la pace, l'ICOM è un'organizzazione senza fini di lucro, in gran parte finanziata dalle quote dei suoi aderenti e grazie al sostegno di diversi organismi pubblici e privati; è un'organizzazione non governativa (ONG), ed è associato all'UNESCO godendo dello *status* di organismo consultivo presso il Consiglio economico e sociale delle Nazioni Unite.

Proprio l'ICOM, durante un'assemblea generale tenutasi a Seoul nel 2004, stipula la seguente definizione di museo, che trovo particolarmente interessante:

«Il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al

²Ivi, pp. 61-63.

servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali e immateriali dell'umanità e del suo ambiente; le acquisisce, le conserva, le comunica e, soprattutto, le espone a fini di studio, educazione e diletto»³.

Ma perché pensare proprio ad un museo?

Pietro Marani sintetizza così l'immagine e la trasformazione dell'istituzione-museo:

La società riconosce al museo il ruolo di raccontare con strumenti che gli sono propri chi siamo, le nostre aspirazioni non solo strettamente culturali ma più ampiamente di vita, le nostre aspettative locali e universali, le nostre proiezioni personali e collettive nel futuro. Che cosa conservare della nostra storia e della nostra identità, come conservarlo, come raccontarlo, come renderlo patrimonio fruibile da tutti (o comunque da un numero di utenti vasto e in crescita), come dunque esprimere valori che ci rappresentano oggi e che possono diventare memoria per il domani, diventano domande a cui la società risponde «utilizzando» il museo. Museo quindi che muta nella forma e nella sostanza seguendo le inclinazioni della collettività che lo reclama, lo istituisce, lo gestisce, lo incensa, lo abbandona; museo che rinasce

³ Cfr. ICOM Italia, disponibile all'indirizzo <http://www.icom-italia.org>.

poi per rispondere a nuove aspirazioni e a nuove dottrine⁴.

Per aggiungere un ultimo punto al concetto di museo penso sia utile accennare al confronto tra museologi circa l'ideologia che sottende la funzione attribuita al museo inteso come istituzione sociale. «Sono state espresse resistenze teoriche, infatti, alla concezione di museo come “documento globale della società” (A. Mottola Molfino) per ribadire una visione classica e forse utopica del museo come luogo che “non testimonia una società ma conserva le testimonianze delle civiltà” (Philippe Roberts-Jones). In altre parole la funzione principale del museo deve restare quella di luogo di tutela delle eccellenze dell'intelligenza, luogo di confronto tra il passato e il presente per preparare il futuro»⁵.

«Creatività»

Indubbiamente è una parola che dà la nausea. È una di quelle parole delle quali si è talmente abusato che non se ne sopporta più il suono, ancor più per chi lavora e vive in campi d'azione che le sono affini. La questione, però, è che è molto peggiore la parola creatività del concetto che questa parola sottende.

⁴ Cfr. P. Marani, R. Pavoni, *Musei. Trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Venezia 2009, p. 10.

⁵ Ivi, p. 24.

Allora per poterne parlare e per chiarire cosa in questa tesi s'intende quando viene tirato in causa il concetto userò le virgolette, sotto consiglio di Stefano Bartezzaghi che mette in luce esattamente questa questione:

Essere contro la creatività è evidentemente snob. Ora è venuto il momento, o almeno l'occasione, per lasciare da parte simpatie e antipatie. Basta grattare un poco lo smalto della parola per trovarci un bel guazzabuglio di aporie, statuti contraddittori, presupposizioni sballate, in mezzo al quale pare comunque mantenersi un nucleo, una consistenza. Qualcosa nella creatività c'è, tutto sommato⁶. [...] Da qualsiasi parte la vediamo, la creatività pare in difetto. È una capacità artistica, ma di livello minore e in odore di velleitarismo; è una dote innata, ma si può tramandare solo parzialmente e solo per via tecnica; tutti sembrano d'accordo sul sapere cosa sia, ma poi risulta ineffabile, e ineffabilità per ineffabilità è sempre preferibile essere definiti «artisti» piuttosto che «creativi»: anche perché del creativo si sospetta sempre che in fondo in fondo sia un imbroglione⁷.

Però è altresì vero che in accordo con Douglas Hofstadter (accademico, filosofo e divulgatore scientifico statunitense) «Il pensiero creativo è un continuo movimento avanti e indietro, in cui le idee astratte, che nella nostra mente interagiscono

⁶ Cfr. S. Bartezzaghi, *L'Elmo di Don Chisciotte. Contro la mitologia della creatività*, Laterza, Roma-Bari 2009, pp. 5-6.

⁷ Ivi, p. 37.

con le loro realizzazioni concrete “Là fuori”, generano ancora nuove idee astratte, e così via, in circolo»⁸.

Non potendo trovare una definizione univoca di questo termine, allora riporto di seguito le “affermazioni finali, ancorché provvisorie, sulla creatività” di Bartezzaghi:

1. «Creatività» è sapere che la maggior parte dei problemi, compreso quello di guadagnarsi da vivere, non ha una soluzione sola.
2. «Creatività» è sapere che la maggior parte delle soluzioni a un problema ammette più di un modo per arrivarci.
3. «Creatività» è sapere che non c'è neppure un modo univoco per scegliere il più opportuno fra i percorsi che promettono di portarci a una soluzione, ammesso e non concesso che in questa materia ci possa essere un sentiero «più opportuno».
4. «Creatività» è sapere intuire molto velocemente quando si è in presenza di un'eccezione a 1. e 2., e il problema che si ha di fronte ha una soluzione sola e c'è un modo solo per raggiungerla.
5. «Creatività» implica una conoscenza approfondita della materia, e la capacità di manipolarla senza dover pensare troppo ai vincoli che impone.

⁸ Ivi, p. 72.

6. Nelle materie che non impongono vincoli non è possibile la «creatività» (ci si può coricare in modo «creativo» solo se si è appollaiati sul ramo di un albero).

7. Appaiono risultati di un processo «creativo» quelle opere in cui è evidente che si è risolto un problema in modo inedito.

8. Non appaiono come frutti di «creatività» quelle opere in cui il carattere inedito della soluzione di un problema non è il carattere dominante, ed esibito dall'opera stessa. Nessuno è tanto snob o tanto appassionato di prosodia da ammirare la *Commedia* di Dante esclusivamente per la «creatività» implicata dalla sua forma prosodica.

9. La «creatività» implica l'esibizione di un artificio: nessun oggetto di design, per esempio, è «creativo» per chi si limita ad usufruire della sua funzione senza soffermarsi su come è fatto.

10. È sconsigliabile togliere le virgolette alla parola «creatività» e ai suoi derivati, a costo di dover compiere la leziosa pantomima con le mani a mezz'aria quando se ne parla a voce.⁹

Continuando con la metafora del viaggio questi concetti chiave sono le *vaccinazioni* che è necessario fare prima di partire, rimane da capire il perché del viaggio stesso: perché

⁹ Ivi, pp. 106-107.

progettare un servizio come Muse? Come è nata quest'idea e per quale motivo crederci?

Questo progetto di tesi nasce dalla constatazione dello squilibrio tra domanda e risposta, nel settore dei servizi alla persona, per quel che riguarda l'ambito di elaborazione di pensieri e idee, o più in generale la stimolazione della mente. Se per qualunque altro bisogno/attività umani i servizi proposti superano la richiesta, per questa sfera le richieste sembrano inevase.

È o sarà possibile attuare un servizio che abbia come scopo, come obiettivo il nobilitare questa attività che per diversi motivi sembra passare in secondo piano?

Se l'attuazione potrebbe - con obbligo del condizionale - sembrare utopica, la progettazione ritengo sia fondamentale e forse necessaria.

L'innovazione è più che mai trasformazione del modo di pensare i problemi, che si estende all'organizzazione della produzione, del consumo, della società, ma è anche, al contempo, creazione di immaginari, di narrazioni.

Così al bello e all'utile si affiancano l'economico e il simbolico. Il design ha ripreso dall'arte, che vi ha rinunciato, il ruolo di rendere più bello il mondo nel processo di estetizzazione del quotidiano, degli ambienti e delle metropoli, affidando alla sensorialità delle cose e alle seduzioni delle immagini

la riappropriazione degli spazi. E ha assunto aspetti che caratterizzavano il pensiero critico: migliorare l'organizzazione della società e la qualità della vita, estendendole agli aspetti emozionali, alla complicità, agli affetti. Inoltre la globalizzazione ha reso dominante il mercato, cosicché il nuovo secolo è sotto l'egida dell'economia, che ingloba dentro di sé l'economia del simbolico e ha posto l'accento sui servizi e i consumi, e sotto quella delle nuove tecnologie dell'informazione e della mente, che si estendono in tutti i campi della produzione e del sapere¹⁰.

Ormai è appurato che, nell'era della comunicazione, i messaggi, siano essi scritti o vocali, devono seguire regole ben precise per arrivare all'utente in modo corretto e per essere incisivi. Sono stati fatti molti studi sia di tipo grafico sia di tipo percettivo per giungere alla definizione di queste regole col risultato che, pur con le estreme differenze tra gli individui che recepiscono il medesimo messaggio, la comunicazione risulta in ogni caso efficace.

Se questo metodo funziona per fini pubblicitari, ossia analizzando i comportamenti, le abitudini, i *clivès* e soprattutto i meccanismi fisico-psicologici di funzionamento cerebrale, è possibile dedurre quelle regole tali per cui si riesce a prevedere

¹⁰ Cfr. E. Fiorani, *Panorami del contemporaneo*, Lupetti, Milano 2009, p. 158.

re la reazione, non è impossibile, infatti, pensare che lo stesso metodo possa funzionare per altri fini: se posso influenzare il cervello per fini pubblicitari, posso anche trovare quelle chiavi che permettano di influenzarlo anche per fini più “nobili”.

In altre parole: se studiando il *claim*, il corpo del messaggio, i colori e il mezzo con cui il messaggio è veicolato, il cervello risponde producendo voglia del tale biscotto o di partire per la tal vacanza; analogamente, studiando gli stimoli più adatti, il cervello potrà rispondere producendo pensieri e idee. Questi stimoli, che chiamerò ‘catalizzatori di idee’, saranno dedotti ed estrapolati da campi differenti ma che per dettagli comuni rientrano nella mia ricerca.

Scienziati e genetisti, pur con gli immensi progressi che sono stati fatti grazie alle neuro-scienze, ancora non sanno rispondere a domande di questo calibro, non si sa esattamente come pilotare la nascita dei pensieri e delle idee, e forse, per fortuna, non si arriverà mai a una certezza definitiva.

«Se il nostro cervello fosse così semplice da permetterci di sondarlo», disse, “allora saremmo noi gli stupidi a non capirci nulla lo stesso”¹¹.

L’obiettivo dei prossimi capitoli è quello riunire in modo ordinato ciò che è stato argomento del mio studio, che proviene da ambiti e settori molto diversi senza la pretesa di essere completamente esaustiva. Come per ogni città visitata, il viaggiatore accetta di dover fare delle scelte e fare delle rinunce, sapendo in fondo in fondo che questa selezione necessaria è stimolo per poter ritornare.. un giorno.

¹¹ J. Gaarder, *L'enigma del solitario*, Longanesi, Milano 1996, p. 154.

1.2. Incontri lungo la strada

Apro la porta di casa e inizio a muovere i primi passi, non ho una cartina con indicato il tragitto, perché non c'è cartina in cui è individuabile la meta. Lungo la strada incontro persone, chiedo informazioni e ascolto in silenzio le storie che ognuno ha da raccontarmi. Qualcuno mi dà indicazioni precise, “vai da quella parte”, “proseguì di là”, altri accennano a un “chiedi di lui”, altri non sanno come aiutarmi; ma a volte è più utile ascoltare storie che possono sembrare completamente estranee al percorso, rispetto alle certezze che appartengono ad altri. Di tutte le storie ne ho fatto tesoro, sono certa che molte ne ho perse, “se avessi fatto un'altra strada..”

[Bruno Munari](#)

Milano, 1907 – Milano, 1998

Artista, designer, pedagogo, inventore, scrittore, «triplo concentrato di materia cerebrale creativa» (A. Mendini), «verbo all'infinito» (E. Nathan Rogers).

Sin dagli esordi negli anni '30 con il Secondo Futurismo ha sempre dedicato la propria attività creativa alla sperimentazione, declinandola in ogni sua forma e affiancandole un'attenzione particolare per il mondo dei bambini e dei loro giochi. Le sue creazioni nei campi della pittura, scultura, design, fotografia e didattica ne attraversano le diverse poetiche seguendo il filo della sua personalissima originalità.

«Ho cercato di comunicare quello che gli altri non vedono, ad esempio un arcobaleno di profilo».

[Donald Arthur Norman](#)

USA, 1935

Psicologo, ingegnere, professore emerito.

Il suo campo di ricerca è lo studio dell'ergonomia, del design, e più in generale del processo cognitivo umano.

«Le emozioni positive espandono i repertori pensiero-azione delle persone, spingendole a scoprire linee di pensiero

o d'azione insolite. La gioia, per esempio, crea l'urgenza di giocare, l'interesse quella di esplorare, e così via. Il gioco a sua volta, costruisce capacità fisiche, socioemotive e intellettuali, e stimola lo sviluppo del cervello. Analogamente, l'esplorazione accresce la conoscenza e la complessità psicologica».

[Salvatore Zingale](#)

Sicilia, 1955

Docente, semiotico, autore.

Attualmente insegna 'Semiotica del progetto' alla Facoltà del Design ed è ricercatore al Dipartimento Indaco del Politecnico di Milano. È socio della AISS (Associazione Italiana Studi Semiotici) e fa parte della redazione di Ocula (rivista di semiotica on line). In passato ha insegnato per molti anni all'Istituto statale d'arte di Monza ed è stato direttore editoriale della rivista «Ergonomia».

«Per vivere con soddisfacente "felicità" dobbiamo coltivare con cura la facoltà di progettare a partire dalla forza proiettiva del desiderio, oltre che dalla costrizione dello stato di necessità e bisogno».

[Percy Bysshe Shelley](#)

Field Place (Sussex), 1792 - Viareggio, 1822

Poeta romantico.

«Il linguaggio è un canto orfico senza fine che governa con dedalica armonia un filo di pensieri e di forme che altrimenti sarebbero senza senso né figura».

[John Maeda](#)

Seattle, 1966

Designer, artista visivo e teorico dell'informatica.

Il suo lavoro nel campo del design e della tecnologia è incentrato sull'area in cui questi due ambiti si intersecano. Attualmente Maeda sta lavorando a 'SIMPLICITY', un progetto di ricerca destinato a trovare vie per semplificare la vita delle persone rispetto alla crescente complessità.

«La semplicità può portare a un modo creativo, e influenzato dal design, di vedere il mondo, appagando la naturale fame della nostra mente di risolvere problemi e di trovare la giusta *gestalt* (capacità della mente di riempire gli spazi vuoti)».

[Achille Bonito Oliva](#)

Caggiano (SA), 1939

Critico d'arte, docente.

«La creatività è qualcosa che va per i fatti propri e che noi dobbiamo incanalare nel modo giusto, con delle regole. Per farlo ci vorrebbe il sostegno delle istituzioni. Un privilegio che noi non abbiamo. L'immaturità e la capacità di improvvisazione che ci caratterizzano, ci hanno permesso di restare creativi fino ad oggi, ma la creatività senza metodo non ha utilità».

[Gianvito Martino](#)

Bergamo, 1962

Neuroscienziato, docente.

«La creatività, intesa come capacità di inventare, dei giovani ricercatori italiani, è frustrata sistematicamente da un sistema-paese che 'penalizza' la ricerca in tutte le sue forme ed espressioni. Non è quindi sorprendente che, poi, i ricercatori italiani dimostrino la loro creatività quando espatiano in Paesi in cui la ricerca conta veramente. Siamo uno dei pochi paesi industrializzati in cui non si produce ricchezza dalla conoscenza».

[Stefano Bartezzaghi](#)

Milano, 1962

Enigmista, saggista.

Si occupa di giochi di parole e della loro storia, proviene da una famiglia enigmistica: il padre, Piero Bartezzaghi, era un famoso autore di cruciverba.

«Al contrario di quello che mi pare che capiti alla maggioranza delle persone, nella mia vita il gioco ha preso un'importanza crescente: è diventato un oggetto di studio, un punto di vista, e infine un lavoro. Si può dire che da quando ho smesso di giocare, non ho fatto altro. Oggi i confini fra quello che è gioco e quello che non lo è non mi sembrano sempre molto chiari, e così forse si può affermare che nella mia vita il gioco, a parte il lavoro, ha appunto il ruolo di consentirmi di non lavorare.

La vera sfida, oggi, è contaminare il gioco con il resto, rispondendo al fatto che il resto si contamina con il gioco. Da un certo punto di vista era più semplice una volta, quando tutti parlavano sul serio. Ora di discorsi seri non se ne fanno quasi più, e la differenza fra i diversi giochi che passano in ogni discorso non è più tanto netta».

[Don Chisciotte](#)

Siviglia, 1602

Cavaliere errante, visionario paradossale.

«Un po' somaro un po' mago il creativo è don Chisciotte El Ingenioso Hidalgo che vede un bacile e lo promuove ad elmo». (S. Bartezzaghi)

Cervantes sollecita il discorso verso il bisogno di scoprire il sogno, la fantasia, l'ignoto, la follia, l'istinto di portare all'aperto la zona in ombra della coscienza umana. Dalla crisi del sentire rinascimentale, quindi, germoglia un desiderio irrefrenabile di nuove condizioni esistenziali, in cui l'uomo non sia più irrigidito in un gioco prestabilito di rapporti sociali, ma possa realizzare la propria individualità: don Chisciotte, idealista e folle cavaliere mancego, e Sancho, il suo scudiero dal tenace, realistico buon senso, sono espressioni diverse, e non contrastanti, di questa esigenza.

«Ed ora vi dico che il dono che intendo di chiedervi, e che già mi vien concesso dalla libertà vostra, si è che domani mattina mi abbiate ad armar cavaliere. Questa notte io veglierò l'arme nella chiesetta di questo vostro castello; e domani mattina, come ho detto, darem concepimento a quello che tanto desidero, affinché mi sia lecito scorrere le quattro parti

del mondo, cercando avventure in favore dei bisognosi, com'è debito della cavalleria, e de' cavalieri erranti qual mi sono io, il desiderio è tutto volto a simile impresa».

[Douglas Richard Hofstadter](#)

New York, 1945

Accademico, filosofo e divulgatore scientifico statunitense.

Nei suoi studi, Hofstadter si è interessato soprattutto di intelligenza artificiale e attualmente le sue ricerche sono concentrate sui modelli percettivi di livello superiore, sul pensiero analogico e sulla creatività.

«“Bisogna credere ogni giorno sei cose impossibili prima di colazione”. La fisica è così, per me. Ma quelle cose, impossibili da credere, devono essere verificabili o refutabili sperimentalmente. È lì che sta la differenza tra l'intuizione scientifica e il misticismo irrazionale».

[Alice](#)

Folly Bridge, c. 1860

Bambina nel paese delle meraviglie.

«Alice rise: “è inutile che ci provi, non si può credere a una cosa impossibile.”

“Oserei dire che non ti sei allenata molto”, ribattè la Regina.

“Quando ero giovane, mi esercitavo sempre mezz’ora al giorno. A volte riuscivo a credere anche a sei cose impossibili prima di colazione”».

[Margaret Wertheim](#)

Brisbane, 1958

Divulgatrice scientifica, scrittrice, curatrice di eventi a sfondo scientifico.

Ha dato vita, insieme a sua sorella Christine, a un progetto ambizioso: una fondazione, “The Institute For Figuring”, per promuovere la dimensione estetica e poetica del mondo scientifico e matematico.

«Oggi viviamo in una società con molti comitati di pensatori, in cui grandi menti ragionano sul mondo. [...] Chrissy ed io vogliamo proporre, attraverso “The Institute for Figuring” una via alternativa per fare le cose, che è il comitato del gioco.

Il comitato del gioco, come il comitato dei pensatori è un luogo in cui le persone possono trovarsi ed appassionarsi a grandi idee. Inoltre ciò che vogliamo proporre è che i più alti livelli di astrazione, ambiti come la matematica, il calcolo, la logica, eccetera... tutto ciò possa essere avvicinato, non solo

attraverso puramente cerebrali, algebrici metodi simbolici, ma anche - letteralmente - giocando fisicamente con le idee».

[Alessandro Baricco](#)

Torino, 1958

Scrittore, saggista, critico musicale, sceneggiatore e regista.

«Non c’è mutazione che non sia governabile. Abbandonare il paradigma dello scontro di civiltà e accettare l’idea di una mutazione in atto non significa che si debba prendere quel che accade così com’è, senza lasciarci l’orma del nostro passo. Quel che diventeremo continua ad essere figlio di ciò che vorremo diventare. Così diventa importante la cura quotidiana, l’attenzione, il vigilare. Tanto inutile e grottesco è il ristare impettito di tante muraglie avvitate su un confine che non esiste, quanto utile sarebbe piuttosto un intelligente navigare nella corrente, capace ancora di rotta, e di sapienza marinara. Non è il caso di andare giù come dei sacchi di patate. Navigare, sarebbe il compito. Detto in termini elementari, credo che si tratti di essere capaci di decidere cosa, del mondo vecchio, vogliamo portare fino al mondo nuovo. Cosa vogliamo che si mantenga intatto pur nell’incertezza di un viaggio oscuro. I legami che non vogliamo spezzare, le radici che non vogliamo

perdere, le parole che vorremmo ancora sempre pronunciare, e le idee che non vogliamo smettere di pensare. È un lavoro raffinato. Una cura. Nella grande corrente, mettere in salvo ciò che ci è caro. È un gesto difficile perché non significa, mai, metterlo in salvo *dalla* mutazione, ma, sempre, *nella* mutazione. Perché ciò che si salverà non sarà mai quel che abbiamo tenuto al riparo dai tempi, ma ciò che abbiamo lasciato mutare, perché ridiventasse se stesso in un tempo nuovo».

[Noam Chomsky](#)

Filadelfia, 1928

Linguista, filosofo e teorico della comunicazione.

Riceve la laurea *honoris causa* in lettere «quale riconoscimento allo studioso eminente nel campo delle scienze del linguaggio e delle capacità cognitive e all'intellettuale da sempre impegnato in difesa della libertà di pensiero».

«Se, come spesso Russell si esprime, la “vera vita” dell'uomo consiste “nell'arte e nel pensiero e nell'amore, nella creazione e nella contemplazione della bellezza e nella conoscenza scientifica del mondo”, se questa è la “vera gloria dell'uomo”, allora gli intrinseci principî della mente dovrebbero costituire l'oggetto della nostra meraviglia, e, se possibile, della nostra

ricerca».

[Bertrand Russell](#)

Trellech, 1872 - Penrhyndeudraeth, 1970

Filosofo, logico e matematico.

Riceve nel 1950 il Premio Nobel per la letteratura «quale riconoscimento ai suoi vari e significativi scritti nei quali si erge a campione degli ideali umanitari e della libertà di pensiero».

«Coloro le cui vite sono feconde per se stessi, per i loro amici o per il mondo, sono ispirati dalla speranza e sostenuti dalla gioia; essi vedono con l'immaginazione le possibilità del futuro e il modo in cui esse devono essere realizzate».

[Enzo Mari](#)

Cerano (NO), 1932

Designer.

Mari applicò alla sua produzione i suoi studi personali sui temi della percezione e dell'aspetto sociale del design, alla sua funzione nella vita quotidiana e al ruolo del designer nel processo industriale.

«Deve essere recuperata la tensione utopizzante delle origini

del design. [...] Tanto per cominciare, nei prossimi decenni dobbiamo trovare il modo giusto per isolare da questa ridondanza le idee di trasformazione. Al fine di ottenere ciò dobbiamo separarle da tutte quelle idee che sono generate da anarchie irresponsabili che negano e banalizzano la spinta verso l'utopia, rendendo così impossibile coinvolgere le persone. Nel frattempo, forse vale la pena di generalizzare l'idea che: ogni progetto opera verso l'etica (Il che può essere paragonato al giuramento di Ippocrate)».

[Paola Mastrocola](#)

Torino, 1956

Scrittrice, docente.

Laureata in Lettere, dopo un periodo come docente di Letteratura Italiana all'Università di Uppsala, attualmente insegna lettere nel liceo scientifico di Chieri (Torino). Svolge anche una intensa attività di scrittrice, inizialmente di libri per ragazzi, poi soprattutto di romanzi. La sensibilità educativa e l'esperienza didattica si traducono in situazioni narrative nelle quali il riferimento, spesso graffiante, alla realtà della scuola italiana di questi ultimi anni si accosta ad aspetti volutamente antirealistici.

«Per quale motivo dobbiamo imparare a insegnare, e insegnare a imparare, e a nessuno importa mai *che cosa?*».

[Virginia Woolf](#)

Londra, 1882 - Rodmell, 1941

Scrittrice, saggista, attivista politica, editrice.

Considerata come uno dei principali letterati del XX secolo, attivamente impegnata nella lotta per la parità di diritti tra i due sessi e figura di rilievo nell'ambiente letterario londinese. «Eppure è quando oziamo, quando sogniamo, che la verità sommersa, a volte, viene a galla».

[Edward De Bono](#)

Malta, 1933

Scrittore.

Laureato in psicologia e medicina, è noto in tutto il mondo per i suoi studi sul pensiero creativo e sui meccanismi della mente.

«La maggiore difficoltà che si incontra nel pensare è la confusione... Emozioni, informazioni, logica, aspettative e creatività si affollano in noi. È come fare il giocoliere con troppe palle».

[Eleonora Fiorani](#)

Milano, 1992

Epistemologa e saggista.

Ha discusso, fra il 1987 e oggi, le questioni fondamentali delle nuove scienze del territorio, della cognizione e della mente, delle forme e dei linguaggi della comunicazione, per una ridefinizione dei saperi e dell'analisi critica dello stato del mondo. Opera pertanto con le scienze di confine, tracciando nuovi percorsi e intrecci disciplinari tra epistemologia, antropologia e semiotica.

«In un mondo in trasformazione, qual è il nostro, sotto il dominio del mercato e della competizione, non ci sono regole e modelli, ma reti e costellazioni di valori, il che richiede da parte di ciascuno la capacità di ridefinire i propri obiettivi: dalle grandi scelte esistenziali alla microprogettualità quotidiana».

[Bruce Mau](#)

Sudbury, 1959

Designer.

Bruce Mau Design è uno studio di Design e Innovazione centrato su obiettivi e ottimismo. Opera in un contesto globale con le organizzazioni che si ritengono leader in

Cultura, Commercio, Media, e Istruzione.

BMD crede nel potere del design di influenzare il cambiamento e lavora con i clienti per trasformare il modo in cui pensano, parlano di loro stessi e appaiono nel mondo.

«Una cosa è certa: non abbiamo bisogno di una polizia del pensiero. Abbiamo bisogno di discussione. Abbiamo bisogno di pensare. Abbiamo bisogno di spirito critico. Abbiamo bisogno di abbracciare i dilemmi e i conflitti nel design, e assumere la responsabilità dei risultati del nostro lavoro. [...] Intendiamo “noi” come cittadini che collettivamente immaginiamo il nostro futuro. È fondamentale che le discussioni vadano al di là dei campi di progettazione stessi e raggiungano il più ampio pubblico, le persone direttamente coinvolte dal lavoro dei designer».

[Arnold J. Toynbee](#)

Londra, 1889 - York, 1975

Storico.

Le teorie e il tipo di approccio alla storia di Toynbee sono quelli della ‘storia comparata’. Analizza e postula la crescita e il declino delle civiltà, che mette al centro del suo interesse al posto delle nazioni e dei gruppi etnici. La sopravviven-

za di una civiltà dipende per Toynbee dalla sua risposta ai mutamenti del contesto.

Per Toynbee la storia di una civiltà si presenta nei termini di sfide e risposte. Le civiltà si formano in risposta a una serie di sfide difficili, nelle quali 'minoranze creative' escogitano soluzioni che riorientano l'intera società.

«Il ventesimo secolo sarà soprattutto ricordato dalle generazioni future non come un'epoca di conflitti politici o invenzioni tecniche, ma come un'epoca in cui la società umana ha osato pensare al benessere di tutto il genere umano come un obiettivo concreto».

[Alessandro Bergonzoni](#)

Bologna, 1958

Comico, scrittore, autore e attore di teatro.

Già dai suoi primi lavori teatrali, Bergonzoni sviluppa i temi comici che lo caratterizzeranno nella sua figura di artista: l'assurdo comico, il rifiuto del reale come riferimento artistico e la capacità di 'giocare' col linguaggio per creare situazioni surreali paradossali.

«Se siamo arrivati a pensare che investimento è ciò che produce, quindi soprattutto denaro, è perché non sappiamo

investire nell'arte del pensare, dell'inventare, ma siamo sepolti dall'imitare, parodiare, scherzare, fare il verso... non dai Versi, propri dei poeti, noi facciamo il verso, la satira la lascio a due o tre grandissimi che la sanno fare, per il resto iniziamo a spegnere l'inguardabile, l'orrendo, il solito, il poco.. cominciamo ad accendere i riflettori per riflettere, sotto le pensiline a pensare, si chiamano pensiline perché, non ci piove, dobbiamo pensare! Non è innocuo il vuoto, il niente, il pericoloso.. è pericoloso!»

[Charles Darwin](#)

Shrewsbury, 1809 - Londra 1882

Biologo, geologo, zoologo, botanico.

«Freedom of thought is best promoted by the gradual illumination of men's minds, which follows from the advance of science» [«La libertà di pensiero è maggiormente favorita dalla graduale illuminazione della mente degli uomini, che deriva dai progressi della scienza» - (trad. mia)].

[Edoardo Boncinelli](#)

Rodi, 1941

Fisico e genetista.

Ha guidato per anni laboratori di biologia molecolare dello sviluppo e si è dedicato allo studio della genetica e della biologia molecolare degli animali superiori e dell'uomo. Insegna 'Fondamenti biologici della conoscenza' presso la facoltà di Filosofia dell'Università Vita-Salute San Raffaele di Milano. Collabora a *Le Scienze* e al *Corriere della Sera*.

Boncinelli spiega come si forma il pensiero, cosa succede nella testa della persona alla quale viene un'idea. «La novità, l'idea per eccellenza» dice «deriva molto probabilmente da un'associazione anomala, da un'ardita connessione fra immagini mentali diverse. Anche le idee balorde nascono così, ma alcune balordaggini si rivelano geniali. E qui entrano in gioco la perseveranza, la coerenza e la logica...».

[Eva Cantarella](#)

Roma, 1936

Giurista, scrittrice, docente.

Partendo dalla ricostruzione delle regole giuridiche, le ricerche di Eva Cantarella, sia in campo romanistico sia grecistico,

tendono da un lato a individuare la connessione tra le vicende politiche ed economiche e la produzione normativa, e dall'altro a verificare la effettività delle norme stesse, analizzando lo scarto tra diritto e società, la direzione di questo scarto e le ragioni di esso.

«Se l'uomo agisce per volere degli dèi, e se a questo volere non può opporsi, quando agisce non è libero. Anche Ulisse sa che alla volontà degli dèi è difficile sottrarsi e che, se si sottrarrà, incorrerà nell'ira della divinità offesa. Ma sente di poter scegliere la sua strada, se vuole: quella scelta è la storia di una faticosa presa di coscienza, una fondamentale, lunga e difficile conquista del pensiero, è una straordinaria 'invenzione'».

[Italo Calvino](#)

Santiago de Las Vegas, 1923 - Siena, 1985

Scrittore.

La sua riflessione sulle ragioni dello scrivere si è volta alla costruzione di abilissimi meccanismi narrativi, capaci di esibire la natura di «artificio» combinatorio della scrittura, cui si aggiunge l'uso di uno stile tra i più limpidi ed eleganti della nostra prosa contemporanea.

«L'inferno dei viventi non è qualcosa che sarà; se ce n'è uno,

è quello che è già qui, l'inferno che abitiamo tutti i giorni, che formiamo stando insieme. Due modi ci sono per non soffrirne. Il primo riesce facile a molti: accettare l'inferno e diventarne parte fino al punto di non vederlo più. Il secondo è rischioso ed esige attenzione e apprendimento continui: cercare e saper riconoscere chi e cosa, in mezzo all'inferno, non è inferno, e farlo durare, e dargli spazio».

Antonio Tabucchi

Pisa, 1943

Scrittore.

Legato da un amore viscerale al Portogallo, è il maggior conoscitore, critico e traduttore dell'opera dello scrittore portoghese Fernando Pessoa dal quale ha attinto i concetti di 'saudade', di 'finzione' e di 'eteronimi'.

«Ascoltare e raccontare, è un po' la stessa cosa. Bisogna essere disponibile, lasciare sempre la sua immaginazione aperta. Le mie storie, i miei libri, li ho semplicemente accolti. Lo sapevate: credo nelle muse. Ho un immenso affetto per i miei ospiti notturni. Li tratto come ospiti di riguardo».

2. LA PERIFERIA

*“Tu mi rimproveri perché ogni mio racconto
ti trasporta nel bel mezzo d'una città senza dirti
dello spazio che s'estende tra una città e l'altra:
se lo coprano mari, campi di segale,
foreste di larici, paludi. Ti risponderò con un racconto. [...]”*
- I luoghi si sono mescolati, - disse il capraio, -
- Cecilia è dappertutto; qui una volta doveva
esserci il Prato della Salvia Bassa.
- Le mie capre riconoscono le erbe dello spartitraffico”.

[Italo Calvino, 1995]

La periferia: casi studio e contesto

Ovvero le periferie che è necessario conoscere per capire il centro.

John Maeda chiama *Contesto* la sesta legge della semplicità, e sostiene che «ciò che sta alla periferia della semplicità non è assolutamente periferico»¹.

Per questo motivo ritengo importante, prima di descrivere la meta del viaggio, parlare della strada percorsa e delle città attraversate per raggiungerla.

Se i casi studio possono essere considerati città autonome, che ho attraversato e analizzato perché tappe fondamentali, quelle che ho definito ‘contesto’ hanno meno autonomia, hanno confini più incerti, sono talmente adiacenti alla meta da esserne quasi parte. Sono il contesto vero e proprio nel

¹J. Maeda, *Le leggi della semplicità*, Mondadori, Milano 2006, p. 11.

quale Muse è immersa.

La scelta è stata quella di attraversare queste periferie in silenzio, con gli occhi e le orecchie aperte; carpire il senso delle città osservando la loro conformazione, l'organizzazione sociale, l'interazione tra l'artificiale e il naturale. Passare nei vicoli con lo sguardo all'insù o raggiungere il punto più panoramico per cogliere una visione d'insieme. Anche i rumori in questa fase sono stati importanti, quando lo scroscio di una cascata era tanto forte da coprire i *clackson* delle auto, quando nel silenzio anche una foglia che cade faceva eco e quando i canti e i racconti delle persone rendevano vivi i luoghi. Ho scelto di stare in silenzio e di camminare lentamente perché sapevo che questo percorso sarebbe diventato la parte principale del viaggio. Se la meta poteva avere un senso l'avrei potuta arricchire solo con il bagaglio del tragitto. È questo il motivo per cui per descrivere la periferia mi ci sono volute tante pagine. Avrei potuto fare una sintesi, scegliere di scattare solamente due fotografie, ma avrei perso le sfumature. In fondo, il senso di questo progetto è la ricerca e l'analisi dell'esistente. Se qualcosa di innovativo sarà chiarito alla fine di questo lavoro, risulterà evidente che non si tratti dell'*invenzione* delle singole parti quanto piuttosto della *modali-*

tà di dialogo e di *interazione* tra elementi esistenti, ma che fino a questo momento hanno parlato lingue diverse, oppure non si sono mai incontrati prima.

Tante città differenti, quindi, tante idee diverse, magari qualcuna anche in contrasto con le altre. Non sono verità assolute. Trarne conclusioni e decidere se essere d'accordo oppure no con quanto detto da altri, sarà un passaggio successivo. Per ora, ritengo sia importante l'ascolto.

2.1.1. Caso studio: The Institute For Figuring

Posizione geografica: L'Istituto non ha ancora uno spazio fisico, ma la posizione permanente nel panorama concettuale è sul bordo del più iconico dei frattali (oggetti matematici la cui dimensione è sempre una quantità frazionaria). Ancorato nel paesaggio concettuale, l'Institute For Figuring si trova ai margini del set di Mandelbrot - situato nello spazio matematico noto come il piano complesso che si forma dall'intersezione dei numeri "reali" e dei numeri "immaginari". L'indirizzo dell'Istituto all'interno di questo spazio è stato scelto con precisione, in una regione conosciuta per cartografi locali come «valle del cavalluccio marino». (Molto meno poeticamente, l'IFF ha sede a Los Angeles in California)

Anno di nascita: 2003

Concept: "The Institute For Figuring" è un'organizzazione nata per promuovere e realizzare progetti sugli aspetti poetici ed estetici della scienza, della matematica e delle arti tecniche, per trasformare in conoscenza tangibile le più astratte e potenti idee teoriche giocando fisicamente con le idee. Gli interessi dell'Istituto sono due: la manifestazione dei dati del mondo che ci circonda e le tecnologie figurative che gli esseri umani hanno sviluppato attraverso i secoli. Dalla fisica

dei fiocchi di neve alla geometria iperbolica delle lumache di mare, dalla matematica del piegare la carta, ai modelli delle piastrelle del mosaico islamico ai modelli grafici della mente umana, l'Istituto prende come suo ambito una complessa ecologia di immaginazione.

Di seguito la trascrizione della conferenza TED Talks del febbraio 2009 nella quale Margaret Wertheim descrive il suo progetto.

La magnifica matematica del corallo (e del lavoro all'uncinetto)

Sono qui oggi per parlare di un progetto del quale mia sorella gemella ed io ci stiamo occupando da tre anni e mezzo. Stiamo realizzando all'uncinetto una barriera corallina. È un progetto - a dire il vero - al quale si sono unite centinaia di persone da tutto il mondo, che lo stanno realizzando insieme a noi. Per meglio dire migliaia di persone sono effettivamente coinvolte in questo progetto, in molti dei suoi differenti aspetti. È un progetto che si estende ora attraverso tre continenti e affonda le sue radici nella matematica, nella biologia marina, nell'artigianato femminile e nell'attivismo ambientale. È vero.

È anche un progetto in cui, in una maniera molto bella, il suo sviluppo è realmente simile all'evoluzione della vita sulla Terra, e ciò è un fatto particolarmente piacevole da menzionare, proprio qui, a febbraio del 2009, che - come uno dei nostri precedenti relatori ci ha detto - è il bicentenario della nascita di Charles Darwin. Questo è tutto ciò che andrò a descrivere nei prossimi 18 minuti, spero.

Ma prima permettetemi di mostrarvi alcune fotografie di come appare questo lavoro. Giusto per darvi un'idea della scala questa installazione misura circa 180 cm da una parte all'altra. E i modelli più alti sono alti circa 60 o 90 cm. Questa è qualche ulteriore immagine del lavoro. Quello sulla destra è alto circa 150 cm. Il lavoro comprende centinaia di differenti modelli all'uncinetto. E di fatto al momento ci sono migliaia e migliaia di modelli con i quali le persone hanno contribuito da tutto il mondo, come parte di esso.

La totalità di questo progetto comporta decine di migliaia di ore di manodopera di cui il 99 % realizzato da donne.

Sul lato destro, c'è una parte dell'installazione che è lunga circa 3m e 60 cm. Mia sorella ed io abbiamo iniziato questo progetto nel 2005 perché in quell'anno, perlomeno nelle riviste scientifiche, c'era un gran parlare sul riscaldamento globale e sull'ef-

fetto che il riscaldamento globale stava avendo sulle barriere coralline. I coralli sono organismi molto delicati e vengono distrutti da qualsiasi aumento delle temperature marine. Ciò causa questi vasti sbiancamenti che rappresentano i primi sintomi che i coralli sono malati. E se lo sbiancamento non passa, se le temperature non si abbassano, le barriere coralline iniziano a morire. Una grande quantità di sbiancamenti sta avvenendo nella Grande barriera corallina, specificamente nelle barriere coralline di tutto il mondo. Questa è la nostra riproduzione all'uncinetto di una barriera sbiancata.

Noi, insieme, abbiamo fondato una nuova organizzazione chiamata "The Institute for Figuring" che è una piccola organizzazione che abbiamo avviato per promuovere, per realizzare progetti sugli aspetti estetici e poetici della scienza e della matematica. Ed ho riportato un appello sul nostro sito, chiedendo alle persone di unirsi a noi in questa iniziativa. Con nostra sorpresa, uno dei primi a chiamare è stato il museo "Andy Warhol". Ci dissero che stavano mettendo in piedi una mostra sulla risposta degli artisti al riscaldamento globale e che avrebbero voluto che la nostra barriera corallina ne facesse parte. Risi e dissi: "Beh! Abbiamo appena iniziato, potreste averne solo una piccola parte". Così nel 2007, realiz-

zammo una mostra, una piccola mostra di questa barriera all'uncinetto. E vennero alcune persone di Chicago e dissero: "Verso la fine del 2007, il tema del Festival di Chicago delle discipline umanistiche sarà il riscaldamento globale. Abbiamo una galleria di 300 metri quadrati e vorremmo riempirla con le vostre barriere coralline". Ed io, ingenuamente, a quel punto dissi: "Oh, sì certo!". Ora dico "ingenuamente" perché realmente la mia professione è scrittrice di argomenti scientifici. Ciò di cui mi occupo è scrivere libri sulla storia culturale della fisica. Ho scritto libri sulla storia dello spazio, la storia della fisica e della religione e scrivo articoli per il «New York Times» e il «Los Angeles Times». Così non avevo alcuna idea di cosa significasse riempire una galleria di 300 mq. Così accettai questa proposta. Andai a casa e lo dissi a mia sorella Christine. E le prese quasi un colpo perché Christine è una professoressa in una dei più importanti college di Los Angeles, "CalArts", e sapeva esattamente cosa significasse riempire una galleria di 300 mq. Pensò che fossi andata fuori di senno. Ma si buttò nel lavoro all'uncinetto. E, per farla breve, otto mesi più tardi, riempimmo, davvero, la galleria - del Centro Culturale di Chicago - 300 mq di galleria.

A quell'ora, il progetto aveva preso un aspetto virale tutto

suo che andò ben al di là delle nostre aspettative. Le persone di Chicago decisero che, oltre ad esibire le nostre barriere, volevano ottenere che la gente del posto realizzasse una barriera. Così andammo ad insegnare le tecniche. Organizzammo laboratori e lezioni. E la gente di Chicago realizzò una loro barriera e fu esposta accanto alla nostra. Ci furono centinaia di persone coinvolte in questo lavoro. Fummo invitate a fare la stessa cosa a New York, a Londra e a Los Angeles. In ognuna di queste città, i cittadini, centinaia e centinaia di loro, hanno creato barriere coralline. E sempre più persone vengono coinvolte, la maggior parte delle quali, non abbiamo mai incontrato. Così l'intera cosa si è trasformata, in un certo senso, in questa creatura organica, che si evolve sempre, e che - a dire il vero - è andata, ben al di là di me e di Christine. Ora alcuni di voi staranno seduti qui pensando: "Su quale pianeta si trovano queste persone? Perché mai state realizzando una barriera corallina all'uncinetto? L'essere fatto di lana e l'essere bagnato non sono esattamente due cose che vanno d'accordo. Perché non realizzate una barriera corallina scolpendo il marmo? Fonderla in bronzo?" Ma ne viene fuori che c'è una ragione molto valida sul perché la stiamo realizzando all'uncinetto. Perché molti organismi nella barriera corallina hanno

un tipo di struttura molto particolare. Le forme increspate e ondulate che vedete nei coralli, nelle alghe kelp, nelle spugne e nei nudi-branchi, ricordano un ambito della geometria conosciuto come geometria iperbolica. E il solo modo in cui i matematici sanno come fare un modello di questa struttura, è attraverso il lavoro all'uncinetto. E ciò è un dato di fatto. È pressoché impossibile fare un modello di questa struttura in qualsiasi altro modo. Ed è pressoché impossibile realizzarla al computer. Dunque cosa è la geometria iperbolica che i coralli e i molluschi di mare incarnano? Nei prossimi minuti noi tutti verremo innalzati fino al livello di un mollusco di mare. (Risate) Questo tipo di geometria ha rivoluzionato la matematica, da quando, per la prima volta, fu scoperta nel diciannovesimo secolo. Ma fino al 1997, i matematici non hanno realmente compreso come poterne fare un modello. Nel 1997, una matematica di nome Daina Taimina, dell'università di Cornell, fece la scoperta che questa struttura poteva realmente essere riprodotta attraverso il lavoro a maglia e all'uncinetto. La prima che lei realizzò fu a maglia, ma c'erano troppe maglie sul ferro. Così capì rapidamente che il lavoro all'uncinetto era la cosa migliore. Ma ciò che lei stava facendo era, in realtà, realizzare un modello di una struttura matema-

tica che molti matematici avevano pensato fosse impossibile da rappresentare. Infatti molti di loro avevano pensato che qualsiasi cosa come questa struttura fosse impossibile in sé. Alcuni dei migliori matematici hanno speso centinaia di anni tentando di dimostrare che questa struttura fosse impossibile. Dunque cosa è questa impossibile struttura iperbolica? Prima della geometria iperbolica, i matematici conoscevano pressapoco due tipi di spazio: lo spazio euclideo e lo spazio sferico. Ed essi possiedono caratteristiche differenti. I matematici amano caratterizzare le cose attraverso formalismi. Tutti voi avete idea di cos'è lo spazio piano, lo spazio euclideo. Ma i matematici lo formalizzano in un modo dettagliato. Ciò che essi fanno è formalizzarlo attraverso il concetto di rette parallele. Così qui abbiamo una retta e un punto esterno alla retta. Euclide si chiese: "Come posso definire le rette parallele?" Pongo la domanda: "Quante rette passanti per quel punto posso tracciare, ma che non incontrano mai la retta originaria?" E tutti voi conoscete la risposta. Qualcuno la vuole gridare? Una! Giusto. Ok. Questa è la nostra definizione di rette parallele. In realtà è una definizione dello spazio euclideo. Ma esiste un'altra possibilità che tutti voi conoscete: lo spazio sferico. Pensate alla superficie di una sfera,

proprio come un pallone da spiaggia, come la superficie della Terra. Considero una linea retta sulla mia superficie sferica e prendo un punto esterno alla retta. Quante linee rette posso tracciare per il punto ma che non incontrano la retta originaria? Cosa intendiamo quando parliamo di una linea retta su una superficie curva? Ora i matematici hanno risposto alla domanda. Hanno capito che esiste un concetto generalizzato di linea retta ed è detta geodetica. E sulla superficie di una sfera, una linea retta è la circonferenza più grande possibile che è possibile tracciare. Ad esempio l'equatore o i meridiani. Dunque pongo di nuovo la domanda: "quante rette posso tracciare per un punto ma che non incontrano mai la retta originaria?" Qualcuno vuole provare a rispondere? Zero, molto bene. Allora i matematici pensavano che questa fosse l'unica alternativa. È un po' sospetto, non è vero? Ci sono due risposte alla domanda fin qui. Zero e uno. Due risposte? È possibile che vi sia una terza alternativa. Per un matematico se esistono due risposte e le prime due sono zero ed uno, esiste un altro numero che immediatamente si propone come la terza alternativa. Qualcuno vuole ipotizzare qual è? Infinito! Avete pensato bene. Esatto! Esiste una terza alternativa. Questo è ciò che sembra. C'è una retta ed esiste un numero

infinito di rette che passano per il punto e non incontrano la retta originaria. Questo è il disegno. Questo porta i matematici alla pazzia perché, come voi, stanno lì seduti sentendosi ingannati.

Pensando: "Come è possibile? State barando. Le linee sono curve". Ma solo perché le sto proiettando su una superficie piana. I matematici per diverse centinaia di anni hanno veramente combattuto con ciò. Come potevano vederlo? Cosa significava avere realmente un modello fisico che gli assomigliasse? È un po' come questo: immaginate semplicemente ci fossimo sempre imbattuti solo nello spazio euclideo. Allora i nostri matematici si presentano e dicono: "Esiste questo oggetto chiamato sfera e le linee si incontrano al polo nord e al polo sud; ma non sapete come appare una sfera. E qualcuno viene e dice: "Guarda, questa è una palla". E voi allora dite: "Ah! Posso vederla. Posso averne la percezione. Posso toccarla. Posso giocare". E questo è ciò che è accaduto esattamente quando Daina Taimina nel 1997, mostrò che era possibile creare all'uncinetto modelli nello spazio iperbolico. Ecco lo schema rappresentato mediante il lavoro all'uncinetto. Ho cucito il postulato delle parallele di Euclide sulla superficie. E le linee appaiono curve ma guardate, vi

posso dimostrare che esse sono rette, perché posso prendere ognuna di queste linee, e piegare lungo ognuna di esse. È una linea retta. Così con la lana, attraverso un'arte domestica femminile si trova la prova che il più famoso postulato della matematica è sbagliato. (Applausi) È possibile cucire tutti i tipi di teoremi matematici su queste superfici. La scoperta dello spazio iperbolico introduce il campo della matematica che è chiamato geometria non euclidea. Questo è effettivamente il campo della matematica che è alla base della relatività generale e in definitiva ci mostrerà effettivamente la struttura dell'universo. Così c'è questa linea diretta tra l'artigianato femminile, Euclide e la relatività generale. Ora, dico che i matematici pensavano che ciò fosse impossibile. Qui ci sono due creature che non hanno mai sentito parlare del postulato delle parallele di Euclide, non sapevano che fosse impossibile violarlo e semplicemente continuano così. L'hanno fatto per centinaia di milioni di anni.

Una volta chiesi ai matematici come fosse accaduto che i matematici avessero pensato che questa struttura fosse impossibile quando i molluschi di mare erano lì dall'era siluriana. La loro risposta fu interessante. Risposero: "Bene, suppongo che non ci siano molti matematici seduti qua e là

ad osservare molluschi di mare?". E questo è vero. Ma ciò va anche più in profondità. Rivela anche tutta una gran quantità di cose a proposito di cosa, i matematici pensavano fosse la matematica. Di cosa essi pensavano che la matematica potesse e non potesse fare. Cosa pensavano che essa potesse o non potesse rappresentare. Persino i matematici, che, in qualche modo, sono i più liberi di tutti i pensatori, letteralmente non potevano vedere, non solo i molluschi di mare intorno a loro, ma anche la lattuga nei loro piatti, perché la lattuga e tutti quei tipi di verdure arricciate, sono anche loro delle concretizzazioni della geometria iperbolica. In qualche modo loro, letteralmente, avevano una veduta così simbolica della matematica che non riuscivano nemmeno a vedere cosa stava accadendo sulla lattuga di fronte a loro. Si scopre che il mondo naturale è pieno di meraviglie iperboliche. E così abbiamo anche scoperto che esiste un'infinita tassonomia di creature iperboliche all'uncinetto.

Iniziammo - Chrissy, io e i nostri collaboratori - realizzando i semplici modelli matematicamente perfetti. Ma trovammo che, quando ci allontanavamo dallo specifico formalismo del linguaggio matematico, ciò che è alla base è il semplice algoritmo: tre punti all'uncinetto, aumenta di uno. Quando

ci discostammo da ciò e iniziammo a fare degli abbellimenti a questo codice, i modelli iniziarono immediatamente a sembrare più naturali. E tutti i nostri collaboratori, che costituiscono un meraviglioso gruppo di persone sparse per il mondo, hanno iniziato a fare - anche loro - i loro abbellimenti. Procedendo, otteniamo questo tassonomico albero della vita, all'uncinetto, che si evolve sempre. Proprio come la morfologia e la complessità della vita sulla Terra che non finisce mai, pochi miglioramenti e aggiunte al codice del DNA portano a nuove creature come le giraffe o le orchidee. Così anche, pochi miglioramenti nello schema dei punti all'uncinetto portano a nuove stupende creature nell'albero evolutivo della vita realizzata all'uncinetto. Così questo progetto ha davvero assunto questa sua propria vita organica interna. Troviamo la totalità di tutta la gente che è venuta per il progetto e le loro personali intuizioni e il loro impegno verso questo approccio matematico. Abbiamo queste tecniche e le usiamo. Ma perché? Cosa c'è in gioco qui? Qual è il punto? Per Chrissy e me, una delle cose che è importante qui è che questi lavori suggeriscono l'importanza e il valore della conoscenza tangibile. Viviamo in una società che tende totalmente a valorizzare forme simboliche di rappresentazione, rappresentazioni

algebriche, equazioni, codici.

Viviamo in una società ossessionata dal presentare informazioni in questo modo, insegnare in questo modo. Ma attraverso questo tipo di modalità, il lavoro all'uncinetto o altre forme di gioco plastico-creativo, le persone possono venire catturate dalle più astratte, potenti idee teoriche; quei tipi di concetti per i quali, di solito, devi andare all'università per studiarli al corso di matematica superiore, dove, per la prima volta, ho studiato lo spazio iperbolico. Ma è possibile farlo, giocando con oggetti materiali.

Uno dei modi che abbiamo pensato a proposito di questo fatto è quello che stiamo tentando di realizzare con "The Institute for Figuring" e i progetti come questo in cui stiamo tentando di avere una sorta di scuola materna per adulti. La scuola materna era in realtà un sistema di istruzione molto formalizzato, fondato da un uomo di nome Friedrich Froebel, che fu uno studioso di cristallografia del diciannovesimo secolo. Riteneva che il cristallo fosse il modello di tutti i tipi di rappresentazione. Sviluppò un radicale sistema alternativo per catturare l'attenzione dei bambini più piccoli sui concetti più astratti attraverso forme concrete di gioco. Egli si merita un'intera conferenza per i suoi meriti. L'importanza dell'istru-

zione è qualcosa che Froebel sostenne, attraverso modalità plastiche di gioco.

Oggi viviamo in una società con molti comitati di pensatori, in cui grandi menti ragionano sul mondo. Scrivono questi enormi trattati simbolici, chiamati libri, saggi e articoli di esperti sui giornali. Chrissy ed io vogliamo proporre, attraverso “The Institute for Figuring” una via alternativa per fare le cose, che è il comitato del gioco. Il comitato del gioco, come il comitato dei pensatori è un luogo in cui le persone possono trovarsi ed appassionarsi a grandi idee. Inoltre, ciò che vogliamo proporre è che i più alti livelli di astrazione, ambiti come la matematica, il calcolo, la logica, ecc... tutto ciò possa essere avvicinato, non solo attraverso puramente cerebrali, algebrici metodi simbolici, ma anche - letteralmente - giocando fisicamente con le idee.

Grazie mille.¹

.....
¹Traduzione italiana dall'inglese di Francesca Bonsignori.

2.1.2. Caso studio: Judisches Museum Berlin

Posizione geografica: Berlino

Anno di nascita: 2001

Concept: Il Museo Ebraico è il museo che ha introdotto «la più precisa e più alta corrispondenza fra il suo linguaggio architettonico e il suo significato. Pensato in pianta come una stella di Davide a sei punte stirata e spezzata (come se ricalcasse un'ideale pianta di Berlino in cui siano stati segnati i luoghi della memoria e della storia del popolo ebraico) offre un'immagine fortemente emotiva del rapporto doloroso tra la nazione tedesca e gli ebrei tedeschi»¹.

«Già da tempo la spettacolare costruzione di Daniel Libeskind è una delle immagini emblematiche di Berlino. Nell'originale rapporto tra architettura e contenuto espositivo, l'edificio, rivestito di zinco, pone nuovi criteri per l'edilizia museale. Libeskind battezza il suo progetto 'between the lines' (tra le linee) e rappresenta il difficile percorso della storia ebraico-tedesca servendosi di due linee: l'una diritta, ma frammentata in vari segmenti, l'altra tortuosa, spigolosa e sospesa senza un termine. Nei punti in cui le due linee si intersecano si formano zone vuote, o 'voids', che attraversano l'intero

.....
¹P. Marani, R. Pavoni, cit., p. 80.

museo. L'architettura rende tangibile la storia ebraico-tedesca, propone interrogativi e invita a riflettere»².

«Appare chiaro come il museo non abbia necessità di esporre, al suo interno, alcunché bastando questo forte coinvolgimento emozionale e fisico a far rivivere al visitatore la tragica esperienza della segregazione razziale e del martirio del popolo ebraico. Il «museo», vuoto, ha attirato anch'esso nel primo anno dopo la sua apertura al pubblico quasi un milione di visitatori. [...] Questa architettura straordinaria perfettamente risponde, vuota, alla necessità di comunicare un messaggio preciso, solo grazie al suo linguaggio formale e diventa simbolica, non soltanto di un momento drammatico della storia del popolo tedesco, ma di una condizione dell'umanità tutta»³.

“Tra le righe” il museo descritto dal suo architetto: «Il Museo Ebraico è un museo che tematizza e integra esplicitamente, per la prima volta nella Germania post-bellica, la storia degli ebrei in Germania e le ripercussioni dell'olocausto. Il museo espone la storia sociale, politica e culturale degli

² Cfr. [jmberlin.de](http://www.jmberlin.de/main/Kurzinfo/italiano.php) disponibile all'indirizzo <http://www.jmberlin.de/main/Kurzinfo/italiano.php>.

³ P. Marani, R. Pavoni, cit., p. 81.

ebrei a Berlino dal IV secolo ad oggi. La nuova costruzione è collegata all'edificio barocco tramite vie assiali sotterranee. La strada più lunga porta alla 'Scala di continuità' e al Museo stesso, mentre la seconda porta al 'Giardino dell'Esilio e dell'Emigrazione' e la terza al vicolo cieco del 'Vuoto dell'Olocausto'. Lo sbilanciamento dello spirito è reso visibile dalla linea retta del Vuoto che taglia l'insieme nel suo complesso, che collega gli spazi espositivi del museo tra loro tramite ponti. Il Vuoto è l'impenetrabile vuoto attraverso il quale l'assenza di cittadini ebraici di Berlino si manifesta al visitatore. La discussione sul Museo Ebraico di Berlino si è protratta per quasi un quarto di secolo. Molti eminenti esperti e sopravvissuti all'Olocausto discussero la questione e le implicazioni della costruzione di un Museo Ebraico di Berlino. Le conclusioni raggiunte sono quelle formulate nel *brief* per il concorso indetto nel 1988-1989. Quando sono stato invitato dal Senato di Berlino nel 1988 per partecipare a questo concorso per il Museo Ebraico, ho sentito che questo non era un programma che dovevo inventare o un edificio sul quale dovermi documentare, piuttosto uno in cui ero implicato io dall'inizio, avendo perso gran parte della mia famiglia durante l'Olocausto ed essendo io stesso nato a poche

centinaia di chilometri ad est di Berlino a Lodz, in Polonia. Ci sono tre idee di base che costituiscono le fondamenta per la progettazione del Museo Ebraico. In primo luogo, l'impossibilità di comprendere la storia di Berlino senza comprendere l'enorme contributo intellettuale, culturale ed economico dei cittadini ebrei di Berlino. In secondo luogo, la necessità di integrare fisicamente e spiritualmente il significato della Shoah nella coscienza e nella memoria della città di Berlino. In terzo luogo, che solo attraverso il riconoscimento e l'inserimento di questa cancellazione e vuoto di vita ebraica a Berlino, la storia di Berlino e dell'Europa possono avere un futuro umano. Il nome ufficiale del progetto è il 'Museo Ebraico', ma io l'ho chiamato 'Tra le righe'. Si tratta di un progetto su due linee di pensiero, di organizzazione e relazione. Una è una linea retta, ma spezzata in tanti frammenti, l'altra è una linea tortuosa, ma indefinitamente continua. Il sito è il nuovo-vecchio centro di Berlino sulla Lindenstrasse accanto al famoso Kollegienhaus, il primo barocco palazzo di giustizia prussiano. Nel tempo in cui non c'era questo lotto che è attualmente visibile, sentivo ci fosse una matrice invisibile di connessioni, una connessione di relazioni tra figure di tedeschi ed ebrei. Anche se il concorso si è svolto prima

della caduta del Muro, ho sentito che il momento legante che attraversava l'Est e l'Ovest era il rapporto tra tedeschi ed ebrei. Certe persone, lavoratori, scrittori, compositori, artisti, scienziati e poeti hanno formato il legame tra tradizione ebraica e la cultura tedesca. Ho trovato questa connessione e ho tracciato una matrice irrazionale, la quale sarebbe stata presa come riferimento per una simbolica stella compressa e distorta – la stella gialla così spesso indossata in questi luoghi. Questo è il primo aspetto del progetto. Sono sempre stato interessato alla musica di Schoenberg e in particolare al suo periodo a Berlino. La sua opera più grande è chiamata "Mosè e Aronne", che, per un'importante ragione strutturale, non può essere completata a causa della logica del libretto. Alla fine dell'opera Mosè non canta, parla soltanto, 'Oh parola, tu parola,' affrontando l'assenza del Verbo, ma lo si può capire come un 'testo'. Questo perché quando non si canta più, la parola mancante pronunciata da Mosè, l'invocazione alla Parola, l'invocazione all'Azione, è evidente. Ho cercato di completare quell'opera architettonicamente e questo è il secondo aspetto del progetto. Il terzo aspetto di questo progetto era il mio interesse per i nomi di coloro che furono deportati da Berlino negli anni fatidici

dell'Olocausto. Ho chiesto e ricevuto da Bonn due volumi molto grandi chiamati 'Gedenkbuch'. Sono incredibilmente impressionanti perché tutto quello che contengono sono i nomi, solo liste e liste di nomi, date di nascita, date di deportazione e presumibilmente i luoghi dove queste persone sono state uccise. Ho cercato i nomi dei berlinesi e dove erano morti - a Riga, nel ghetto di Lodz, e nei campi di concentramento. Il quarto aspetto del progetto prende forma da 'One Way Street' di Walter Benjamin. Questo aspetto è incorporato nella sequenza continua di 60 sezioni lungo lo zig-zag, ciascuna delle quali rappresenta una delle 'stazioni della Stella,' descritta nel testo di Walter Benjamin. Per riassumere questa quadrupla struttura: la prima è la stella invisibile e irrazionalmente connessa che brilla per l'assenza di luce degli indirizzi individuali, la seconda è il taglio del secondo atto di 'Mosè e Aronne' che culmina con l'adempimento non musicale della parola, la terza è la dimensione sempre presente dei berlinesi deportati e dispersi, la quarta è l'apocalisse urbana di Walter Benjamin lungo la 'strada a senso unico'. In termini più specifici, l'edificio misura oltre 15.000 metri quadrati. L'ingresso è attraverso il barocco Kollegienhaus e poi il drammatico accesso nel Vuoto dalla scala, che scende

sotto le fondazioni dell'edificio esistente, incroci sotterranei, e si materializza come edificio indipendente all'esterno. L'edificio esistente è collegato al prolungamento sotterraneo, mantenendo l'autonomia contraddittoria sia del vecchio edificio sia del nuovo in superficie, mentre il legame dei due avviene nel profondo del tempo e dello spazio.

Ci sono tre 'strade' sotterranee che da progetto hanno tre storie separate. La prima strada e la più lunga porta alla scala principale, alla continuazione della storia di Berlino, e agli spazi espositivi del Museo Ebraico. La seconda strada porta all'aperto alla E.T.A. Hoffmann Garden e rappresenta l'esilio e l'emigrazione degli ebrei dalla Germania. Il terzo asse porta al vicolo cieco - il Vuoto dell'Olocausto. Tagliare attraverso la forma del Museo Ebraico è un vuoto, una linea retta la cui impenetrabilità costituisce l'epicentro intorno al quale si organizzano le mostre. Per passare da uno spazio del museo all'altro, i visitatori attraversano i sessanta ponti aperti nello spazio Vuoto, personificazione dell'assenza. Il lavoro è concepito come un museo per tutti i berlinesi, per tutti i cittadini. Non solo quelli del presente, ma quelli del futuro che potrebbe trovare il loro patrimonio e speranza in questo luogo particolare. Con la sua particolare attenzio-

ne alla dimensione ebraica della storia di Berlino, questo edificio dà voce ad un destino comune - alle contraddizioni di ordinato e disordinato, scelto e non scelto, voce e silenzio. Io credo che questo progetto unisca architettura a domande che ora sono importanti per tutta l'umanità. A tal fine, ho cercato di creare una nuova Architettura per un tempo che rifletterebbe una comprensione della storia, una nuova comprensione dei Musei e una nuova realizzazione della relazione tra programma e spazio architettonico. Quindi questo Museo non è solo una risposta ad un particolare programma, ma un emblema della speranza»⁴.

⁴ Cfr. la presentazione di Daniel Libeskind all'indirizzo <http://www.jmberlin.de/main/EN/04-About-The-Museum/01-Architecture/01-libeskind-Building.php>, (trad. mia).

2.1.3. Caso studio: Festival della Mente¹

Posizione geografica: Sarzana, La Spezia

Anno di nascita: 2004

Concept: Una manifestazione interdisciplinare, un progetto culturale per parlare della creatività e dei processi creativi attraverso la testimonianza di pensatori, creativi, studiosi della mente e del pensiero; tre giorni nell'antico centro storico della città di Sarzana per dibattere e confrontarsi; una festa della mente, del pensiero libero, per chi cerca strumenti per capire se stesso e la realtà che ci circonda, per chi crede che la cultura sia fondamentale per migliorare la propria vita.

Il *Festival della Mente*, diretto da Giulia Cogoli e giunto alla VIII edizione, è il primo appuntamento europeo dedicato alla creatività e ai processi creativi. Promosso dalla Fondazione Carispe e dal Comune di Sarzana, è nato nel 2004 con l'obiettivo di indagare le molteplici espressioni della creatività, chiamando quindi a raccolta scrittori, artisti, musicisti, architetti e designer, pubblicitari, registi di cinema e teatro, attori, sportivi, oltre a psicologi e psicanalisti, matematici e

¹ Su questo argomento cfr. Guido Guerzoni, *Effettofestival. L'impatto economico dei festival di approfondimento culturale*, interamente scaricabile all'indirizzo <http://www.festivaldellamente.it>.

storici, scienziati e filosofi, pensatori italiani e stranieri che abbiano avviato riflessioni originali sulla natura e le caratteristiche di una delle più apprezzate tra le capacità umane.

La mente, in questo senso, è il luogo, il contenitore dove avvengono i processi (razionali, sentimentali, creativi, linguistici, di apprendimento) e dove nasce l'evoluzione del pensiero.

La caratteristica principale del Festival, che probabilmente è alla base della sua affermazione, è l'unicità degli incontri. Infatti gli ospiti (che spaziano dalle scienze alle arti, dalla filosofia all'architettura, dal cinema alla pubblicità, sino alle discipline economiche e giuridiche, ecc.) realizzano un incontro-lezione-evento-*performance*-spettacolo concepito appositamente per il Festival della Mente. A tutti loro, infatti, viene chiesto non solo di raccontare il cosa, ma soprattutto il come e il perché, al fine di creare occasioni uniche ed irripetibili di nascita e di condivisione delle idee. Il risultato sono eventi unici e speciali, creati *ad hoc* per un pubblico piuttosto esigente.

Nel 2007 Giulia Cogoli con la fondazione Carispe ha voluto coinvolgere Guido Guerzoni, docente di "Economia dei beni culturali" presso l'Università Bocconi di Milano ed

"Economia dello spettacolo" presso lo IUAV di Venezia, per coordinare una ricerca finalizzata alla realizzazione di una prima mappatura comparativa dei festival di approfondimento culturale italiani, in aggiunta alla ricerca sul pubblico che già da due anni veniva portata avanti per comprenderne, al di là del grande successo di numeri, la profilazione sociodemografica, i modelli di consumo e i fattori di giudizio.

Il risultato è uno studio chiamato *Effettofestival* del quale riporto alcuni passaggi tra i più significativi.

Negli ultimi anni i temi della valutazione degli impatti e del ruolo economico e sociale degli eventi culturali sono entrati di prepotenza nell'agenda degli amministratori delle fondazioni di origine bancaria che destinano a tali iniziative ingenti risorse.

[..] L'analisi degli impatti economici è funzionale alla miglior comprensione da parte delle fondazioni - e non solo da queste - dei diversi modelli di sviluppo attivabili e del loro diverso grado di sostenibilità, privilegiando il coinvolgimento delle comunità locali e dei soggetti già attivi nel campo della produzione culturale, investendo cospicue risorse per frenare la migrazione intellettuale e assistere la maturazione

di competenze prima assenti nei vari territori.

In altre parole, non si tratta solo di conoscere e sbandierare il presunto rapporto tra risorse investite e redditi generati: pur essendo un'informazione certamente utile, non può esaurire gli obiettivi dell'analisi valutativa.

Vanno semmai create le premesse per sostenere la necessità di adottare anche in campo culturale, al pari di qualunque settore di investimento, una logica di pianificazione integrata che contempli tutte le leve di *policy* (formazione, attività produttive, turismo, ecc.), le infrastrutture (segnaletica, trasporti, strutture per il tempo libero, ecc.), i servizi di accoglienza e ricettività, le politiche immobiliari, ecc., per non incorrere negli errori provocati dall'assenza di autentiche strategie.

(Matteo Melley *Presidente della Fondazione Cassa di Risparmio della Spezia*).

Effettofestival si propone di essere un punto di partenza, una prima analisi dei festival di approfondimento culturale, colti da un punto di vista inedito e sino a oggi trascurato: quello dell'impatto economico che esercitano sul territorio italiano. Nel testo sono stati esaminati i cosiddetti festival di approfondimento culturale, cioè quegli eventi in cui il pubblico cerca

«l'approfondimento assieme al valore esperienziale e alla trasmissione del sapere», caratterizzati da un'unità di tempo, luogo e tema. Simili manifestazioni, talvolta impropriamente appentate a fiere, premi, concorsi, saloni o rassegne, in Italia hanno registrato una crescita assai marcata negli ultimi 10 anni (dal 1997 con la nascita del *Festivaletteratura*), seppur con un certo ritardo rispetto a quanto è accaduto nel resto d'Europa. [...] La recente esplosione dei festival di approfondimento culturale rappresenta un fenomeno tanto entusiasmante quanto interessante.

Entusiasmante perché ha fatto rinascere una certa fiducia e un nuovo interesse nei confronti dei consumi culturali (i dati sulla lettura, come si sa, in Italia sono sconsolanti) e dei loro fruitori, ritenuti stanchi e in affanno, distratti dalle offerte dei tanti concorrenti (le arti visive e performative, il cinema, ma anche lo sport, la televisione o internet). Al contrario, il numero di quanti partecipano a queste manifestazioni è costantemente cresciuto negli anni, parallelamente a una crescita della qualità della fruizione e della partecipazione, un elemento di grande soddisfazione per chi opera nel settore.

Il fenomeno desta anche interesse perché è divenuto una nuova leva d'azione e un innovativo strumento di promozio-

ne e comunicazione per l'editoria italiana e anche, talvolta inaspettatamente, per il rilancio del turismo, che negli ultimi anni ha registrato una certa flessione.

La partecipazione al Festival della Mente

Analizzando i dati relativi alla partecipazione al Festival, si può notare come questa manifestazione possa contare su un solido nucleo di pubblico affezionato (il 32,4% degli intervistati era alla quarta partecipazione consecutiva, laddove il 12% aveva seguito almeno tre edizioni e il 22,5% due), che ha preso parte al Festival sin dalla prima edizione del 2004, che in buona parte tornerà a Sarzana per partecipare alle future edizioni del Festival e che si può ormai considerare pienamente fidelizzato. Come si può osservare nel grafico 1, esiste poi una fascia di pubblico altrettanto consistente (sempre il 32,4%) che dichiara di essere alla prima partecipazione: il passaparola, l'eccellente copertura sui *media* nazionali e le informazioni diffuse tramite il web hanno conferito al Festival una buona visibilità e stimolano la curiosità di quanti ancora non lo conoscono, spingendoli a sperimentare l'esperienza di Sarzana. La presenza di questo gruppo di neofiti spiega la netta crescita, in termini di pubblico e di notorietà,

registrata dal Festival, passato dalle 12.000 presenze del 2004 (anno della prima edizione) alle 31.000 censite in quella del 2007 (grafico 2).

Dunque, il marchio e l'immagine del Festival costituiscono una garanzia di qualità e attraggono pubblico indipendentemente dal palinsesto degli eventi e degli incontri, ferma restando la reputazione dei relatori, che non sono mai star televisive e editoriali, bensì intellettuali e scienziati assai noti nei relativi campi di studio, ma che il grande pubblico raramente conosce.

Il Festival della Mente è tuttavia una manifestazione che esercita anche un profondo impatto sociale, coinvolgendo in modo intenso l'intera cittadinanza (lo testimoniano i 350 volontari e i 250 posti-letto messi a disposizione a prezzi semi-simbolici da diverse famiglie per ospitare i partecipanti più giovani). Inoltre, il Festival è un'esperienza che viene sempre più vissuta in compagnia, se è vero - come dichiarano gli intervistati - che è assai forte la tendenza a recarvisi con piccoli gruppi di amici e parenti.

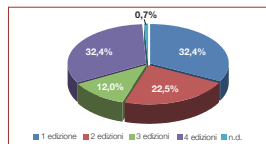


Grafico 1 – Ripartizione degli intervistati per numero di edizioni del Festival frequentate.
Fonte: C&C Research 2007.

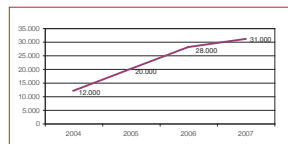


Grafico 2 – Andamento del numero di presenze per le prime 4 edizioni del Festival della Mente (2004-2007)
Fonte: C&C Research, 2007.

Provenienza dei partecipanti	
Provenienze	%
Comune di Sarzana	24,7%
Provincia di La Spezia (escluso il Comune di Sarzana)	22,8%
Altre province liguri	8,0%
Emilia Romagna	4,5%
Toscana	19,4%
Altre regioni del Nord Italia	7,0%
Altre regioni del Centro Italia	13,3%
Regioni del Sud e Isole	0,3%
Totale	100,0%

Tabella 3 – Provenienza dei partecipanti al Festival della Mente.
Fonte: C&C Research, 2007.

L'analisi dell'impatto economico

Una stima più precisa dell'impatto economico del Festival della Mente di Sarzana richiederebbe una ricerca *ad hoc*, per distinguere nettamente i residenti dagli escursionisti e dai turisti, e, all'interno dei macro-segmenti, profilare in modo più preciso le spese.

Il primo dato rilevante è quello che concerne la provenienza dei visitatori intervistati, poiché esso risulta fondamentale nella stima dell'impatto economico di un evento culturale.

Infatti, tanto più il pubblico è nazionale (o addirittura internazionale), tanto più grande sarà il suo impatto sul territorio che ospita il festival, dal momento che aumentano le spese pro capite giornaliere, le permanenze medie e le propensioni al consumo, specialmente nei segmenti di fascia medio-alta.

Per quanto riguarda il Festival della Mente di Sarzana, il campione degli intervistati ha fornito le risposte riportate nella tabella 3.

Le spese sostenute dall'organizzazione

L'impatto economico di un evento culturale sul territorio non è determinato solo dalle spese del pubblico partecipante, ma anche dalla quantità e dalla qualità delle risorse economiche messe in circolo dall'organizzazione dell'evento stesso.

Infatti, le remunerazioni per i responsabili e i collaboratori, l'acquisto di beni e servizi per la realizzazione del festival e tutte le altre spese che, a vario titolo, possono essere legate all'organizzazione di un evento culturale generano ricchezza sul territorio, attraverso un impatto economico (reddito generato e disponibile per ulteriori impieghi) e occupazionale (numero di posti di lavoro generati dal maggior volume di attività innescato dall'evento culturale), a patto che i fornitori e i partner prescelti facciano parte e insistano sul territorio stesso.

Nel caso del Festival della Mente, si parte dal presuppo-

sto (tutto da verificare) che l'intero ammontare delle spese sostenute dagli organizzatori ricadano in prima battuta sul territorio di Sarzana e della provincia di La Spezia e che siano suddivise come mostrato nella tabella 4.

Budget del Festival della Mente		
Categoria	%	euro
Compensi, viaggi e ospitalità per relatori	22,0%	110.000
Comunicazione	20,0%	100.000
Allestimenti	24,0%	120.000
Direzione, segreteria organizzativa e personale	20,0%	100.000
Spese varie	14,0%	70.000
Totale	100,0%	500.000

Tabella 4 – Ripartizione del budget del Festival della Mente (edizione 2007)

La stima dell'impatto economico del Festival della Mente

Date le spese sostenute dal campione degli intervistati e note quelle a carico dell'organizzazione, è stato possibile formulare una prima stima dell'impatto economico esercitato dal Festival della Mente, considerando che mi sono limitato a calcolare, secondo il più rigoroso principio metodologico adottato in letteratura, solo le spese dei partecipanti che sono venuti da fuori provincia, escludendo dal conteggio qualsiasi spesa sia stata sostenuta dai partecipanti venuti dalla provincia.

La spesa totale dei partecipanti "esterni", secondo il criterio

di classificazione delle voci di spesa, che, si noti bene, non le ha considerate tutte, monitorando solo le principali, è ascisa a 1.882.927 euro (pari a 171 euro di spesa media procapite giornaliera), cifra che deriva dalla serie di somme parziali presentata nella tabella 5.

Sommando le voci relative ai partecipanti e alle spese degli organizzatori, si ottiene che l'impatto economico totale del Festival della Mente per l'anno 2007 è dunque stato pari a circa 3.642.554 euro (che supererebbe i 4 milioni, qualora venisse computato il valore del lavoro volontario), mentre in termini occupazionali si può affermare che esso ha determinato un aumento quantificabile in 31 unità a tempo pieno, che ascenderebbero a 40 se si includesse il valore del lavoro volontario.

Se consideriamo che l'investimento monetario è stato pari a circa 0,5 milioni di euro, si può ragionevolmente constatare che esso ha generato un impatto pari al settuplo del valore iniziale, un dato che va comunque assunto con la massima cautela: se infatti venissero incluse tutte le spese sostenute dai partecipanti, è probabile che il multiplo oscillerebbe tra 8 e 9.

Le cifre appena fornite, sebbene siano state calcolate secondo

criteri desunti dalla letteratura internazionale più seria (cui si rimanda per ulteriori approfondimenti), vanno assunte con estrema cautela, poiché sono condizionate dalla natura dei dati disponibili, che in alcuni casi hanno determinato delle sottostime, in altri delle sovrastime.

Spese dei partecipanti extra-provincia	
Spesa totale dei partecipanti	euro
Pernottamento	478.536
Trasporti	464.483
Alimentazione	637.487
Biglietti degli eventi	80.000
Acquisti presso il <i>bookshop</i>	70.000
Acquisti di prodotti locali	152.421
Totale	1.882.927

Tabella 5 – Quadro riassuntivo delle spese totali sostenute dai partecipanti venuti da fuori provincia.

2.1.4. Caso studio: Museo Nazionale del Cinema¹

Posizione geografica: Torino

Anno di nascita: 2000

Concept: «Come mai ci sono più visitatori nei musei che non persone che vanno allo stadio a vedere le partite di calcio* e il calcio muove una quantità enorme di interessi e di profitti e i musei invece sono praticamente tutti in perdita?»

Come mai in Italia continuano a riprodursi solo i vecchi musei mentre i nuovi non riescono a decollare? Posto che la capacità innovativa del sistema Italia è evidente sia molto bassa.

Quali sono le dimensioni economiche dell'industria dei beni culturali o, nella versione più estensiva, della creatività?

L'intreccio tra la valorizzazione dei beni materiali culturalmente rilevanti e le attività che li circondano e li rianimano è molto stretta. La politica non se ne accorge o preferisce non vedere, non vuole rischiare e non vuole perdere le clientele e le fette di privilegi già acquisite. Anche l'imprenditoria, l'impresa, il privato non dà buona prova di sé in Italia.

Se uno dei valori fondamentali della società dei network è la connessione, dovremmo dire che il sistema dei beni culturali è l'insieme più sconnesso che si possa trovare in circolazione.

¹ Cfr. M. Ricciardi, *Il museo dei miracoli*, Apogeo, Milano 2008.

[..] I servizi, il funzionamento della macchina museale, i bilanci, l'analisi delle prospettive per far crescere un museo non sono di dominio pubblico e sono quasi sempre ignote ai visitatori. Ma se vogliamo che i musei in Italia siano delle vere imprese culturali, se crediamo che l'industria culturale sia strategica per un Paese come il nostro e se crediamo, infine, che l'uso del denaro pubblico debba essere sottoposto a verifiche e controlli periodici e debba sempre essere oggetto di procedure di totale trasparenza, allora questi temi sono di grande importanza.

[..] Raramente ho avuto esperienza di progetti museali che avessero, al momento della loro costituzione, incorporata al progetto esecutivo, un'analisi della sostenibilità del progetto stesso, del rapporto costi-benefici, del personale necessario. Difficilmente è stato possibile misurarsi con previsioni e progetti che avessero un indice di credibilità sufficiente.

Il Museo Nazionale del Cinema di Torino è tra i più importanti al mondo per la ricchezza del patrimonio e per la molteplicità delle sue attività scientifiche e divulgative. Ma ciò che lo rende davvero unico è la peculiarità del suo allestimento espositivo. Il museo è ospitato all'interno della Mole Antonelliana, un

monumento bizzarro e affascinante, simbolo della Città di Torino. E a partire dagli ambienti della Mole, lo scenografo svizzero François Confino ha lavorato d'ingegno e fantasia, moltiplicando i percorsi di visita per dare vita a una presentazione spettacolare, che investe il visitatore di continui e inattesi stimoli visivi e uditivi, proprio come capita quando si assiste alla proiezione di un film capace di coinvolgere ed emozionare. Il Museo è più di un museo e chi vi entra non è solo un visitatore, ma anche un esploratore, un autore, un attore, uno spettatore a cui il Museo regala l'emozione di un'esperienza non facilmente dimenticabile.

Un museo nuovo e innovativo produce questo: visitatori, turisti, un'immagine positiva per la città e la regione in cui risiede, servizi e attività parallele.

[..] Nel museo ci sono elementi eterogenei che vanno a comporre il museo come opera d'arte e interfaccia culturale universale oltre all'allestimento e agli effetti più visibili e facilmente percepibili. Ci sono patrimoni di lavoro e di intelligenza nascosti o latenti: L'organizzazione e il lavoro degli esseri umani, le culture disciplinari, la gestione dell'impresa, il patrimonio e la logistica, le strategie di marketing e così via.

[..] Attualmente fanno capo ad un unico ente (la Fondazione Maria Adriana Prolo) tutti i beni, i servizi e le attività che nel corso del tempo si sono affiancati al nucleo storico delle collezioni raccolte da M.A. Prolo e hanno contribuito a creare, attraverso l'apertura del Museo alla Mole, un capitale di immagine (*brand*) riconosciuto a livello internazionale e suscettibile di valorizzazione, non solo culturale, ma anche economica.

La Fondazione - che oggi si trova a gestire: a) il Museo alla Mole e le collezioni (incluse cineteca, biblioteca e così via), b) la Multisala Cinema Massimo, c) le attività dell'*entertainment* e dell'*edutainment*, d) le attività di commercializzazione (caffetteria, *bookshop* e spazio dedicato alle mostre temporanee) e delle nuove imprese di comunicazione - si rivela, anche per la sua natura giuridica di ente *no profit*, sempre meno adeguata a farsi carico, nello stesso tempo, di attività istituzionali, culturali, commerciali e così via.

La soluzione teoricamente migliore, per uscire da questa situazione, consiste nella creazione di due unità, distinte da un punto di vista giuridico, ma opportunamente raccordate (per esempio tramite una unica *holding* di controllo). La prima (la Fondazione) si occuperà delle attività istituziona-

li non commerciali, la seconda (società commerciale) delle sale cinematografiche e delle attività di comunicazione e di impresa, così da liberare le risorse potenziali di cui dispone la Fondazione e da metterle in atto tramite opportuni accordi, anche in termini di partecipazione societaria, con soggetti privati interessati. È possibile, tuttavia, raggiungere sostanzialmente gli stessi obiettivi con un intervento di entità più ridotta, ovvero con la costituzione da parte della Fondazione di una società commerciale alla quale vanno conferite non solo le attività cinematografiche e di comunicazione, ma anche la gestione di tutti i servizi per il museo alla Mole. In questo modo alla Fondazione rimarrebbero esclusivamente le attività istituzionali (collezioni, allestimento, cineteca, biblioteca, amministrazione e così via), mentre ogni altra attività verrebbe gestita dalla società commerciale. Alla Fondazione (e ai fondatori) non farebbero più carico gli oneri non afferenti le attività istituzionali e le attività commerciali verrebbero sviluppate separatamente anche in collaborazione (o in compartecipazione societaria) con soggetti professionali interessati a ciascuna di esse.

* Nel 2007 nei 30 musei italiani più visitati sono transitate quasi 24,5 milioni di persone: tra turisti, escursionisti e residenti. Numeri significativi se si pensa che, in un paragone un po' azzardato ma eloquente, durante tutto il 2006 le manifestazioni calcistiche hanno totalizzato in Italia circa 20,4 milioni di ingressi: i musei battono il calcio, dunque, quanto meno per la bigliettazione².

.....
²Cfr. Centro Studi Touring Club Italiano, *Dossier Musei 2008*, maggio 2008, disponibile on line all'indirizzo <http://www.touringclub.it/Pdf/dossier/Musei2008.pdf>.

2.2.1. Contesto: Sguardo a Nord

Stanno arrivando i Barbari? Vedere l'oggi attraverso un saggio sulla mutazione. Alessandro Baricco¹

Tutti a sentire, nell'aria, un'incomprensibile apocalisse imminente; e, ovunque, questa voce che corre: stanno arrivando i barbari. Vedo menti raffinate scrutare l'arrivo dell'invasione con occhi fissi nell'orizzonte della televisione. Professori capaci, dalle loro cattedre, misurano nei silenzi dei loro allievi le rovine che si è lasciato dietro il passaggio di un'orda che, in effetti, nessuno però è riuscito a vedere. E intorno a quel che si scrive o si immagina aleggia lo sguardo smarrito di esegeti che, sgomenti, raccontano una terra saccheggiata da predatori senza cultura né storia.

I barbari, eccoli qua.

Ora: nel mio mondo scarseggia l'onestà intellettuale, ma non l'intelligenza. Non sono tutti ammattiti. Vedono qualcosa che c'è. Ma quel che c'è, io non riesco a guardarlo con quegli occhi lì.

[..] Vivono, gli umani, e per loro l'ossigeno che garantisce la

.....
¹ L'intero passo è tratto da A. Baricco, *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Feltrinelli, Milano 2008.

non-morte è dato dall'accadere di esperienze. Tanto tempo fa, Benjamin, insegnò che *fare esperienza* è una possibilità che può anche venire a mancare. Non è data automaticamente, nel corredo della vita biologica. *L'esperienza* è un passaggio forte della vita quotidiana: un luogo in cui la percezione del reale si raggruma in pietra miliare, ricordo, e racconto. È il momento in cui l'umano prende possesso del suo reame. Per un attimo ne è padrone, e non servo. Fare esperienza di qualcosa, significa salvarsi. Non è detto che sia sempre possibile.

Posso sbagliarmi, ma io credo che la mutazione in atto, che tanto ci sconcerta, sia riassumibile interamente in questo: è cambiato il modo di fare esperienze. C'erano dei modelli, e delle tecniche, e da secoli portavano al risultato di *fare esperienza*: ma in qualche modo, ad un certo punto, hanno smesso di funzionare. Per essere più precisi: non c'era nulla di rotto, in loro, ma non producevano più risultati apprezzabili. Polmoni sani, ma tu respiravi male. La possibilità di fare esperienza è venuta a mancare. Cosa doveva fare l'animale? Curarsi i polmoni? L'ha fatto a lungo. Poi, a un certo punto, ha messo su le branchie. Modelli nuovi, tecniche inedite: e ha ricominciato a fare esperienza. Ormai era un pesce, però.

L'esperienza, nel suo senso più alto e salvifico, è stata legata,

per secoli, alla capacità di accostarsi alle cose, una per una, e di maturare un'intimità con esse capace di dischiuderne le stanze più nascoste. Spesso era un lavoro di pazienza, e perfino di erudizione, di studio. Ma poteva anche accadere nella magia di un istante, nell'intuizione lampo che scendeva fino in fondo e riportava a casa l'icona di un senso, di un vissuto effettivamente accaduto, di un'intensità del vivere. Era comunque una faccenda quasi intima fra l'uomo e una scheggia del reale: era un duello circoscritto, e un viaggio in profondità.

Sembra che per i mutanti, al contrario, la scintilla dell'esperienza scocchi nel veloce passaggio che traccia tra cose differenti la linea di un disegno. È come se nulla, più, fosse esperibile se non all'interno di sequenze più lunghe, composte da differenti "qualcosa". Perché il disegno sia visibile, percepibile, reale, la mano che traccia la linea dev'essere un unico gesto, non la vaga successione di gesti diversi: un unico gesto *completo*. Per questo deve essere *veloce*, e così fare esperienza delle cose diventa passare in esse giusto per il tempo necessario a trarne una spinta sufficiente per finire altrove.

[..] Nella loro ricerca di senso, di esperienza, i barbari vanno a cercarsi gesti in cui sia veloce passare e facile uscire. Privilegiano quelli che invece di raccogliere il movimento, lo genera-

no. Amano qualsiasi spazio che generi un'accelerazione. Non si muovono in direzione di una meta, perché la meta è il movimento. Le loro traiettorie nascono per caso e si spengono per stanchezza: non cercano l'esperienza, lo *sono*.

[..] I barbari hanno una logica. Non sono una cellula impazzita. Sono un animale che vuole sopravvivere, e ha le sue idee su quale sia l'habitat migliore per riuscirci. Il punto esatto in cui scatta la loro differenza è la valutazione di cosa possa significare, oggi, *fare esperienza*. Si potrebbe dire: *incontrare il senso*. È lì che loro non si riconoscono più nel galateo della civiltà che li aspetta: e che, ai loro occhi, riserva solo cervellotiche non-esperienze. E vuoti di senso. È lì che scatta questa loro idea di uomo orizzontale, di senso distribuito in superficie, di surfing dell'esperienza, di rete di sistemi passanti: l'idea che l'intensità del mondo non si dia nel sottosuolo delle cose, ma nel bagliore di una sequenza disegnata in velocità sulla superficie dell'esistente.

[..] In questo genere di cose il giornalismo, e in genere i media, rappresentano effettivamente la punta avanzata di una barbarie trionfante. Più o meno consapevolmente praticano una lettura del mondo che sposta il baricentro delle cose dalla loro origine alle loro conseguenze. Bene o male, per il giorna-

lismo moderno il punto importante di un fatto è la quantità di movimento che è in grado di generare nel tessuto mentale del pubblico. [..] Per quanto possa sembrare assurdo, è esattamente ciò che ci aspettiamo dai media: paghiamo per avere quel genere di lettura del mondo. In ciò, ci allineiamo, non si sa quanto consapevoli, a un'idea di fondo, squisitamente barbara, che in teoria non condividiamo ma in realtà praticiamo senza alcuna difficoltà: il senso delle cose non alberga in un loro tratto originario e autentico, ma nella traccia che da esse sprigiona quando entrano in connessione con altri pezzi di mondo. Si potrebbe dire: non sono ciò che sono ma quel che diventano.

[..] Per questo oggi è divenuto così difficile rifarsi a un senso autentico dei nostri gesti: perché siamo in bilico tra due visioni del mondo, e tendiamo ad applicarle, simultaneamente, tutt'e due. Da una parte conserviamo ancora tiepido il ricordo di quando il senso delle cose era concesso a chi avesse la purezza e il rigore di risalire il corso del tempo, e di accostarsi al luogo della loro origine. Dall'altra sappiamo ormai bene che esiste solo ciò che incrocia le nostre traiettorie, e spesso esiste solo in quel momento. [..] Così deambuliamo piuttosto smarriti, rimpiangendo il tempo in cui i gesti erano autentici, e vivendo

quello in cui l'autenticità è diventata sinonimo di esistenza.

[..] Probabilmente i barbari non credono più nel progresso tout court (e chi ci crede più?). Di sicuro hanno in mente un'altra idea di movimento. Il passo in avanti è una cosa che non capiscono: credono nel passo di fianco. Il movimento accade quando qualcuno è in grado di spezzare la linearità dello sviluppo, e si sposta di fianco. Non accade nulla di rilevante se non nella *differenza*.

[..] E in mezzo, tra televisione e scuola, c'è tutto il campo aperto della cultura e dell'entertainment. In parte è un terreno lasciato all'istinto del mercato. Ma in parte è presidiato invece dalla collettività, che lo gestisce secondo criteri che poi noi chiamiamo: *politica culturale*. [..] Viviamo in un paese, noi italiani, che, solo nella preventiva conservazione e nella difesa dei propri beni artistici, brucia immense quantità di risorse e attenzione. È un tipo di cura orientato al passato e alla salvaguardia della tradizione: ovvio che se ne sia usciti fortemente segnati: per gente abituata a tenere in piedi monumenti che crollano, deve risultare ovvio che lo stesso tipo di gesto vada fatto per cose meno materiali come le idee, la bellezza o il sentire morale. Siamo conservatori quasi per necessità.

2.2.2. Contesto: Sguardo a Nord-Est

Gioco Buonumore e Funology. Donald Norman¹ e Salvatore Zingale²

Oggi, noi studiosi di scienze cognitive comprendiamo come l'emozione sia una componente necessaria della vita, poiché influenza il modo di sentire, di comportarci, di pensare. In realtà, l'emozione ci rende più intelligenti. Questa è la lezione delle mie attuali ricerche. In assenza di emozioni, la nostra capacità di prendere decisioni risulterebbe compromessa. L'emozione ci trasmette continuamente dei giudizi, offrendoci informazioni immediate sul mondo. Una delle modalità con cui le emozioni operano è tramite i mediatori chimici, che toccano alcuni specifici centri del cervello e che modificano la percezione, la capacità di prendere decisioni e il comportamento. Questi mediatori chimici modificano i parametri del pensiero.

Fino a poco tempo fa, l'emozione era una parte poco esplorata della psicologia umana. Le emozioni positive risultano

¹ Per un'analisi più completa sull'argomento, cfr. D. A. Norman, *Emotional design. Perché amiamo (o odiamo) gli oggetti della vita quotidiana*, Apogeo, Milano 2004.

² I passi citati sono tratti da S. Zingale, *Gioco dialogo design. Una ricerca semiotica*, Ati editore, Brescia 2009.

fondamentali per l'apprendimento, la curiosità e il pensiero creativo. La psicologa Alice Isen e i suoi colleghi avevano dimostrato che quando si è contenti e rilassati, i processi di pensiero si espandono, acquistano maggiore creatività e immaginazione.

Anche gli psicologi Barbara Fredrickson e Thomas Joiner sostengono che «le emozioni positive espandono i repertori pensiero-azione delle persone, spingendole a scoprire linee di pensiero o d'azione insolite. La gioia, per esempio, crea l'urgenza di giocare, l'interesse quella di esplorare, e così via. Il gioco, a sua volta, costruisce capacità fisiche, socioemotive e intellettuali, e stimola lo sviluppo del cervello. Analogamente, l'esplorazione accresce la conoscenza e la complessità psicologica».

Divertimento e piacere non sono temi affrontati spesso dalla scienza. Però esistono convegni dedicati alle basi scientifiche dell'umorismo, del divertimento (*funology*, in italiano “divertimentologia” è il nome di questa particolare disciplina) ma si tratta di un tema difficile e il progresso è lento. Il divertimento rimane tuttora una forma d'arte, meglio se lasciata alle menti creative di scrittori, registi e altri artisti. Ma la mancanza di comprensione scientifica non dovrebbe intralciare il nostro

piacere. Spesso sono gli artisti ad aprire la strada, esplorando approcci all'interazione umana, che poi la scienza fatica a comprendere.

Giochi e divertimento: un obiettivo che vale la pena di perseguire.

La pratica dialogica attinge a sua volta alla metafora del gioco, da intendersi quale modello antropologico che orienta la nostra esperienza comunicativa: si gioca per *dire* qualcosa, si comunica *come se* si giocasse. Il gioco è agire secondo regole, ma anche invenzione e scoperta di regole, per il piacere del vivere e del conoscere. Nel gioco il design può forse ritrovare uno schema regolatore, un diagramma di relazioni dove l'azione di un soggetto condiziona l'azione di tutti i soggetti. [...] In quanto azione che comporta altre azioni, logica progettuale che poi richiederà a sua volta una logica d'uso, domanda che sollecita risposte, come in una continua conversazione tra committenza, progettista e utenza, il design fa parte di un *gioco semiotico*.

[...] Tutto il design ha inevitabilmente a che vedere con la semiosi prima e con i processi di comunicazione subito dopo; in modo sempre più emergente il design dei servizi e,

in genere, tutte quelle forme di progettazione che hanno per oggetto l'esperienza umana. Ciò che si progetta, è sempre un invito all'uso, un *far fare*, modalità che comporta il *saper comprendere*, ovvero una comunicazione dialogicamente rispondente. L'artefatto, anche quando si presenta come eccellenza estetica, è in fondo solo un'occasione per *giocare*. Infatti, nel design la progettazione non ha come fine l'artefatto ma i suoi effetti e le sue conseguenze sulla vita dei suoi utilizzatori.

[..] Roger Caillois, sociologo francese dello scorso secolo, getta sul gioco uno sguardo antropologico e sociologico. Fra i suoi più preziosi contributi vi è uno schema classificatorio dell'attività ludica.

In ogni tipo di gioco classificato da Caillois si può notare una tensione verso un obiettivo, una sorta di compito che il giocatore, *soggetto* della storia, assume di svolgere. Questo compito ha spesso la forma della *sfida*, intesa sia come lotta e gara, sia come tensione verso il superamento di un limite tale da produrre uno stato di insoddisfazione.

TIPO DI GIOCO	TIPO DI SFIDA	CHE COSA GENERA	MODALITÀ E AZIONE
Competizione	All'altro	Conflitto	Dover lottare
Azzardo	Al caso	Sorpresa	Dover scegliere
Simulazione	Ai modi di espressione	Metafora	Saper fingere
Vertigine	A se stessi	Scoperta	Voler provare

Il gioco come competizione, proprio della gara e dell'antagonismo, è una sfida all'altro: genera conflitto (anche quando addomesticato dalla "sportività") e comporta separazione sociale (seppur momentanea o simulata). Il verbo che meglio rappresenta questa categoria potrebbe essere: *lottare*.

Il gioco come azzardo (o fortuna) è una sfida al caso, interroga la fortuna e si affida alla casualità, sfrutta la forza dell'ipotesi ma ha di fronte la chiusura dell'enigma. Genera un senso di *sorpresa*, come conseguenza di azione rappresentate dal verbo *scegliere*.

Il gioco come simulacro, e come rappresentazione simulata, è una sfida ai limiti del linguaggio, alle forme di espressione e di comprensione, alle costrizioni e alle convenzioni, al mondo così come esso è conosciuto. E in tal modo genera la *metafora*. Qui il verbo che sintetizza ogni simulazione potrebbe essere *fingere*, nel senso del far credere.

Il gioco come vertigine è infine sfida a se stessi, superamento di opposizioni fisiche o psicologiche, di diffidenze mentali e di credenze acquisite per tradizione o autorità. A volte è liberazione. Affrontare la vertigine genera il senso della *scoperta*: di sensazioni corporee così come di territori di conoscenza. E non vi è né scoperta né conoscenza se non attraverso azioni

riconducibili al verbo *provare*, nel senso di *sperimentare*.

Queste diverse declinazioni della sfida dipendono anche dalla specifica *modalità* attraverso cui l'azione viene attualizzata.

Un gioco di competizione viene attualizzato dalla modalità del *dovere*, perché comporta un dover fare (una prestazione) e un dover essere (migliore dell'avversario). Il gioco d'azzardo dalla modalità del *potere*, perché il fine cui tende è sempre una possibilità. Il gioco di simulazione richiede un *sapere*, un saper fare, una tecnica o un'arte, una strategia di comunicazione. Il gioco di vertigine è motivato dalla modalità del *volere*, dal desiderio di esperienza e di esplorazione, dalla volontà di conoscere che cosa si trova e si prova oltre la soglia del rischio.

[..] Non saremmo in grado di amministrare nulla, né una città né un'amicizia, se non fossimo in prima istanza in grado di dare senso all'esperienza, di interpretare e comprendere ciò che abbiamo intorno, e di avere così piena consapevolezza del nostro rapporto con il mondo-ambiente. Ma la conoscenza non è sufficiente. Per vivere con soddisfacente "felicità" dobbiamo coltivare con cura la facoltà di progettare a partire dalla forza proiettiva del desiderio, oltre che dalla costrizione dello stato di necessità e di bisogno perché è il desiderio a

produrre le *visioni* e a tracciare scene per un mondo possibile.

RICERCA
Puzzle e cruciverba favoriscono la genialità

Il New York Times ha raccolto gli studi più interessanti, tutti uniti da un filo conduttore: la creatività è figlia della giusta combinazione tra capacità di attenzione esterna (la cosiddetta "task positive", che attiviamo al momento dell'esecuzione di un compito) e interna

di SARA PICCOLELLI



CHISSA' se Bill Clinton, grande appassionato di puzzle, nel 1998 ricorreva a questo passatempo per non pensare al sexgate. Certo è che sudoku e cruciverba hanno una grande influenza sul nostro cervello, primo perché ci lusingano con la soddisfazione del "ce l'ho fatta a risolverlo" e poi perché regalano alla mente uno stato di grazia che la rende più reattiva e geniale.

Sull'argomento, in tempi recenti, gli studiosi hanno scritto molto e tante ricerche sono state fatte, soprattutto negli Usa, per mettere in evidenza il rapporto fra evasione mentale e guizzi di genio. Il *New York Times* ha fatto il punto raccogliendo gli studi più interessanti, uniti da un filo conduttore: la creatività è figlia della combinazione fra attenzione esterna (la cosiddetta "task positive", che attiviamo al momento dell'esecuzione di un compito) e interna (che entra in funzione tutte le volte che non siamo concentrati su qualcosa di particolare, quel "resting state" che rappresenta il 50% delle nostre attività cerebrali). E i giochi come il puzzle, che apparentemente richiedono concentrazione e attenzione, in realtà sollecitano il cervello ad attivare il meccanismo opposto e gli conferiscono quella sensazione di evasione, svago e libertà ("mind wondering") che a sua volta ci rende più brillanti.

Secondo Mark Beeman e Karuna Subramaniam della Northwestern University, il puzzle non è (solo) un gioco di concentrazione ma uno strumento di distrazione che stimola la creatività. Mentre si cerca di far combaciare tra loro i pezzetti di cartone aumenta insomma la probabilità di incappare in un'"intuizione geniale" (la cosiddetta "insight"). "La capacità di risolvere i problemi in maniera creativa - spiega Alessandro Treves, docente di Neuroscienze cognitive alla Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA) di Trieste - si potenzia quando il cervello si distrae. Se il cervello non è incanalato nella vita reale è più aperto e pronto a cogliere i suggerimenti dell'ambiente circostante".

Intuizione e analisi sistematica non sono dunque due attività correlate e procedono indipendentemente l'una dall'altra, se non addirittura in contrasto. Uno dei primi a spiegare questo meccanismo è stato il neuroscienziato Stanislas Dehaene, che scoprì come nel nostro cervello ci siano zone frontali "contese" dai nostri canali sensoriali: paragonando questa rete neurale a una lavagna, lo studioso francese dimostrò che ciò di cui siamo coscienti è ciò che ogni volta viene "scritto" su essa. "Essere in uno stato d'animo positivo, rilassato - spiega Treves - è come avere nel cervello una lavagna completamente cancellata, pronta e aperta a qualunque tipo di ispirazione".

I giochi di abilità mentale sarebbero dunque delle cimose virtuali, capaci di renderci più brillanti e reattivi. Un concetto ribadito anche da Marcel Danesi nel libro *The Puzzle Instinct: The Meaning of Puzzles in Human Life (L'istinto del puzzle: il senso del puzzle nella vita umana)*. "Quando si risolve un gioco come questi - spiega Nicola De Pisapia, ricercatore del Centro Mente e Cervello (CIMec) di Trento - aiuta avere un'attività mentale positiva, che a sua volta è provocata proprio dal gioco, perché distrae e predispone ai collegamenti neurali. La rete cerebrale che entra in funzione quando attiviamo l'attenzione verso l'interno ("default mode network") è il terreno che ci permette di focalizzare meglio l'attenzione verso l'esterno", Pisapia precisa che questi meccanismi non si attivano solo quando facciamo un puzzle o un sudoku ma anche quando guardiamo, ad esempio, i quiz show in cui i concorrenti sono posti di fronte a una serie di risposte alternative e il nostro cervello deve risolvere un conflitto tra varie possibilità. "In casi come questo - conclude - la mente fa ricorso a tutte le risorse e ciò la rende più brillante. Chi è troppo concentrato sulla realtà esterna o sulla propria vita interiore non sarà mai un creativo. Questi giochi ci aiutano a trovare una via di mezzo e ad affrontare la vita con qualche lampo di genio in più".

(07 dicembre 2010)

© RIPRODUZIONE RISERVATA

2.2.3. Contesto: Sguardo ad Est

Un cambiamento radicale non riguarda il mondo del design, ma il design del mondo. Massive Change, Bruce Mau

«Che ce ne rendiamo conto o no, viviamo in un mondo progettato. La domanda è: questo sarà un progetto distruttivo o un progetto per un mondo sostenibile, nuovo, che possiamo tranquillamente tramandare ai nostri figli, e ai figli dei nostri figli?»

La nostra idea di design va oltre a come le cose sembrano, riguarda come le cose funzionano. [...] Facendo un rilevamento del mondo abbiamo trovato centinaia di esempi in cui visionari hanno utilizzato la progettazione per attuare un cambiamento positivo nel mondo. Abbiamo chiamato questo modello Massive Change.

Abbiamo raccolto queste storie in un libro best-seller, un programma radio e una mostra-museo itinerante. [...] I rapporti che abbiamo sviluppato con i principali innovatori del mondo costituiscono una comunità di intenti e di competenze a cui regolarmente attingiamo»¹.

¹Cfr. Bruce Mau design all'indirizzo www.brucemaudesign.com (trad. mia).

«Il design è emerso come una delle forze più potenti del mondo. E ci ha posto all'inizio di un nuovo periodo di possibilità umane senza precedenti, dove tutte le economie e le ecologie stanno diventando globali, razionali, interconnesse».

«Massive Change è una celebrazione delle nostre capacità globali, ma anche uno sguardo cauto ai nostri limiti. Essa comprende la possibilità utopica e distopica di questo mondo emergente, in cui anche la natura non è più al di fuori della portata della nostra manipolazione».

«Il potere del design di trasformare e modificare ogni aspetto della vita quotidiana sta acquisendo una diffusa consapevolezza pubblica».

«Non più associato solo agli oggetti e alle apparenze, il design è sempre più inteso in senso molto più ampio come la capacità umana di progettare e produrre i risultati desiderati. Costruito come un progetto internazionale discorsivo, Massive Change: The Future of Global Design, mapperà la nuova capacità, potenza e promessa del design».

«Il modo migliore per esprimere la capacità del nostro mondo moderno è attraverso la più completa gamma dei media».

«Ci sono due motivi per saperne di più riguardo Massive Change: per essere cambiati e per fare cambiamento. Gli eventi, il libro, e la nostra crescente comunità on line sono scorciatoie che stimolano il pensiero riguardo il potere e la promessa del design. Massive Change ti cambierà il modo di pensare le cose possibili, per il mondo, per la tua stessa famiglia, comunità, società, paese»².

«Il nostro mondo deve ora affrontare sfide profonde, molte delle quali hanno portato alla sua stessa innovazione. Anche se l'ottimismo è in contrasto con l'umore dei tempi, ci sono nuove forze straordinarie allineate attorno a queste grandi sfide, in tutto il mondo. Se si mette insieme tutto quello che succede ai margini della cultura e della tecnologia, si ottiene una visione follemente inaspettata del futuro. Massive Change agisce in questo terreno».

«Molte delle persone che abbiamo incluso nel Massive Change

.....
²Cfr. Massive Change all'indirizzo www.massivechange.com (trad. mia).

non si considerano designer. Ma, se si ascolta con attenzione, essi (e altri come loro) usano la parola design per descrivere il loro lavoro, parlano di design degli impianti, design delle organizzazioni, design degli organismi, design dei programmi. Dobbiamo congratularci e partecipare agli sforzi di questi leader di pensiero (e prevaricatori) - o rischiamo di perderli».

«Una cosa è certa: non abbiamo bisogno di una polizia del pensiero. Abbiamo bisogno di discussione. Abbiamo bisogno di pensare. Abbiamo bisogno di spirito critico. Abbiamo bisogno di abbracciare i dilemmi e i conflitti nel design, e assumere la responsabilità dei risultati del nostro lavoro. Quando usiamo il termine “noi”, non intendiamo i designer come categoria separata dai clienti, o come categoria speciale di potenti sorveglianti. Noi intendiamo “noi” come cittadini che collettivamente immaginiamo il nostro futuro.

È fondamentale che le discussioni vadano al di là dei campi di progettazione stessi e raggiungano il più ampio pubblico, le persone direttamente colpite dal lavoro dei designer. L'effetto delle nuove condizioni è quello di distribuire potenziale, o capacità, a livello mondiale e permettere il contributo di chiunque, ovunque. Il futuro del design globale è fondamen-

talmente collaborativo. In questa condizione non c'è spazio per la censura»³.

³ Cfr. B. Mau and the Institute without Boundaries, *Massive Change*, Phaidon, New York 2004 (trad. mia).

2.2.4. Contesto: Sguardo a Sud-Est

Minitrattato di psicologia eclettica sulle origini delle idee notevoli. Edoardo Boncinelli¹

Punti interrogativi

Come nascono le grandi idee? Non lo sa nessuno. Come nascono le idee, grandi o meno che siano? Neppure questo sappiamo. Non sappiamo perché alcuni concepiscono buone idee più spesso di altri, né come fanno alcune di queste idee a essere veramente grandi se non geniali. [...] Che cos'è in fondo il nostro pensiero? Per azzardare un'ipotesi posso dire che il pensiero è tutto quello che intercorre fra uno stimolo che ci colpisce e la nostra risposta. [...] Nella nostra testa viene ad agitarsi tutto un mondo di parole e di azioni potenziali che seguono la percezione di parole o di immagini e precedono la pronuncia di parole e l'esecuzione di azioni. Tutto ciò accompagna le ore delle nostre giornate, perché c'è sempre qualcosa che abbiamo percepito e stiamo elaborando e qualcosa da compiere e quindi progettare.

Di che cosa si nutre questo nostro pensiero? Di idee. Le idee

¹ L'intero passo è tratto da E. Boncinelli, *Come nascono le idee*, Laterza, Roma-Bari 2008.

sono la grammatica del pensiero, il residuo mentale di ogni parola ascoltata e di ogni immagine percepita e l'embrione di ogni discorso, progetto o azione futura. La nostra attività mentale ci si palesa attraverso le idee.

Queste possono avere le più diverse origini e sgorgano dall'attività inconscia della nostra materia cerebrale e del nostro sistema nervoso, ma ci appartengono pienamente soltanto quando raggiungono il livello della coscienza e le possiamo contemplare con maggiore o minor chiarezza e con maggiore o minore continuità. Da quando affiorano alla nostra coscienza possiamo seguirne il decorso e controllarle più o meno volontariamente: prima hanno seguito il cammino che hanno voluto, ma da quel momento in poi cominciano il loro viaggio quotidiano, quello del quale possiamo parlare e di cui all'occorrenza ci possiamo vantare. E possono poi uscire e andare per il mondo.

Concetti e idee

È consuetudine attribuire a Socrate la scoperta dei concetti o, meglio, del concetto di concetto. [...] Al tempo di Socrate uno dei giochi più diffusi era il tentativo di dimostrare che si può sostenere qualsiasi tesi. I veri maestri di questa arte si faceva-

no chiamare Sofisti: i virtuosi del gioco linguistico, i giocolieri dell'espressione e dell'argomentazione. Anche se non godono di una grande reputazione presso noi moderni, i Sofisti sono stati i primi a mettere l'uomo al centro dell'attenzione, a scoprire il valore quasi taumaturgico della parola e a meditare sistematicamente sul suo possibile uso. [...] È toccato però a Socrate, loro contemporaneo e acutissimo critico, il compito di scoprire il correlato mentale della parola, il concetto.

[...] Platone di lì a poco darà alle Idee, una versione idealizzata dei concetti, la dignità di componenti essenziali della realtà. Per lui il mondo delle Idee è una realtà parallela e ontologicamente superiore a quella del mondo materiale.

Al di là dell'impostazione mitologica-metafisica di Platone, il dibattito sulle idee, sulla loro natura, sulla loro genesi e sul loro corso è continuato per tutta la storia del pensiero filosofico, del quale ha rappresentato quasi una sorta di filo conduttore.

[...] Sono passati venticinque secoli dai tempi di Socrate, ma ci troviamo oggi alle prese con gli stessi problemi.

Al presente parliamo dei concetti come correlati mentali delle parole, di immagini mentali, di ideazione e di elaborazione di idee, ma su questo argomento non abbiamo imparato poi

più di tanto. Eppure sul cervello e sul suo funzionamento abbiamo appreso moltissimo, soprattutto grazie alle moderne neuroscienze cognitive.

Si dà oggi questo nome a un complesso abbastanza vasto ed eterogeneo di discipline che si ripromettono di comprendere il funzionamento del sistema nervoso e del cervello, con particolare riguardo per il cervello dell'essere umano e per le sue capacità cognitive.

[...] Abbiamo imparato più cose sul cervello e la sua azione negli ultimi cinque decenni che nei precedenti cinque millenni. Il momento attuale è eccezionalmente favorevole perché si è realizzata una convergenza, quasi miracolosa, di tre linee di ricerca sperimentali, illuminate da una ricerca teorica: la *psicologia sperimentale*, la *neurobiologia* e la più recente e inaspettata *brain imaging* o *neuroimaging* (ossia la visualizzazione dell'attività cerebrale mediante l'uso di macchine). Quest'ultima è la più incisiva delle tre e ha dato una grandiosa accelerazione alla ricerca, poiché tramite PET, TAC e RMN è diventato possibile guardare dentro la testa di un essere umano vivo che sta eseguendo un compito. La base di queste metodiche poggia sulla scoperta (dell'italiano Angelo Mosso) che quando un'area del cervello è particolarmente impegnata in

un compito, riceve un po' più sangue rispetto al resto del cervello. Grazie a queste tecniche è stato possibile riconoscere quali aree, o meglio quale costellazione di aree cerebrali sono implicate nel riconoscimento delle forme o delle facce, quale si attiva quando ascoltiamo la musica, quale quando proviamo disgusto o quando dobbiamo prendere una decisione, quale quando la nostra scelta ci è piaciuta o quale si attiva quando compiamo una specifica azione motoria.

L'associazione di idee

Nella nostra mente un'idea tira l'altra e di idea in idea si può fare il giro di tutto quello che abbiamo dentro. Un'idea, qualunque cosa essa sia e ovunque risieda, deve avere in comune con altre un certo numero di caratteristiche.

Le idee quindi possono essere variamente associate tra di loro. [...] Toccò a David Hume il compito di porsi espressamente la questione della natura dei principi dell'associazione di pensieri e di idee, che ridusse essenzialmente a tre: Somiglianza, Continuità nel tempo e nello spazio e Rapporto di Causa ed Effetto. [...] Nel secolo scorso, nel periodo fra le due guerre mondiali si affermò in Europa una visione nuova e tutta particolare dei fenomeni psichici che prese il nome

di *psicologia della Gestalt*. *Gestalt* è una parola tedesca che sta per Forma, o meglio, per Forma Organizzata. Questi autori negarono che la percezione fosse riconducibile a elementi semplici nei quali questa possa essere scomposta, ma sostennero che osservando un quadro di vita vissuta si percepisce fin dall'inizio l'intero piuttosto che le parti perché «L'insieme è più della somma delle parti».

[..] Di fatto, il contributo, empirico se non teorico, dei sostenitori della Gestalt si affianca al pensiero delle scuole associazionistiche, complementandolo e affinandolo, e permettendo, tra l'altro, un'incursione nel mondo della percezione e dell'immaginazione visiva. Insieme compongono un quadro concettuale di un meccanismo generale di pensiero che in mancanza di una terminologia migliore possiamo genericamente definire «associazione di idee». Questo meccanismo può essere conscio, o, molto più frequentemente, inconscio.

Intelligenza e creatività

In generale, gli individui maggiormente creativi tendono a riportare punteggi elevati nei test che misurano l'intelligenza, e sono anche giudicati più intelligenti della media dai propri colleghi, tuttavia un quoziente intellettuale elevato non è

sufficiente a garantire una produzione creativa di rilievo.

Come per l'intelligenza, è improbabile che esista un fattore unico di creatività che si distribuisca in modo graduale nella popolazione generale. Piuttosto, la creatività può essere concepita come la risultante di un insieme di qualità che permettono ad alcune persone di esprimersi creativamente più facilmente che altre.

[..] Tra intelligenza e creatività esistono molteplici relazioni, e la complessità di queste relazioni appare sempre maggiore con il crescere delle conoscenze relative al funzionamento del cervello.

La capacità di trovare soluzioni ai problemi, grandi o piccoli, della vita quotidiana è la funzione che viene più spesso associata all'intelligenza. Tale funzione viene solitamente indicata con il termine *problem solving*. Il creativo, in realtà, più che come un risolutore di problemi si pone come un individuatore di problemi (*problem finding*). Ossia riesce talora a riformulare il problema da risolvere secondo punti di vista inusuali, giungendo a fornire risposte che a volte appaiono tangenziali rispetto al problema posto, ma che pure possiedono un loro carattere innovativo, e si rivelano di un'utilità, sul piano della risoluzione dei problemi, spesso maggiore di quella possedu-

ta da risposte, anche estremamente elaborate e «intelligenti», offerte seguendo le linee di approcci tradizionali.

[..] Di recente alcuni studiosi hanno passato in rassegna tutte le teorie dedicate all'atto creativo in sé: come si produce, cioè, a prescindere dalle qualità che lo precedono. Si è notato che molte teorie concepiscono l'atto creativo come un fenomeno che emerge da un contesto di costrizioni e limitazioni, sia interiori sia esterne, per esempio sociali. *L'Eureka*, insomma, non sarebbe l'accendersi improvviso di un libero spirito ma il prodursi di qualcosa di inatteso e imprevedibile che origina da un terreno predisposto a quel risultato.

Seppure non sia possibile programmare la creatività, si può preparare insomma il terreno. Ampliare e approfondire al massimo le conoscenze nel campo in cui si vuole esprimere la propria creatività diventa quindi una strategia che, se non assicura il risultato, pure lo rende assai probabile.

La sola conoscenza non è però sufficiente per la realizzazione del potenziale creativo. È necessaria anche la pratica, e la continua messa alla prova delle proprie capacità.

Fenomenologia dell'atto creativo

In conclusione, non molto è emerso dallo studio documen-

tato delle personalità creative e ancora meno da un'analisi sperimentale delle funzioni mentali in soggetti creativi. Non ci resta quindi che tentare di comporre un quadro abbozzato e largamente indiziario di che cosa succede prima, durante e dopo lo sforzo creativo, basandoci sulle poche conoscenze certe e sulla ricca aneddotica che in questo campo si è andata accumulando nel tempo.

Il «colpo di genio» deve essere in primo luogo preparato, deve essere poi «vissuto» e deve essere infine seguito da tutta una serie di comportamenti congruenti e conseguenti.

a) Il «prima»

La persona di genio si impegna costantemente e alacrememente, quasi ossessivamente, sull'oggetto o sugli oggetti del suo interesse. La preparazione è fondamentale. Nonostante quello che si dice comunemente, nessuno ha mai un'idea che nasca dal nulla; le idee vengono se uno si pone un problema, anche non ancora ben definito. Se uno ha un problema in cerca di soluzione si trova spesso a pensarci, durante il lavoro, nei momenti di ozio o anche quando si sta per addormentare.

Tutto questo non significa che l'idea di genio scaturisca entro breve tempo dalla formulazione di una domanda, né che consista necessariamente nella risposta alla questione

di partenza. Averci pensato, a lungo e molto intensamente, servirà comunque al cervello per raggiungere una qualche conclusione su qualche argomento. È altresì certo che vengono grandi idee se uno si pone domande grandi e soprattutto se si pone domande che sono particolarmente difficili. È molto probabile che una continua attività cerebrale, conscia e inconscia, centrata su un determinato argomento favorisca la nascita di una buona o buonissima idea in quel campo. Quando e come questo accadrà non lo può sapere nessuno, ma vale la pena provare.

Buona parte del merito della persona di genio deve essere riconosciuto alla sua tenacia. Va da sé però che ci si può preparare coscienziosamente, o anche ossessivamente, quanto si vuole: c'è sempre bisogno poi della scintilla risolutiva.

b) La «scintilla»

Che cosa vuol dire avere un'idea? Può essere la risoluzione di un problema che ci ha assillato per anni. Può essere il concepimento di un progetto di lavoro o anche di una particolare mossa specifica iscritta in un progetto più ampio. Può essere una bella frase che esprime nella maniera più elegante un pensiero.

Il momento della produzione dell'idea è probabilmente

brevissimo: un *fiat*, un istante, un soffio. Su questo momento si può dire molto poco.

Tra tutte le metafore, perché per descrivere questo stato di cose non possiamo che ricorrere a metafore, quella che mi sembra più calzante è quella di un'«associazione anomala». Se concepire idee, e più in generale pensare, è fare associazioni, più o meno estese e più o meno stringenti, un'idea nuova e brillante può essere vista come il risultato di un'associazione non scontata, non banale, non automatica, ardit.

Collegare tra loro concetti chiaramente o tradizionalmente correlati è la materia ordinaria del pensare. Talvolta però si possono osare associazioni non così sicure e collaudate, e da queste può nascere un'idea originale o direttamente una grande idea. È chiaro che da un'associazione anomala possano nascere tante idee bislacche e decisamente sbagliate, ma una volta ogni tanto può nascere anche un'idea di genio.

L'associazione anomala può, a volte, prendere la forma di una visione, intendendo col termine visione l'opportunità di cogliere visivamente l'esistenza di un nesso o di più nessi tra elementi che fino a quel momento sembravano non presentarsi.

[..] Se non sappiamo dire come scocca la scintilla dell'idea,

possiamo almeno dire dove scocca. Certamente ciò accade nella corteccia cerebrale e molto probabilmente nella sua porzione prefrontale. All'interno della corteccia cerebrale c'è una specie di «cervello del cervello» o, di centro dirigenziale della corteccia, rappresentata dai lobi frontali. Questa parte piuttosto cospicua della corteccia è libera da impegni pressanti e legati alla sopravvivenza, è quella che ci fa fare una serie di cose inutili, però è quello che ci distingue dagli animali, anche i più «intelligenti» come le scimmie superiori. Queste ultime hanno a volte delle brillanti soluzioni per i problemi quotidiani, ma non se li inventano i problemi, non pensano a cose che non vedono, non comunicano con esseri che non vedono. Queste inutilità estremamente preziose le facciamo appunto con questa parte silente, ma spaventosamente creativa della nostra corteccia cerebrale.

Fra le cose «inutili» che facciamo ci facciamo venire anche delle idee: a volte banali, a volte strampalate, a volte geniali.

Lo scoccare di questa scintilla può avvenire in qualsiasi momento. Può succedere svegliandosi una mattina, oppure in un momento in cui non ci si pensa affatto. Però poi perché io abbia coscienza di aver avuto un'idea, buona o cattiva che sia, bisogna che l'attenzione passi su quello.

c) Il «dopo»

Forse ancora più importante è la fase successiva allo scoccare della scintilla. Probabilmente un'idea la può avere chiunque. Quelli che realizzano, portano avanti e impongono le loro idee, hanno delle caratteristiche particolari.

Lo scoccare dell'idea è preceduto ovviamente da una preparazione ed è seguito da un vaglio, dalla necessità di distinguere le idee buone da quelle bislacche. Ecco che allora si comprende perché le persone di genio siano necessariamente dotate di grande perseveranza, di grande tenacia, e soprattutto di un acuto spirito critico.

[..] Anche se noi tutti siamo affascinati dal tema tardo-romantico dell'ispirazione, del momento dell'idea, dello scoccare dell'idea, direi che è altrettanto importante, se non più importante, preparare l'idea e successivamente portarla avanti cercando di dare un seguito alle idee buone che uno crede di aver avuto.

Dal punto di vista scientifico, molto più di questo non si può dire.

2.2.5. Contesto: Sguardo a Sud

Sei cappelli per pensare, ovvero come proteggere l'io pensante. Edward De Bono¹

Pensare è la massima risorsa dell'uomo. Tuttavia non siamo mai soddisfatti della nostra capacità fondamentale. Per quanto si diventi bravi, occorre sempre desiderare di essere migliori. Solo una visione limitata di quel che il pensiero può fare, e nient'altro, può renderci soddisfatti della nostra bravura in questo campo.

La maggiore difficoltà che si incontra nel pensare è la confusione. Cerchiamo di fare troppe cose alla volta. Emozioni, informazioni, logica, aspettative e creatività si affollano in noi. È come fare il giocoliere con troppe palle.

Quello che propongo è un concetto molto semplice che consente al pensatore di fare una cosa alla volta. Egli diviene capace di separare le emozioni dalla logica, la creatività dalle informazioni, e così via. Il concetto è quello dei «sei cappelli per pensare». Indossare uno di questi cappelli definisce un certo tipo di pensiero.

Il metodo dei sei cappelli crea nel pensiero uno spazio destina-

¹Cfr. E. De Bono, *Sei cappelli per pensare*, Bur, Milano 2004.

to alle impressioni e alle intuizioni.

Assumete la posa del pensatore. Fate il gesto. Abbiate l'intenzione e manifestatela a voi stessi e agli altri. Ben presto il vostro cervello seguirà la parte che state recitando. Recitate la parte del pensatore, e davvero lo diventerete.

Voglio mettere a fuoco la questione del pensiero intenzionale. È questo lo scopo del cappello per pensare. Lo si indossa in maniera intenzionale. Essere pensatore significa avere la coscienza di volerlo essere.

Ora che le nostre conoscenze sul cervello sono così vaste sappiamo che l'equilibrio degli agenti chimici (neurotrasmettitori) che agiscono sull'ipotalamo può influenzare decisamente il comportamento. In futuro potremo capire meglio in che modo gli agenti chimici del nostro cervello - e forse dell'intero sistema circolatorio - esercitino i loro notevoli effetti sullo stato d'animo e sul pensiero. Grazie agli esperimenti di Pavlov è un dato ormai certo che le reazioni fisiologiche possono essere alterate da processi di condizionamento.

La prima importante funzione dei sei cappelli consiste nel definire la parte da recitare. La difesa dell'Io, responsabile della maggior parte degli errori che compiamo nel pensare, è il fattore più limitante per la mente. I cappelli ci permettono

di pensare e dire cose che pensate o dette senza essi costituirebbero un pericolo per il nostro Io. Indossare un costume da pagliaccio ci autorizza a fare i pagliacci.

La seconda funzione consiste nel dirigere l'attenzione. Se non vogliamo che il nostro pensiero sia pura e semplice reazione, dobbiamo trovare il modo di indirizzare l'attenzione su ogni singolo aspetto del problema.

Questo sistema ha due obiettivi principali. Il primo è consentire al pensatore di occuparsi di una cosa per volta in modo che il pensiero ne risulti semplificato. Il secondo obiettivo del sistema è di consentire al pensatore una inversione di rotta. La cosa più importante è che una richiesta del genere non costituisca una minaccia per l'Io o per la personalità dell'altro. Con questo metodo si può chiedere all'altro di adottare un certo modo di pensare, come se si trattasse semplicemente di una parte da recitare o addirittura di un gioco.

Il sistema dei sei cappelli è progettato per far passare il pensiero dal normale metodo dialettico al metodo di mappatura. Il pensiero diventa così un processo a due fasi. La prima fase è l'esecuzione della mappa. La seconda è la scelta di un percorso sulla mappa.

I sei cappelli ci consentono di stabilire le regole del gioco. Ogni cappello per pensare ha il suo colore: bianco, rosso, nero, giallo, verde, blu. Il colore dà il nome al cappello, ne agevola l'immaginazione ed è legato alla sua funzione.

Il cappello bianco^o

Il bianco è un colore neutro e oggettivo. Il cappello bianco riguarda fatti e dati oggettivi.

Chiedere di pensare col cappello bianco è un buon modo per chiedere che fatti e cifre siano esposti in maniera neutra e oggettiva. Il cappello bianco ci suggerisce l'obiettivo a cui tendere, quando si ha a che fare con le informazioni. Recitare nel modo migliore il ruolo del cappello bianco significa mirare solo ed esclusivamente ai fatti. Pensare col cappello bianco diventa una disciplina che aiuta il pensatore a separare nettamente i fatti da estrapolazioni e interpretazioni.

Il cappello rosso[•]

Il colore rosso suggerisce ira, rabbia ed emozioni. Il cappello rosso fornisce il punto di vista emotivo.

Nel pensiero col cappello rosso rientrano le emozioni, i sentimenti e ogni aspetto non razionale del pensiero. Con

questo cappello si può recitare la parte del pensatore emotivo che reagisce istintivamente, anziché procedere razionalmente passo per passo. È opinione comune che le emozioni ostacolino il pensiero, invece, dopo tutto, decidere è sempre una questione emotiva. Le emozioni definiscono la rilevanza del pensiero e lo adattano alle necessità e al contesto del momento. Sono una componente essenziale dei processi cerebrali.

L'intuizione può essere intesa come improvviso rendersi conto di qualcosa. Qualcosa che veniva visto in un modo, ad un tratto viene visto sotto altra luce. Può avvenire nell'attività creativa, nelle scoperte scientifiche o matematiche. L'intuizione è anche percezione o comprensione immediata di una certa situazione. È il risultato di un giudizio complesso basato sull'esperienza – giudizio che probabilmente non può essere spiegato né espresso a parole. Sarebbe imprudente attribuire all'intuito l'infallibilità. Tuttavia esso è parte integrante del pensiero. Esiste. È reale. E può esser d'aiuto.

Le emozioni fanno parte sia del modo in cui si pensa, sia di ciò a cui si pensa. È inutile sperare che si tolgano di mezzo lasciando il campo al pensiero puro. Il cappello rosso legittima emozioni e sensazioni in quanto componenti importanti del pensiero.

Il cappello nero•

Il colore nero è cupo e negativo. Il cappello nero copre gli aspetti negativi – il perché una cosa non può essere fatta.

Il pensiero col cappello nero è sempre logico. Negativo ma non emotivo, è veridico e unilaterale. Mette in luce l'aspetto logico-negativo: le ragioni per cui una cosa è destinata a fallire.

A prima vista potrebbe sembrare che il cappello nero aumenti il negativismo già tanto diffuso tra i pensatori ma in pratica il suo effetto è esattamente l'opposto. Chi è portato al negativismo introduce in ogni momento aspetti negativi nel suo pensiero. E nel nostro consueto modo confuso di pensare - dove si cerca di fare tutto in una volta - il tono negativo risulterà dominante. Concentrandosi esclusivamente sulla negatività, il cappello nero di fatto la limita.

Un pensatore esperto nell'uso del cappello nero non vorrà sentirsi incapace di indossare altri cappelli. La convenzione del cappello nero evidenzia in modo chiaro che la negatività è solo uno dei tanti aspetti del pensiero.

L'obiettivo del pensiero col cappello nero consiste nel dimostrare che i dati sono falsi (se lo sono) o che non sono pertinenti. Compito del pensatore col cappello nero non è il

sollevare quanti più dubbi possibile ma indicare i punti deboli in maniera obiettiva.

Il cappello giallo•

Il colore giallo è un colore solare e positivo. Il cappello giallo è un cappello da ottimista e comprende la speranza e i pensieri positivi.

Essere ottimisti è una scelta. Possiamo decidere di guardare al lato buono delle cose, di concentrarci sugli aspetti positivi di una situazione, di ricercarne i vantaggi. Il pessimismo ci protegge da errori, rischi e pericoli. L'ottimismo è un misto di curiosità, piacere, golosità e desiderio di «far sì che le cose accadano». Il progresso dell'umanità, in un certo senso, è alimentato da questo desiderio.

La storia è piena di sogni e di idee prive di senso pratico che hanno però ispirato sforzi da cui è scaturita la realizzazione di quei sogni. Al pensiero col cappello giallo è affidato l'aspetto costruttivo e propositivo. È da lì che devono scaturire idee, suggerimenti e proposte.

In ogni progetto c'è, prima di ogni altra cosa, una certa dose di fantasia. L'eccitazione e lo stimolo della fantasia aprono confini molto più vasti del giudizio obiettivo. L'immaginazione offre orientamenti al pensiero e all'azione.

Non è necessario avere idee nuove né avere l'intenzione di farsele venire. Il capello giallo richiede solo un atteggiamento positivo nei confronti della realizzazione di un progetto. Tende all'efficienza più che all'innovazione.

*Il cappello verde**

Il verde evoca l'immagine dell'erba, di vegetazione e di crescita fertile e abbondante. Il cappello verde indica la creatività e il prodursi di nuove idee.

Il cappello verde ha la specifica funzione di produrre nuove idee e nuovi modi di vedere le cose. Il pensiero creativo può richiedere la formulazione intenzionale e provocatoria di idee illogiche.

Se indossiamo il cappello verde significa che abbiamo deciso di dedicare un certo tempo al pensiero creativo. Cosa del tutto diversa dall'attendere che ci venga qualche idea. Può succedere che anche dopo aver indossato il cappello verde non ci venga nessuna idea, ma almeno ci abbiamo provato. Man mano che si impara ad adottare deliberatamente il pensiero creativo, ci si accorge che la produzione di idee aumenta.

Una maggior creatività è anche una questione di tempo e metodi. Più tempo si dedica alla ricerca di alternative, più

aumentano le probabilità di trovarle. Molto spesso le persone creative sono solo persone che dedicano molto tempo a cercare di esserlo.

Il pensiero laterale consiste in una commutazione degli schemi in un sistema di schematizzazione asimmetrico. Di fatto il pensiero laterale ha una stretta relazione con meccanismo dell'humour. Entrambi dipendono dal carattere asimmetrico degli schemi di percezione, asimmetria che determina l'improvvisa scoperta o illuminazione che rende ovvia una cosa. Scopo delle tecniche del pensiero laterale è aiutare il pensatore ad attraversare gli schemi anziché limitarsi a seguirli.

Una delle caratteristiche principali dell'idea nel pensiero laterale è il «movimento». Con il movimento un'idea viene usata per il suo aspetto propulsivo. Per vedere dove l'idea ci porterà, che cosa ne risulterà. In breve, l'idea serve per andare avanti. A volte capita che un'idea venga presa e utilizzata come ponte per giungere a un'idea in parte o del tutto diversa. Altre volte abbiamo a che fare con un'idea-seme da annaffiare e nutrire finché non si sia sviluppata in una robusta pianta. Oppure con un'idea vaga a cui si dà un po' per volta forma concreta e pratica. Sono tutti aspetti del movimento. L'essenziale

è ricordarsi che si tratta di andare avanti, di procedere con un'idea o da un'idea.

*Cappello blu**

Il blu è un colore freddo, ed è il colore del cielo, che tutto sovrasta.

Il cappello blu è connesso al controllo e all'organizzazione del processo di pensiero, quindi anche all'uso degli altri cappelli.

Quando si indossa il cappello blu si smette di pensare all'argomento in discussione e si pensa invece al pensiero necessario all'esame dell'argomento. Il cappello blu si indossa quando si vogliono impostare coreograficamente i passi del pensiero.

Il modo di pensare a «mappatura» richiede, per prima cosa, l'esplorazione e la registrazione delle caratteristiche del terreno; poi si considerano le possibili strade e, infine, se ne sceglie una. L'andirivieni del dibattito dà ritmo e forma al pensiero. Ecco perché molti trovano più facile pensare in gruppo che non da soli. Pensare da soli richiede una maggior capacità di strutturare il pensiero. La differenza tra un buon pensatore e un cattivo pensatore spesso sta nella maggiore o minore capacità di mettere a fuoco un problema. Fare una domanda è la maniera più semplice per mettere a fuoco il pensiero. Oltre al compito di riassumere di tanto in tanto i

risultati raggiunti, il pensatore col cappello blu ha anche il compito di trarre le conclusioni finali.

La più importante funzione del cappello blu è quella di osservare e registrare il cammino che il pensiero sta percorrendo o ha già percorso.

Nella pratica si farà *sempre* riferimento al colore del cappello e *mai* alla sua funzione. C'è un buon motivo per questo. Se si chiede a qualcuno di esprimere la sua reazione emotiva, sarà difficile ottenere una risposta onesta, perché la gente crede che sia sbagliato essere emotivi. Ma l'espressione *cappello rosso* è neutra. È più facile chiedere a qualcuno di «devarsi un attimo il cappello nero» piuttosto che dirgli di smetterla di essere negativo.

I sei cappelli costituiscono un artificio formale e conveniente per chiedere l'adozione di un modo di pensare a se stessi o agli altri. Costituiscono le regole del gioco del pensiero, che tutti i giocatori devono conoscere.

2.2.6. Contesto: Sguardo a Sud-Ovest

Utopia per amore di Virginia Woolf. Paola Mastrocola¹ e Virginia Woolf

«Ecco, diciamo che nel dubbio, mi piacerebbe finire questo libro con l'immagine della scuola che vorrei. Ovviamente sta solo nei miei sogni e non ha la minima possibilità di essere realizzata.

Premettendo dunque quel fatidico dubbio per cui non siamo affatto certi che sia un bene perdere la capacità di pensare, io finirei con un'utopia che chiamerei, per amore di Virginia Woolf, l'utopia della scuola...Stanza tutta per sé!

Era lei, Virginia, che auspicava per scrivere (per leggere, per pensare) «una stanza tutta per sé», un luogo chiuso e isolato dal resto del mondo, dove far correre i pensieri.

Mi piace quest'immagine, e mi serve per indicare, nel senso buono, esattamente il contrario di scuola aperta: una scuola che, almeno per certe materie (la mia innanzi tutto), almeno per qualche ora al giorno, costruisca dei veri e propri muri, al riparo da mondo esterno e da ogni sorta di collegamento.

Funzionerebbe così: si fa scuola al mattino, ma poca, tre o

¹ Cfr. P. Mastrocola, *La scuola raccontata al mio cane*, Guanda, Parma 2006.

² Cfr. V. Woolf, *Una stanza tutta per sé*, Feltrinelli, Milano 2011.

quattro ore al massimo, molto concentrate e toste; si mangia insieme allegramente e poi al pomeriggio... tutti nella propria stanza!

Si sta a scuola il pomeriggio, sì (così risolviamo anche il problema - squisitamente sociale più che didattico - del tempo pieno), ma isolati e fermi. Molto fermi: chiusi. Rintanati.

Ogni allievo ha a disposizione una deliziosa tana-cameretta, con i muri tutti bianchi e un'enorme finestra per guardare fuori. Null'altro, se non una bella scrivania con la lampada, una piccola libreria a muro, una poltrona comoda e forse anche un gatto da accarezzare. Sì, un morbido gatto per ogni allievo.

Niente computer, niente musica, niente telefonino, niente play station, game boy o altre diavolerie, niente tivù.

Tutti soli e scollegati. Tre ore al giorno, per studiare quel che al mattino si è fatto a lezione, e per pensare a quel che si è studiato. Magari leggere un libro e, qua e là, anche scrivere quel che viene in mente. Senza consegne, griglie, tracce e numero di righe.

Studiare, leggere, scrivere e pensare. Molto pensare... Magari in poltrona, guardando fuori e accarezzando il gatto.

Poi basta. Tutti escono dalle loro camerette, fanno merenda

insieme (socializzano!) e si torna a casa. A casa sia quel che sia, non possiamo certo contrastare il mondo o dirigerlo nel modo che piacerebbe a noi, ci mancherebbe! Ma ritagliarci un Tempo Vuoto, Silenzioso e Scollegato, questo sì, questo si può fare.

Naturalmente anche per noi insegnanti sono previste consimili stanzette. Tutti contemporaneamente chiusi, studenti e docenti, ognuno nel suo fertile e intatto buco. Tre ore di studio e di pensiero. Poi, che il mondo ci riprenda pure: non vincerà più lui.

Non vorrei dare l'idea di una scuola-monastero, non è questo. Non mi piacerebbe fare qualcosa di misticeggiante o new age.

Sarebbe solo una piccola *epoché* quotidiana: una sospensione. Comune e condivisa, e limitata davvero a poche ore: un tempo libero e vuoto, che si alterna al tempo occupato e pieno della nostra vita di tutti i giorni. Un tempo vuoto al posto del tempo pieno. La pienezza del tempo chiediamola a noi stessi, e non a istituzioni esterne che, più che riempire, non fanno che ingombrare - e asfissiare - il nostro spazio mentale.

Non possiamo eliminare l'enorme frastuono del mondo in mezzo al quale viviamo, e forse non sarebbe nemmeno giusto

eliminarlo. Stiamo pure dentro e «attrezziamoci» a vivere con «strumenti e metodi» idonei; ma ritagliamoci un... *tempo fuori*, esterno ed estraneo, dove far crescere l'altezza. Naturalmente, un'altezza verso il basso, chiamata anche... profondità.

In tal modo sapremo contrastare meglio - e dominare noi - il mondo, e tutte le sue orribili parole nuove».

Virginia Woolf nel libro "Una stanza tutta per sé", manifesto sulla condizione femminile dalle origini ai giorni nostri in rapporto alla scrittura, mette in luce con mirabile armonia di parola alcuni concetti e alcune immagini che non ho potuto escludere in questo mio volo pindarico.

Un pesciolino, metafora di un pensiero

«Il mio pensiero - per chiamarlo con un nome assai più degno di quanto in realtà non meritasse - aveva gettato la sua lenza, per pescare nella corrente. Ondeggiava, un minuto dopo l'altro, qua e là fra i riflessi e le piante acquatiche, lasciandosi sollevare dall'acqua e poi ridiscendendo finché... conoscete quel piccolo strappo, quell'improvviso conglomerarsi dell'idea all'estremità della lenza; e poi la cauta manovra per tirarla fuori, per non perdere la preda. Ahimè, una volta sull'erba, com'era

piccolo, com'era insignificante questo mio pensiero; proprio uno di quei pesci che il buon pescatore butta di nuovo nell'acqua perché possano divenire più grossi e meritare un giorno la padella. [...] Ma per quanto piccolo, possedeva tuttavia quella misteriosa qualità che hanno tutti i pensieri della sua specie: non appena immerso nella mente, immediatamente diventava molto eccitante e molto importante; guizzando e sommergendosi come un dardo, scintillando qua e là, creava attorno a sé un turbine tale di altre idee, che non si riusciva più a stare seduti».

L'indifferenza del mondo

«Tutto sembra opporsi alla possibilità che il lavoro venga fuori bello e intero, come era stato concepito nella mente dello scrittore. Di solito le circostanze materiali vi si oppongono. I cani abbaiano, la gente interrompe; bisogna fare dei soldi; la salute non regge. Oltre a queste difficoltà, ad accentuarle e a renderle ancor più intollerabili, c'è la notoria indifferenza del mondo. Esso non chiede alla gente di scrivere poesie, romanzi e libri di storia; non ne ha alcun bisogno. Non gli interessa se Flaubert trova la parola giusta, né se Carlyle verifica scrupolosamente questo o quell'altro fatto. Naturalmente,

non vuole pagare per ciò che non gli serve. E così lo scrittore, Keats, Flaubert o Carlyle, è alla mercé (specialmente durante gli anni creativi della giovinezza) di ogni forma di distrazione e di scoraggiamento».

Lo stato d'animo più propizio

«Ma sarebbe inutile accumulare esempi di questo fatto inconfutabile, benché abbastanza sfortunato, cioè che la natura stessa dell'artista lo spinge a interessarsi eccessivamente a quello che gli altri dicono di lui. [...] E questa suscettibilità è doppiamente sfortunata, pensavo, ritornando alla mia primitiva inchiesta sullo stato d'animo più propizio al lavoro creativo, poiché la mente dell'artista, per poter realizzare il più prodigioso sforzo di liberare nella sua totalità l'opera che si trova in lui, deve essere incandescente, come deve essere stata la mente di Shakespeare, congetturavo, guardando le pagine di *Antonio e Cleopatra*. Non ci deve essere in essa alcun ostacolo, alcuna materia estranea che non sia interamente consumata».

Libere grazie ad Aphra Behn

«La signora Behn era una donna di classe media, che possedeva le plebee virtù dell'umorismo, della vitalità e del coraggio;

una donna costretta dalla morte del marito, e da certe proprie sfortunate avventure, a guadagnarsi la vita a forza di ingegno. [...] È in questo momento che ha inizio la liberazione della mente, o piuttosto la possibilità che un giorno o l'altro la mente diventi libera di scrivere ciò che meglio le pare. Poiché ora che Aphra Behn ce l'aveva fatta, le ragazze potevano andare a trovare i loro genitori e dire: Non c'è più bisogno che mi passiate il mensile, posso guadagnarmi la vita scrivendo. [...] Fu lei (Aphra Behn) a garantirci il diritto di pensare a ciò che ci pare».

[Il migliore degli auguri di Virginia Woolf a delle ragazze universitarie nel 1928](#)

«Perciò vi chiedo di scrivere ogni sorta di libri, su qualunque argomento, senza dubitare, per quanto triviale o per quanto vasto vi possa sembrare. In un modo o nell'altro, spero che un giorno avrete denaro sufficiente per viaggiare e per ozicare, per contemplare il futuro o il passato del mondo, per sognare davanti ai libri e vagare per le strade e lasciare che la lenza del pensiero scenda sempre più in fondo al fiume».

2.2.7. Contesto: Sguardo a Ovest

«Bertrand Russell non cercò soltanto di interpretare il mondo, ma anche di cambiarlo».
Noam Chomsky¹

C'è un filo rosso che corre attraverso la straordinaria varietà degli studi condotti da Russell, i quali, presi complessivamente, affrontano in realtà ogni questione di interesse vitale? In particolare c'è una connessione tra le sue convinzioni politiche e le sue convinzioni filosofiche? Forse, nondimeno, si possono individuare alcuni elementi comuni nel tentativo di Russell di scoprire le condizioni della conoscenza umana e le condizioni della libertà umana.

Lo scopo di un'educazione liberale, scrisse un giorno Russell, è quello di «trasmettere il senso del valore delle cose che non fanno parte delle forme di dominio, contribuire a creare dei cittadini equilibrati di una comunità libera, e attraverso la combinazione di questa appartenenza alla comunità con la creatività individuale mettere gli uomini in condizione di conferire alla vita umana quello splendore che, come un limitato numero di persone hanno dimostrato, la vita può

¹ Cfr. N. Chomsky, *Conoscenza e libertà. Interpretare e cambiare il mondo*, Il Saggiatore, Milano 2010.

raggiungere». Infatti «coloro le cui vite sono feconde per se stessi e per per i loro amici o per il mondo vedono con l'immaginazione le possibilità del futuro e il modo in cui esse devono essere realizzate. Essi aspirano a rendere il mondo complessivamente più felice e meno crudele».

Questo mondo russelliano che dobbiamo cercare è «un mondo in cui lo spirito creativo è vivo, in cui la vita è un'avventura piena di gioia e di speranza, basata piuttosto sull'impulso a costruire che sul desiderio di mantenere ciò che si possiede o di impadronirsi di ciò che è posseduto dagli altri. Deve essere un mondo in cui ha libero gioco il rapporto affettivo, in cui la crudeltà e l'invidia sono state scacciate dalla felicità e dal libero sviluppo di tutti gli impulsi che costruiscono la vita e la riempiono di piaceri intellettuali».

Un problema centrale dell'interpretazione del mondo è quello di determinare il modo in cui di fatto gli esseri umani procedono nel loro lavoro di interpretazione. È lo studio dell'interazione tra un sistema particolare e complesso, biologicamente dato - che è la mente umana - e il mondo fisico e sociale.

Potremmo dire che la nostra costituzione mentale ci permette di giungere alla conoscenza del mondo fintantoché la nostra capacità di creare delle teorie riesce a corrispondere

con alcuni aspetti della struttura del mondo. Esplorando varie facoltà della mente, potremmo, in via di principio, giungere a capire quali teorie ci sono più immediatamente accessibili di altre, o addirittura quali teorie potenziali ci sono accessibili, quali forme di conoscenza scientifica possono essere acquisite, se il mondo è sufficientemente gentile da avere le proprietà richieste.

I principî della mente forniscono tanto l'ambito quanto i limiti della creatività umana. Senza questi principî l'intelligenza scientifica e gli atti creativi non sarebbero possibili.

Se, come spesso Russell si esprime, la «vera vita» dell'uomo consiste «nell'arte e nel pensiero e nell'amore, nella creazione e nella contemplazione della bellezza e nella conoscenza scientifica del mondo», se questa è «la vera gloria dell'uomo», allora gli intrinseci principî della mente dovrebbero costituire l'oggetto della nostra meraviglia, e, se possibile, della nostra ricerca.

Russell scrisse che «la concezione umanistica considera un fanciullo come un giardiniere considera un virgulto, cioè come qualcosa che ha una certa natura intrinseca, che si svilupperà in una forma perfetta, a condizione che gli vengano dati un suolo adatto, aria e luce». Penso che sia giusto dire che

è la concezione umanistica dell'uomo che cresce e assume consistenza quando scopriamo i ricchi sistemi di strutture invarianti e i principî che stanno a fondamento delle capacità umane più ordinarie e più umili.

Quest'immagine del fanciullo viene poi sviluppata dallo stesso Russell osservando che «il terreno e la libertà richiesta per la crescita umana sono incommensurabilmente più difficili da scoprire e da conquistare... Inoltre la crescita completa che si può sperare non può essere determinata o prescritta; essa è sottile e complessa, può solo essere sentita come un'intuizione delicata e vagamente afferrata con l'immaginazione e l'attesa paziente».

L'educazione, affermava, «non dovrebbe avere come scopo un passivo apprendimento di fatti morti, ma un'attività diretta verso quel mondo che i nostri sforzi possono contribuire a creare». Essa dovrebbe essere guidata «da uno stato di riverenza» per «qualcosa di sacro, di indefinibile, di illimitato, qualche cosa di individuale e di straordinariamente prezioso, il crescente principio della vita, un frammento personificato del muto sforzo del mondo». La sua meta dovrebbe essere quella di «far emergere e fortificare... qualunque impulso creativo un essere umano possieda».

La ricostruzione radicale della società deve sviluppare metodi che servano a liberare l'impulso creativo, non a stabilire nuove forme di autorità.

Sono sicuro che Russell sarebbe stato d'accordo con Wilhelm von Humboldt quando dice che «ogni cosa che non sgorgi da una libera scelta dell'uomo e che sia solo il risultato di istruzione e di direzione dall'esterno, non penetra nel profondo della sua autentica natura, ma resta estranea alla sua vera essenza; egli non la segue con energie autenticamente umane, ma con mero rigore meccanico». Considerando la natura umana in questa luce, si può procedere a concepire forme sociali che incoraggino l'azione autenticamente umana, cioè quella che sgorga da impulsi interni.

Russell nutriva un fondamentale ottimismo sul futuro di un'educazione che debellasse l'ignoranza, la quale «garantisce il consenso popolare per ciò che è male». Concludendo la sua conferenza per il premio Nobel nel 1950, disse: «...la cosa indispensabile per rendere felice il mondo è l'intelligenza».

Ed infine «se abbiamo coraggio e pazienza, possiamo pensare i pensieri e sentire le speranze da cui presto o tardi gli uomini saranno ispirati».

2.2.8. Contesto: Sguardo a Nord-Ovest

Lettera al Teatro Valle occupato. Alessandro Bergonzoni¹

Caro Valle ti scrivo, come scrissi per il Duse di Bologna e quindi mi ripeto, son lì ma non son lì. Non è questione dei bei ricordi, delle nostalgie, del passato storico.. la chiusura di un teatro ha a che fare, a mio modesto parere, che peraltro condivido, non solo con Roma, la politica, e nemmeno solo coi fondi, le manovre economiche la gestione degli enti, ha a che fare con un altro tipo di evasione; ci obbligano a pensare che la cultura e lo spettacolo debbano essere evasione e non pensiero, coscienza e creazione, ci obbligano a credere che sia intrattenimento e passatempo e non cultura, perché non vogliono solo chiudere i teatri ma le teste, le anime, le intelligenze, vogliono chiuderci le idee a suon di mezzi di distrazione di massa, a suon di televisione delinquente e malata, a suon di anestetizzatori sociali, di miti che derivano solo da mitezze, di eroi, di eroine... eroine, la droga delle dee sportive, delle dee presentatrici, delle dee corpose, un altro tipo di eroino-

¹ Testo trascritto dall'intervento video di Alessandro Bergonzoni per il Teatro Valle occupato, in data 24/06/2011. È visibile all'indirizzo <http://www.teatrovalleoccupato.it>.

mane, il calciatore-allenatore, i talenti del canto senza incanto, le trasmissioni “*allettame*” per sentirci attratti dal successo e non dal far succedere, dall'avvenenza e non dal far avvenire qualcosa - come succede in un teatro - ma cosa c'entra con la cosa pubblica e con la crisi economica, coi teatri che chiudono, col precariato, tutto ciò? C'entra! E mi ripeto, si tratta di occlusione intellettuale, di amputazione delle arti superiori, di paresi d'anima, viviamo tra personaggi paralizzati dalle tempie in su, di fughe di cervelli ma soprattutto di corpi che ci lasciano qui a far mucchio, fatemelo ridire - da attore devo ridire - sono per la chirurgia etica, rifacciamoci il senno, anche di più misure, quattro misure, cinque misure più grandi.

Vogliono che si parli di risparmio di mezzi, ma il problema sta dentro, non si vede, il problema sono le manifestazioni di protesta che non facciamo dentro di noi, quando ci ingolfano di fatti, di informazioni, di paura.

E non siamo più capaci di pensare, con la capacità di scelta ci feriscono perché noi li pre-feriamo, preferiamo subire *situation-comedy* fino alla deficienza, preferiamo apparire invece che esserci, preferiamo la comunicazione alla conoscenza, “vado a teatro per non pensare a niente, passo una serata così stacco”, ecco come si sta da staccati: senza

energia, come serviamo a chi vuole come primario il potere e non la potenza, la potenza è energia, interiorità, il potere è comando, controllo, narcotizzazione, adattamento, tran tran. Prima delle infrastrutture, dei servizi, dei bisogni, del lavoro, si deve cercare la nostra sostanza, la nostra materia prima, il nocciolo, la sesta essenza, l'oltre, l'altro e l'altrove. Ovvio che un teatro è anche un servizio, è un luogo della città, ma se non ho le fondamenta della mia testa, del mio pensiero, la mia urbanistica interiore, se non sono io il primo cittadino di me stesso, il mio governo, il mio parlamento, la mia assemblea quotidiana, la mia protesta, cosa spero di portare all'esterno, nei partiti, nelle piazze? Se non lavoro attimo per attimo, figlio per figlio, sguardo per sguardo, sempre, anche quando dormo o quando sogno. Si va dal medico per imparare a stare bene, ci si cura per non ammalarsi, si cresce per aumentare, allargarsi, alzarsi, non si pensa al problema solo a problema esplosivo, ecco cosa significa fare investimenti in sé stessi, tornare sé stessi, e sé stessi per pensare, e sé stessi per modificare, e non è individualismo, ego... è scavo, è approfondimento come dovrebbe insegnare il teatro, immedesimazione, mettersi nei panni di..., moltiplicazione dei panni, ci fu una parabola che diceva la moltiplicazione dei panni e dei pesci, mettiti nei

panni dei pesci, diventa il più grande pesce, il pesce più ricco al mondo, il triglione, chi è che disse rubare ai ricci per dare ai polipi, chi è che disse..

Basta essere attori e poi andare a casa e credere di aver fatto il nostro dovere! I diritti e i doveri, ecco la parola: doveri.. dov'eri quando certa *fiction* uccideva il cinema, dov'eri quando il varietà uccideva l'arte, dov'eri quando la pubblicità confondeva *creativo* con *creatore*, dov'eri quando certi direttori di rotocalchi sputtavano la cultura a suon di gossip, dov'eri quando facevano funerali di stato ad un presentatore, o quando confondevano cosce con coscienza, moda con arte, quando confondevano cuochi con pensatori, costume con società, famiglia con Cesaroni, cronaca con vita, attualità con informazione, quando confondevano tifo con disagio giovanile, comunicare con telefonia, bellezza con belli, giovani con nuovi, nazione con nazionale o spettacolo con spettacolare.. dov'eri!?

Bisogna cominciare ad andare negli asili, a raccontare che esistono altri corpi, altri spettacoli, altre donne, altri soldi, altra vita, altra politica, altro lavoro, altri mondi.. mondo da mondare, mondo, io mondo, pulisco, è il tema dell'infame del mondo, il problema della fame nel mondo è grosso, ma anche

l'infame, il problema dell'infimo, come fossimo in un reparto di un grande magazzino.. dove sei? nel reparto dell'infimo, l'anima in mutande, vai via.. bisogna andare nei licei, nelle università.. è tardi! L'ho detto prima, bisogna andare nelle maternità, nell'asilo è troppo tardi, bisogna andare durante il rapporto a dire proprio "Ascolta!" mentre passa, in quell'attimo il nascituro, futuro, che sarà poi il ministro tra cinquant'anni, il giornalista tra cinquant'anni, per non ripetere l'orrore di chi pensa che la politica dipenda dalla politica, il sociale dipenda dalle amministrazioni o dagli utili; la cultura dipenda dalla coscienza, dall'arte dell'anima che porta alla metamorfosi, ai cambiamenti, dobbiamo allevare le nostre teste, le nostre intelligenze a scegliere, a dire no, a cambiare linguaggi, a cambiare codici, a far pensiero. Poi parliamo di politica, di manovre, di amministrazioni, di comuni, di province, di enti.. dopo! Se siamo arrivati a pensare che investimento è ciò che produce, quindi soprattutto denaro, è perché non sappiamo investire nell'arte del pensare, dell'inventare, ma siamo sepolti dall'imitare, parodiare, scherzare, fare il verso... non dai Versi, propri dei poeti, noi facciamo il verso, la satira la lascio a due o tre grandissimi che la sanno fare, per il resto iniziamo a spegnere l'inguardabile, l'orrendo, il solito, il poco..

cominciamo ad accendere i riflettori per riflettere, sotto le pensiline a pensare, si chiamano pensiline perché - non ci piove - dobbiam pensare! Non è innocuo il vuoto, il niente, il pericoloso.. è pericoloso! È pericoloso, non è innocuo, è una forma di idiozia, abitua all'assuefazione, all'accontentarsi, a riderci sopra, e intanto ci mettono sotto, cosa succede a forza di puppe di secchioni, di cazzeggio, di parodia.. dal Teatro al tetro, è una questione di lettere, non è un gioco di parole, sono le parole che giocano con noi e poi ci portano.

Ci chiudono, ci tolgono il cervello non i fondi solo, ci tolgono l'arte, la poesia, parole che per molti sono colluttorie, la cultura colluttoria, mi sciacquo la bocca con uno spettacolo teatrale, mi sciacquo la bocca con una mostra, con un museo, con un festival e sputo.

Dobbiamo cominciare a mandare giù, non solo i rospi, ma i concetti, dobbiamo mandare dentro, dobbiamo manifestare sempre ventiquattro ore su ventiquattro, trecentosessantacinque giorni l'anno, anche quando sembra che abbiamo finito di fare il nostro dovere, il nostro libro, il nostro spettacolo, la nostra mostra, dobbiamo cominciare il mestiere degli altri, urge urlo interiore, rivelazione e poi rivoluzione. Andare a raccontare, urge cominciare altri ruoli, scendere dal nostro

pero e andare negli ospedali, nelle scuole, non solo a fare il nostro lavoro ma il lavoro che ci spetta se vogliamo che tra tre generazioni, ci sia qualcosa di altro, generato. Questi amministratori non li cambi adesso, devi cominciare ad allevare le classi elementari che saranno le classi politiche di domani, mi ripeto, non ci basti che riaprano il Valle, non ci basti che ci si trovi in tanti per applaudire, sostenere, ci si deve iniziare a cambiare, si deve iniziare a nascere, mutare, scegliere ogni secondo, e non solo per essere primi, ma per manifesta superiorità al pochissimo che ammala, siamo pieni di metastasi culturali, tumori intellettuali, che prevenzione fare? Come risolvere? Questi non li vedi con una tac!

È complesso e faticoso, ovvio! Ma se ci interessa il facile perché ci chiediamo come abbiamo fatto ad arrivare fin qui, ad essere ridotti così, un tema di riduzione.. allora Alchemioterapia, cambiare alchimia, modificare le sostanze, la materia prima e l'anima poi, meno citazioni, meno capi popoli, meno miti, meno medaglie, vogliamo nuovi petti con quel che c'è dentro, ecco un nuovo ritrovato: noi siamo il ritrovato, basta esempi! Noi siamo l'esempio, Voi siete l'esempio! Piangere sul latte versato, grazie, no! Cambiare mucche. Sono a vostra disposizione, come tanti altri miei colleghi, grazie, buon

lavoro ed.. Esistere, esistere, esistere!

3. LA META

*“Viaggiare? Per viaggiare basta esistere.
Passo di giorno in giorno come di stazione in stazione,
nel treno del mio corpo, o del mio destino,
affacciato sulle strade e sulle piazze, sui gesti e sui volti,
sempre uguali e sempre diversi come in fondo sono i paesaggi”.*

[Fernando Pessoa, 2011]

Raggiungere la meta: Muse

Raggiunta la meta, varcata la porta principale della città non mi resta che cercare di presentare questo luogo, questo punto sul globo che non ha ancora coordinate precise, ma che non per questo non esiste o non esisterà, potrebbe essere definito un non-luogo, un'utopia, ma in quel caso voglio considerare l'utopia secondo la definizione che ne dà Alphonse De Lamartine «Le utopie spesso non sono altro che verità premature». Allora posso dire che oggi non esiste nel planisfero un punto univoco individuabile che abbia queste caratteristiche, forse è la sintesi che manca: attualmente sono tanti i luoghi, ognuno dei quali possiede una singola caratteristica. Manca la fusione dei tanti in uno unico.

Ma se si può considerare utopica la meta ideale di questo viaggio eccoci di fronte al progetto del servizio, il quale, a guardarlo bene, così utopico non è.

Target, Mood, Concept, Attori, Processo, Comunicazione.

	Per descrivere il progetto	Per descrivere la città
Per chi?	Target	Gli abitanti
Peché?	Mood	Le origini
Cosa è?	Concept	La planimetria
Chi fa?	Attori	I costruttori
Come funziona?	Processo	Le strade
Come si comunica?	Comunicazione	La lingua

3.1. Gli abitanti: Target

Definire il target di riferimento è uno dei primi passi necessari per definire un servizio, dal momento che solo mettendo a fuoco chi ne usufruirà è possibile cogliere dettagliatamente i bisogni, dunque fornire risposte più mirate. Come sosteneva Achille Castiglioni «Un buon progetto nasce non dall'ambizione di lasciare un segno, ma dalla volontà, dal desiderio di instaurare uno scambio, anche piccolo, con l'ignoto fruitore che userà ciò che è stato da noi progettato»¹.

Dunque, a chi è rivolto Muse?

Penso sia fondamentale sciogliere le categorie classiche di riferimento. Il target di questo servizio, infatti, non può essere costretto in categorie definite a priori per dato di fatto; ossia quelle categorie a cui, volente o nolente, il soggetto non può

¹Cfr. G. Cavaglia, "di" Achille Castiglioni, Edizioni Corraini, Mantova, 2006.

scegliere di appartenere: età, sesso, nazionalità, occupazione, ecc..

Dunque la nuova “categoria” definita è quella dei PENSATORI LIBERI.

A questa categoria appartengono di volta in volta quelle persone che per scelta non accettano pensieri preconfezionati, preparati da qualcuno che decida al posto loro.

È un ‘pensatore libero’ chi non accetta vincoli o compromessi alla facoltà di elaborare pensieri e idee.

La principale esigenza del ‘pensatore libero’ è riuscire a trovare un tempo e un luogo consoni al suo bisogno primario: elaborare pensieri.

Museo giustifica e nobilita momenti che sono considerati funzionali alla propria vita.

Pensatori liberi, non liberi pensatori.. la differenza potrebbe sembrare inconsistente, ma non lo è. Parlando di pensatori liberi ho premesso l'importanza dell'abolizione di categorie definite a priori. Eppure quella di liberi pensatori è una categoria che si afferma, storicamente, nel primo illuminismo, in particolare francese e inglese (*Freethinkers*), per identificare

gli esponenti della cultura e della vita sociale che, aderendo al deismo o assumendo posizioni esplicitamente atee, si contrappongono, più o meno direttamente, alle posizioni etiche e teologiche del clero cristiano, in particolare nei confronti del dogmatismo religioso.

Il libero pensatore definisce con il suo libero pensiero tre punti fermi, a) gnoseologico, b) interpretativo, c) espressivo. Egli ritiene, infatti, che la conoscenza non debba essere determinata dall'autorità, dalla tradizione o, in generale, da qualsiasi altra visione dogmatica; al contrario, deve essere una libera ricerca. La libertà di ricerca si coniuga con la libertà interpretativa rispetto a canoni precedentemente fissati. Infine egli rivendica la possibilità di esprimersi liberamente e di manifestare la propria opinione senza essere impedito o censurato da qualche autorità. Il libero pensatore ritiene che gli individui non debbano accettare acriticamente come vere, idee proposte, ma debbano passarle al vaglio della conoscenza e della ragione. Infatti i liberi pensatori tendono a costituire le loro certezze e le loro idee sulla base dell'osservazione scientifica della realtà e sui principi logici. In questo modo essi sono indipendenti dalle eventuali logiche fallaci o errate proposte dall'autorità, dalla cultura popolare, dai pregiudizi,

tradizioni, leggende metropolitane e, in generale, qualsiasi visione dogmatica della realtà.

La differenza principale sta dunque nella recinzione in categorie. Per essere target di riferimento di 'Muse', per essere suo fruitore, non è necessario appartenere a nessuna categoria predefinita, quindi nemmeno a quella dei 'liberi pensatori'.

3.2. Le origini: Mood

Perché un servizio progettato nel 2011, classificato come utopico per mancanza di condizioni di realizzabilità nel 'qui e ora' ha tanti richiami a un'epoca classica?

A ben vedere l'aggettivo "classico" in senso restrittivo designa il periodo della civiltà greca che va dalla metà circa del secolo V alla fine del secolo IV a.C. altresì connota ciò che fa parte di un mondo da cui il presente si è allontanato, decadendo dalla sua perfezione, armonia, ed equilibrio formale.

L'influenza e la contaminazione non vogliono però essere una sorta di malinconica nostalgia a ciò che prima c'era, né denotare un pessimismo cronico nell'oggi e nel domani. Tutt'altro. Ritengo piuttosto che questi concetti, queste ispirazioni, questi stimoli possano essere un buon bagaglio per ripartire a sognare un futuro prossimo migliore di quello che spesso la quotidianità lascia presagire.

Se però una piccola nota di melanconia mi è concessa verso il non-presente riguarda l'apprezzamento e l'interesse per la bellezza delle parole e del loro senso.

Muse dunque, il nome scelto per questo servizio per pensatori. Le Muse erano considerate depositarie della memoria, in quanto figlie di Mnemosine (dea della memoria) e del sapere, in quanto figlie di Zeus. Non soltanto cantatrici divine, dunque, ma coloro che presiedono al pensiero sotto tutte le sue forme: eloquenza, persuasione, saggezza, storia, matematica, astronomia.

Le Muse dell'epoca classica sono nove e a ognuna è associato un campo specifico:

Calliope, dalla bella voce, a cui è attribuita la poesia epica, narra gesta leggendarie di popoli;

Clio, colei che rende celebri, ispiratrice della storia;

Erato, colei che suscita desideri, a cui è attribuita la lirica corale;

Euterpe, colei che rallegra, ispiratrice della musica;

Polimnia, dai molti inni, ispiratrice della pantomima;

Talia, la festiva, a cui è attribuita la commedia;

Tersicore, colei che si diletta nella danza, a cui è attribuita l'arte della lira e della danza;

Urania, la celeste, ispiratrice dell'astronomia;

Melpomene, la cantante, ispiratrice della tragedia.



LE PARNASSE,
d'après le tableau de Nicolas Poussin.

3.3. La planimetria: Concept

Ossia come si struttura fisicamente il servizio Muse.

Muse è un catalizzatore di pensieri per pensatori liberi; non fornisce pensieri già fatti, non risolve problemi, non dà soluzioni.. il suo scopo, arduo e umile al contempo, è quello di proporre ai pensatori un contesto, un pretesto, una protezione per tutti quei momenti nei quali si senta il bisogno di staccarsi dalla routine quotidiana almeno con la mente lasciandosi trasportare dai pensieri e dalle sensazioni.

Muse è un servizio articolato, e si compone di diversi elementi:

un **museo**, con annessi un'**arena**, un **book-shop**, una **biblioteca** e un **caffè**,

un **diario in viaggio**,

un **canale radio**,

un **blog**,

e una **rete capillare di luoghi-muse**.

Nove modalità d'utilizzo del servizio come nove sono le muse, un sistema complesso perché differenti sono le necessità da soddisfare.

Le associazioni tra i nomi delle muse e le sezioni del servizio sono abbastanza intuitive e calzanti, quella che potrebbe suonare più dissonante è Melpomene - ispiratrice della tragedia, se non fosse che il tempo della tragedia è il presente assoluto, *l'hic et nunc*, avulso dallo scorrere lineare della quotidianità, proprio come avviene grazie alla rete di Melpomene nel servizio.

MUSE-O POLIMNIA

È il luogo dove il pensatore si reca fisicamente, dove viene nobilitato il tempo trascorso a pensare, dove, per stimolazione, per contagio o per confronto vengono focalizzate nuove idee. Muse-o non ha la pretesa di essere il luogo ove vi sia la certezza di far nascere idee o grandi idee. L'obiettivo di Muse-o è di fornire quei catalizzatori che favoriscono la nascita di pensieri. Fisicamente è articolato in diversi spazi come diversi sono gli stimoli che provoca.

1° [Il tempo e la concentrazione](#). Muse-o come luogo in cui viene nobilitato il tempo trascorso a pensare. Spesso non sono necessari stimoli *altri* dal tempo dedicato alla sola attività di pensiero. Infatti, ancora non si conosce come nasce un'idea, ma è certo che si debba preparare il terreno necessario alla sua nascita.

2° [“Creatività” e tecnica](#). Muse-o come luogo per espletare le proprie abilità tecniche. La “creatività” è funzione diretta delle nostre capacità tecniche: quando possediamo bene una tecnica riusciamo a pensare ad altro.

3° [“Creatività” per contagio](#). Muse-o come luogo per contagiare e farsi contagiare. Vedendo il risultato della “creatività” altrui l'osservatore può esser stimolato all'emulazione e ciò crea un risvolto positivo gratificante nel creativo.

4° [Il Pensatore](#). Muse-o come luogo per proteggere l'Io (fattore vincolante per la mente) dalla vergogna di pensieri errati. Pensatore è chi ha coscienza di volerlo essere. Il pensiero è intenzionale. È necessario recitare la parte del pensatore per diventarlo.

5° [Confronti e cilindri](#). Muse-o come luogo di confronto per sviscerare un problema. Seguendo il metodo dei sei cappelli per pensare di Edward De Bono, dove a ogni cappello è associata una condizione cui deve attenersi il pensatore che l'indossa, il dialogo e la relazione con altri “cappelli” semplifica la naturale confusione che genera pensare.

6° [Muse ispiratrici e didattiche](#). Vi sono molte teorie e molte pratiche testate e riconosciute diversamente connesse con la capacità di pensare. Muse-o diventa luogo per imparare queste tecniche tramite *lectio magistralis* o laboratori. Una fra le tante, particolarmente stimolante, ritengo sia il *Disegno Corsivo* di Enzo Mari. Una tecnica che, come la scrittura corsiva, permette di trascrivere rapidamente il flusso inarrestabile del pensiero.

La scrittura corsiva è una delle più grandi invenzioni... Non è una esagerazione. Una scrittura fluida e veloce consente di fermare quasi istantaneamente quel flusso di lampi che il nostro cervello produce in continuazione. [...] Imparando a disegnare in corsivo, nello stesso modo in cui si scrive in corsivo, le parole e i disegni diventano la stessa cosa. Ovviamente il risultato finale sarà diverso, perché diverse

sono le condizioni percettive¹.

7° **Gioco e mente.** Muse-o come luogo che elogia il gioco. Giocare e ancor più giocare con le parole stimola la mente e le associazioni mentali, dunque nel museo ci sarà sempre la possibilità di uno spazio per giocare, senza limiti di età, a tutti quei giochi utili per la mente. Dai giochi di parole e di enigmistica, ai giochi di immedesimazione e di ruolo, ai giochi logici e matematici, giochi leggeri, giochi estremamente seri e impegnati. Giochi di sfida all'altro, al caso, ai limiti del linguaggio e a se stessi.

Muse-o Polimnia è un luogo in cui la visita non è guidata, un luogo in cui il libero pensatore si reca per bisogno o per piacere, un luogo che ognuno deve poter sentire proprio e non estraneo. Presumibilmente ci saranno utenti che usufruiranno del servizio, soprattutto inizialmente, solo per una singola offerta, che si recheranno principalmente solo in una singola stanza, per familiarizzare con questa, per riuscire a considerarla una *depandance* di casa propria. Altri invece, i più curiosi, i più impavidi o i meno diffidenti, si lasceranno trasportare dalla sensazione del momento e vorranno coglie-

¹ Cfr. E. Mari, *Lezioni di disegno. Storie di risme di carta, draghi e struzzi in cattedra*, Rizzoli, Milano 2006, pp. 18-21.

re e sperimentare più catalizzatori possibili, uno per ogni pensiero. Saranno meno affezionati a ogni singola stanza e più strettamente legati a Muse nel suo complesso.

ARENA TERSICORE

Uno spazio adibito a concerti, conferenze e spettacoli. Un'arena con un palinsesto di notevole rilevanza culturale e che alterna nomi noti a qualunque pensatore libero che ne faccia richiesta per proporre una propria esposizione di interesse pubblico. Da punto di vista architettonico, l'arena potrebbe essere una struttura già esistente e già monumento simbolo della città selezionata per Muse, oppure un'antica struttura in decadimento che necessita di ristrutturazione e conservazione monumentale per preservare o far tornare in auge il fascino storico latente nella costruzione.

CAFFÈ TALIA

Luogo d'incontro e d'aggregazione per antonomasia: i luoghi di ristoro, da sempre, hanno accompagnato la creatività degli artisti, in quanto, essendo aree di aggregazione per le persone, stimolano il confronto tra loro promuovendo la diffusione delle proprie idee. Un caffè dunque per soddisfare il bisogno

primario dell'alimentazione, dalla colazione, allo spuntino, al brunch al pranzo, merenda, aperitivo e cena. Pasti completi, dunque, ma anche semplicemente un tè, per soddisfare il cliente in qualunque momento della giornata si trovi a frequentare il Museo.

BIBLIOTECA URANIA

Luogo del silenzio per ricerca e studio, contrapposto nettamente alla *routine* esterna al servizio dove si sta giungendo alla frenesia esasperata dei ritmi. Nella biblioteca, dunque, il tempo della tranquillità e della pazienza, come quella che contraddistingue chiunque voglia dedicarsi all'arte del coltivare un fiore, una piantagione, una creatura, una passione.

Probabilmente la biblioteca Urania è la più palese manifestazione, nell'ambito di questo servizio, di ciò che Chomsky intendeva con la metafora del giardiniere e del suo virgulto al quale vanno preparati con pazienza terreno, luce e aria adatti.

BOOK-SHOP ERATO

Luogo commerciale di vendita di libri. Tra tutti i luoghi di commercio, ritengo che le librerie siano le meno corrotte o

corruttibili dalle logiche del mercato. O meglio, l'acquisto di un buon libro, intendendo con 'buon libro' qualunque prodotto editoriale di cui non si debba provare vergogna nel definirlo come tale, sia un investimento. Credo che i 'buoni' libri dovrebbero rientrare nei beni di sussistenza al pari di acqua e cibo. Erato dunque, luogo del desiderio dove l'oggetto bramato è la conoscenza sfogliabile tra le pagine e i chilometrici fili di inchiostro.

RADIO EUTERPE

Una frequenza dove prendono voce gli animi dei pensatori; un'occasione di ascolto dei pensieri altrui. Un appuntamento quotidiano che possa essere vissuto come pausa mentale rispetto alla propria *routine*, un luogo per la mente dove questa possa confrontarsi con altri, ascoltando diversi punti di vista condivisibili o contrari ma che in ogni caso possono allenare all'utile esercizio di vedere lo stesso argomento secondo punti di vista differenti.

Ciascun pensatore libero può anche intervenire nelle trasmissioni per rendere dialogico e stimolante ogni argomento.

DIARIO *IN* VIAGGIO CALLIOPE

È l'espedito fisico, tangibile, che unisce distanze. È un diario che viaggia per il mondo, accoglie tra le pagine gli appunti dei pensatori che lo trovano e condividono per un piccolo tratto il suo viaggio. Può essere considerato il più piccolo tra gli espedienti, ma con le modalità ha una forza in cui credere. In un'epoca in cui alla scrittura viene mentalmente associata *in primis* la digitazione su una tastiera con la conseguente chiarezza morfologica della grafia, della leggibilità, e l'inevitabile annullamento della personalità grafica, il valore di Diario *in* viaggio sta nella presentazione della personalità del pensatore attraverso la scrittura del pensiero stesso.

Diario *in* viaggio è anche il paradosso in sé, il diario viaggia senza viaggiatore, il personale diventa condiviso, il viaggio diventa collettivo, la meta diventa un concetto inesistente e l'apporto di ogni singolo pensiero all'unità del racconto diventa un passaggio di testimone in una staffetta che non vuole vincitori o vinti.

Il Diario si può trovare nei più disparati luoghi della città, sulla panchina del parco o sul sedile dell'autobus, sulla gradinata delle poste o sotto l'insegna del panettiere, chiunque lo trovi è invitato a sfogliarlo, a leggerlo, a prenderlo con sé almeno

per un breve tratto di strada, giusto il tempo di soddisfare la propria curiosità, di lasciarsi raccontare la sua storia, i posti in cui è stato e almeno qualcuno dei pensieri di cui altre persone hanno voluto lasciare traccia. Per contribuire allo sviluppo del *database* di raccolta dei pensieri più notevoli, è possibile trascrivere nel blog quelli trovati nel diario e quelli ritenuti più significativi. Dopo averlo letto, aver scritto sulle sue pagine, dopo aver aggiornato il blog e, eventualmente, averlo aggiustato o sistemato come si farebbe con un proprio libro, è compito di chi trova il diario abbandonarlo nuovamente nella città.

Oltre ai diversi diari in continuo movimento, c'è anche un Diario Calliope in ogni postazione di Melpomene.

BLOG CLIO

Un luogo virtuale dove vengono cronologicamente raccolte le storie, le vite e i pensieri degli utenti. È il luogo dove poter trascrivere i pensieri del diario quando viene trovato, è la traccia virtuale del diario stesso. È ovviamente possibile interagire sul blog a prescindere dal diario; infatti, scopo fondamentale di Clio è quella di creare una *community* che possa confrontarsi, condividere e crescere ignorando le distanze spaziali che

vincolerebbero il confronto personale.

RETE DI LUOGHI-MUSE MELPOMENE

Infine Melpomene, che è la spora di tutto il servizio, ossia quella possibilità di ripetibilità e di vicinanza anche chilometrica con tutti gli utenti.

Melpomene è una sorta di affiliazione di tutti quei luoghi della città - di qualunque città - che rispecchiano almeno una delle caratteristiche e delle modalità di Muse nello stimolare pensieri.

Questi luoghi devono sottostare al regolamento di Muse e devono essere autorizzati. Ogni spora Melpomene è dotata di un diario Calliope dove i pensatori liberi possono registrare i pensieri. Tutti i pensieri di cui i pensatori lasciano traccia in un qualunque luogo Melpomene vengono inseriti nel *database*, se digitali, o inviati a Polimnia ogni volta che un diario è completo.

Possono diventare Melpomene luoghi come:

- bar, caffè, ristoranti, nei quali venga favorito lo spirito di aggregazione e di confronto, luoghi dove anche un caffè ristretto si possa sorseggiare con calma;

- giardini condominiali, parchi pubblici, spazi naturali ovvero tutti quei luoghi che anche senza l'intervento di Muse, avrebbero la stessa attitudine, ma la possibilità di lasciare la traccia del proprio passaggio scrivendo, appuntando o schizzando alcune idee, rende consapevolzza al pensatore;

- teatri, palazzetti, tende da circo e tutti quei luoghi che in qualunque altro momento dell'anno svolgono funzione di raduno e intrattenimento di molte persone, possono in momenti specifici diventare Melpomene;

- librerie, biblioteche e negozi;

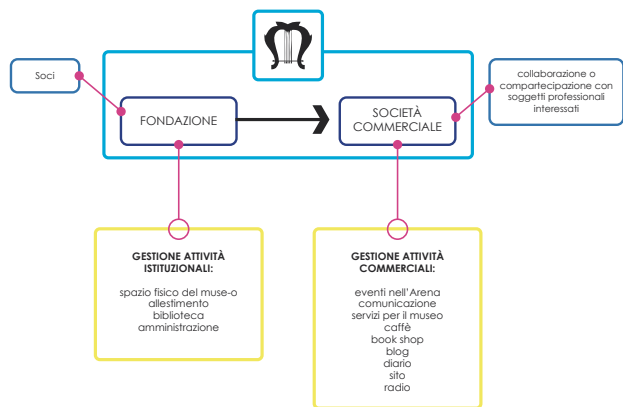
- stanze di musei;

- laboratori artigianali nei quali possano essere messi a disposizione delle abilità tecniche individuali, macchinari o attrezzi propri del laboratorio.

L'aspetto gestionale

Dal punto di vista gestionale Muse crea una fondazione che a sua volta costituisce una società commerciale. Questa scissione risulta importante ai fini della trasparenza degli impegni finanziari dei soci e degli investitori. Inoltre, essendo un ente *no profit*, la fondazione risulterebbe scarsamente adeguata a farsi carico, nello stesso tempo, di attività istituzionali, culturali e commerciali.

Ne deriva che la fondazione si trova a gestire le attività istituzionali (collezioni, allestimento, biblioteca, amministrazione) mentre ogni altra attività verrà gestita dalla società commerciale (arena, book-shop, caffè, attività di comunicazione - blog, sito, radio - e gestione dei servizi per il Museo).



L'aspetto economico

Dal punto di vista economico è necessario uno studio dettagliato dell'impatto economico, da affidare ad un'*equipe* competente al fine di trovare il bilancio più favorevole fra costi e ricavi.

Quello che segue è uno schema altamente indicativo, uno scheletro delle voci che è necessario prendere in considerazione per studiarne l'impatto.

GESTIONE	SETTORE	COSTI	RICAVI	FINANZIAMENTI
FONDAZIONE	Muse-o Polimnia	Progetto, costruzione, arredo, dipendenti, gestione dello spazio	Biglietti ingresso, abbonamenti	Finanziatori promotori e sponsor pubblici e privati
	Biblioteca Urania	Gestione dello spazio, dipendenti, gestione database, arredo, collezioni, aggiornamenti		
	Arena Tersicore	Progetto, costruzione, arredo, dipendenti, gestione dello spazio, relazioni con ospiti	Biglietti ingresso, abbonamenti, subaffitto altri spettacoli	
	Book-shop Erato	Gestione dello spazio, dipendenti, arredo, materie prime	proventi	
	Caffè Talia	Gestione dello spazio, dipendenti, arredo, attrezzature, materie prime	proventi	
	Radio Euterpe	Gestione	pubblicità	
	Blog Clio	Gestione	pubblicità	
	Diario in viaggio Caliope	Gestione, materie prime		
	Rete Melpomene	Gestione delle relazioni	affiliazione	
	Sito Muse	Gestione	pubblicità	

3.4. I costruttori: Attori

Se con il termine *costruttori*, di questa città ideale, s'intende la vasta gamma di persone che, ognuna con le proprie competenze, partecipa alla realizzazione di qualcosa di più grande e unitario, come architetti, progettisti, ingegneri, muratori, manovali, falegnami e contemporaneamente padri costituenti e coloro i quali si occupano di *Politica*, analogamente agiscono, nel ruolo di attori di questo servizio, figure di diversa provenienza e differente ruolo.

Indubbiamente le figure più manifeste sono gli utenti finali del servizio, coloro che prima ho descritto nel *target* di riferimento, ma che per ovvi motivi non possono essere considerati spettatori quanto piuttosto, per usare un neologismo calzante e attuale, *prosumer*. Per chiarire il concetto mi servo della descrizione di Mario Ricciardi:

Prosumer è un neologismo coniato da Alvin Toffler nel 1980 che fonde i termini inglesi *producer* e *consumer* per riferirsi a soggetti insieme produttori e consumatori di contenuti, informazioni, conoscenza¹.

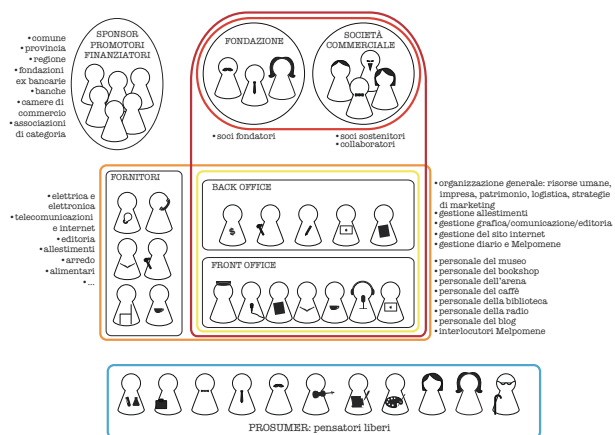
È anche il termine che meglio descrive la nuova figura di attore:

Nella realtà sociale il consumatore si sta trasformando nel suo rapporto con i beni materiali e immateriali e attende un nome definitivo che certifichi il suo cambiamento durevole e riconoscibile. Il nostro visitatore e, soprattutto, il visitatore di domani parteciperanno sempre più delle trasformazioni del ruolo e delle abitudini del consumatore della società di massa; saranno sempre più numerosi i *prosumer* e altre figure tipiche della mescolanza dei ruoli della società oltre la modernità².

Vi sono, così come schematizzato, anche molti altri attori che prendono parte, visibilmente o in trasparenza, al funzionamento di Muse.

¹ Cfr. M. Ricciardi, cit., p. 242.

² Ivi, p. 55.



Partendo dal punto di vista degli utenti e andando sempre più in trasparenza, gli attori che si incontrano fanno parte, rispettivamente, del *front office*, del *back office*, dei fornitori, della fondazione e della società commerciale, e infine dei finanziatori, promotori e sponsor.

Nel *front office* troviamo tutti quei soggetti che direttamente interagiscono con il pubblico, quindi il personale del Museo Polimnia, il personale dell'Arena Tersicore, del caffè Talia, del book-shop Erato, della biblioteca Urania, della radio Euterpe, del Blog Clio, e di tutte le figure gestionali di Melpomene, quando previste.

Fanno parte del *back office* quelle figure gestionali che non si

relazionano direttamente con gli utenti ma il cui ruolo risulta fondamentale e imprescindibile per l'organizzazione dell'intero servizio. Dunque si trova nel *back office* chi si occupa della gestione generale (delle risorse umane, dell'impresa, del patrimonio, della logistica, delle strategie di marketing), della gestione degli allestimenti, della gestione della grafica/comunicazione/editoria, della gestione del sito internet e dei servizi di rete, infine della gestione remota del diario in viaggio Calliope e della relazione con le diverse spore Melpomene.

Fanno parte degli attori di questo servizio anche i fornitori di materie prime o di sotto servizi, come i fornitori di materiale elettrico e elettronico, di telecomunicazioni e internet, i fornitori di prodotti editoriali (sia per quanto riguarda pubblicazioni interne del servizio, come Calliope o libri specifici, sia per quanto riguarda prodotti editoriali esterni che interessano la biblioteca e il book-shop); vi sono poi fornitori di arredo e di allestimenti e i fornitori alimentari per il caffè Talia. Questi fornitori sono considerati attori a tutti gli effetti soprattutto perché è fondamentale, in ottica di bilancio, riuscire a stipulare gli accordi migliori e a creare una rete di reciproco interesse per un obiettivo qualitativo comune.

Andando sempre più verso sfere attoriali meno visibili, si

trova la fondazione con i soci fondatori e la società commerciale con i soci sostenitori e i collaboratori professionali. Parte di queste figure rientrano per ruolo anche nel *back office*, pur rappresentando un incarico istituzionale più elevato.

Rimangono, in ultimo, quegli attori, la cui vista è solo nominale seppur fondamentale, quali i finanziatori, i promotori e gli sponsor rappresentati da enti pubblici o privati. Generalmente i finanziatori più coinvolti sono gli enti pubblici territoriali (comuni, regioni e province) seguiti dalle fondazioni ex-bancarie - tradizionalmente molto attive nei propri territori di riferimento -, dalle camere di commercio e dalle associazioni di categoria. Sono inoltre spesso presenti sponsor tecnici che sostengono il progetto attraverso la fornitura di prodotti e/o servizi, ma non attraverso erogazioni monetarie.

3.5. Le strade: Processo

Come funziona una città lo si può capire dalle sue strade, dal reticolato che formano, dalla quantità e dalle volte in cui la stessa strada ne incrocia tante altre. Si può studiare se sono ordinate e predisposte secondo un cardo e un decumano o se sono tortuose e casuali. Si possono vedere i lavori di allargamento della carreggiata per adeguarsi al flusso maggiore di veicoli e si può notare quanto in certe zone la vernice delle righe sull'asfalto sia ancora pulita. E, guardando con attenzione, si può notare in mezzo all'erba del parco e degli spazi verdi, quella rete di sentierini non fatti d'altro che dal continuo passare, per quella rotta, di molte scarpe.

Tanto si può capire di una città guardando le sue strade, quanto di Muse analizzando il suo processo: *start up, set up e action*.

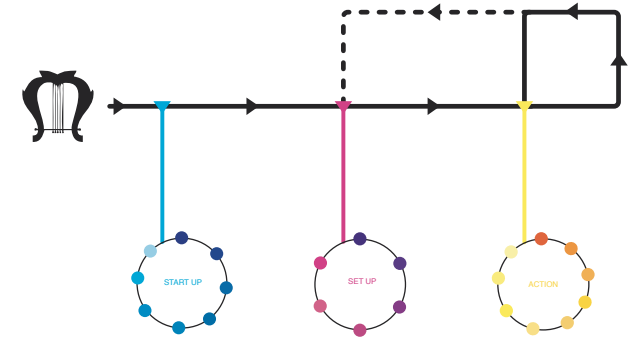
La fase di *start up* comprende la creazione della fondazione e

società commerciale, l'analisi della sostenibilità del progetto, del rapporto costi-benefici e del personale necessario, la progettazione di Muse-o Polimnia, l'identificazione del luogo ove far sorgere Muse-o Polimnia, la ricerca di sponsor/promotori/finanziatori, la ricerca e la stipulazione di accordi con i fornitori, la ricerca, e la successiva formazione, di parte degli attori e la creazione delle piattaforme necessarie.

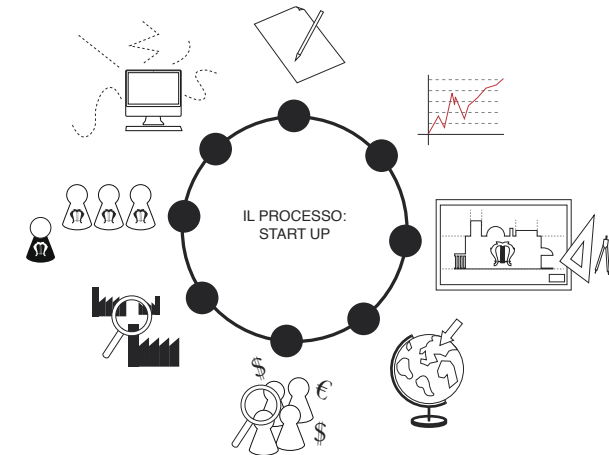
La fase di *set up* comprende l'attivazione del canale radio e comunicazione tramite *device* multimediali, il passaparola e il coinvolgimento personale degli utenti, la creazione di luoghi Melpomene in diverse città, l'edificazione Muse-o Polimnia e la registrazione al servizio.

La fase di *set up* è una fase che si ripete ogni volta in cui viene localizzato un nuovo luogo in cui duplicare il sistema servizio (sia Muse, sia Melpomene).

Infine, la fase di *action* comprende tutte le azioni svolte in prima persona dai pensatori liberi, che compongono il sistema di offerta del servizio nella totalità. Questa fase si ripete in continuo per ogni singolo pensatore che deciderà di volta in volta se usufruire, solo in parte o in toto, dei singoli elementi.



Start up



La fase di *start up* inizia con la formazione di una fondazione che a sua volta costituisce una società commerciale.

È necessario poi richiedere che venga fatta un'analisi dettagliata di sostenibilità del progetto, del rapporto costi-benefici, e del personale necessario. Questa analisi deve essere in stretto rapporto con l'individuazione del luogo dove far sorgere l'intero sistema-servizio Muse. La scelta del luogo deve essere condizionata fortemente dai requisiti necessari per lo sviluppo di un servizio di questa portata e potrebbe essere legato alla presenza sul territorio di un'arena già esistente, dall'alto fascino storico-monumentale o da condizioni ambientali particolarmente suggestive.

Successivamente, si procederà con il progetto del Muse-o Polimnia, indicendo un bando di concorso, dove la *conditio sine qua non* sia quella che l'architettura stessa abbia una valenza comunicativa molto forte. È fondamentale, infatti, che lo spazio nel quale il pensatore viene accolto, pur non contenendo collezioni progettate, dipinte, create, pensate da altri, ed essendo, in questo senso, considerabile come *vuoto*, comunichi e trasmetta sensazioni stimolando il pensiero dei visitatori.

Il museo sarà articolato in diversi spazi, a seconda delle diverse funzionalità in precedenza descritte, e per ogni catalizzatore sarà creato e adibito lo spazio più appropriato.

In contemporanea risulta importante creare una rete di

finanziatori, promotori e sponsor, tra gli enti pubblici e quelli privati. Fondamentale, in questo caso, è la relazione con il territorio in cui Muse si insinua, infatti la trasparenza sulla gestione dei fondi crea sicurezza e soddisfazione in chi li eroga.

Ancor più legati al territorio devono essere i fornitori; infatti l'interesse che gli stessi possono avere nella creazione di accordi, creano risvolti positivi, sia dal punto di vista dell'impatto ambientale, sia dell'impatto economico (quantità e qualità delle risorse economiche messe in circolo anche a livello occupazionale).

Passaggio successivo è quello della formazione degli attori nelle *équipe* di *front office* e *back office*. Sarebbe interessante riuscire a creare un circolo positivo su base perlopiù volontaria di pensatori liberi che mettano a disposizione parte del loro tempo in cambio di agevolazioni del servizio e rimborsi spese.

Infine, ma non necessariamente in ordine cronologico, rientra nella fase di *start up* la creazione delle piattaforme multimediali quali il sito, il blog e il canale radio.

3.6. La lingua: Comunicazione

Come si parla in questa città? In che lingua si comunica? La comprensione diventa il fattore predominante all'arrivo di un forestiero: si può conoscere l'idioma o ci si può capire a gesti, si può chiedere l'intervento di un traduttore o ci si può arrabattare con le poche parole comunemente comprese.

La comunicazione per Muse è elemento fondamentale e articolato:

comunicazione per la promozione e l'avvio del servizio nel momento in cui il sistema inizia a prendere forma e concretezza; comunicazione per ogni spora nascente di Melpomene; comunicazione e diffusione dei pensieri nati e registrati nel museo; comunicazione di spiegazione e chiarimento del servizio e comunicazione dei singoli eventi del palinsesto; comunicazione globale tramite il web e la radio e comunicazione interna e gestionale di un servizio che è destinato a

ingrandirsi e a dilagare.

Molti tipi di comunicazione differenti, dunque, ma che rispondono a codici comunicativi assimilabili e riassumibili in due categorie e in alcune regole:

- una comunicazione *top-down* per tutte quelle informazioni che Muse deve fare arrivare ai singoli utenti: regole principali di questa comunicazione sono la chiarezza del messaggio che non deve mai essere travisabile o fallace e la non prepotenza pubblicitaria, al contrario di quella che contraddistingue la quasi totalità dei messaggi promozionali; tale regola può sembrare banale o molto ardua, ma credo sia molto importante per Muse. Ciò che rende insopportabile una pubblicità è il sentirsi bombardati da una *reclame* quando meno la si vorrebbe ascoltare o vedere, nei momenti in cui si è di fretta o si ha urgenza di concentrarsi su altro. Per questo, la comunicazione propagandistica di Muse deve avvenire nella tranquillità, nei momenti della giornata o nelle situazioni in cui la lettura di un messaggio non venga vissuta come violenta imposizione, nei momenti in cui si abbia il tempo di ricevere un messaggio oppure lo si possa ignorare.

- Una comunicazione *bottom-up* per tutte le informazioni che dai pensatori liberi partono verso il mondo; possono prede-

re la forma della *guerrilla art*, della comunicazione virale o del passaparola, possono sfruttare tecniche diverse, dai *QR code* ai gessetti sull'asfalto, ma ciò che conta è che si riesca a trasmettere un senso di appartenenza ad una comunità che esprima valori interessanti e intelligenti. Questa, forse, è l'unica regola.

4. CONCLUSIONI

*Le Sirene sedendo in un bel prato,
Mandano un canto dalle argute labbra,
Che alletta il passeggier: ma non lontano
D'ossa d'umani putrefatti corpi
E di pelli marcite, un monte s'alza.
Tu veloce oltrepassa, e con mollita
Cera de' tuoi così l'orecchio tura,
Che non vi possa penetrar la voce.
Odila tu, se vuoi; sol che diritto
Te della nave all'albero i compagni
Leghino, e i piedi stringanti, e le mani;
Perché il diletto di sentir la voce
Delle Sirene tu non perda. E dove
Pregassi o comandassi a' tuoi di sciorti,
Le ritorte raddoppino ed i lacci.*

Omero, *Odissea*

Muse o Sirene?

Nel viaggio che mi ha portato qui ma che ancor non si conclude, molti sono stati gli aspetti coinvolgenti, quelli di cui ho subito il fascino e quelli per cui mi sono entusiasmata, molte le vedute mozzafiato di orizzonti senza confini, molti gli incontri che sembrano cambiar la prospettiva da quel momento in poi, molta la consapevolezza che sembra dar la forza di risollevare tutto e di cambiare in meglio. Tutto ciò è tenuto a bada dalla certezza della presenza delle *sirene*, in ogni angolo, a due passi da tutto quello che di positivo c'è. E non è per nulla un male. Anzi, sapere che ci sono le sirene dà forza, come a Ulisse che, informato della loro posizione dalla maga Circe, ha potuto continuare la sua rotta senza distrarsi. Così in questo viaggio, per nulla lineare e non tracciato in precedenza, era molto alto il rischio di imbattersi in fonti devianti, in estremismi, in facili omologazioni o in grande scoraggiamento.

Quali sono dunque le sirene che si contrappongono a Muse? Non voglio che la sintesi di questo lavoro sia che in fondo tutti possano essere dei “geni creativi” che sia sufficiente seguire delle regole, assorbire degli stimoli e crederci fino in fondo per poter partorire grandi idee; soprattutto non penso che raccogliere o collezionare le pensate di chiunque, possa essere un buon metodo di discernimento e di individuazione delle più interessanti. Ritengo comunque fondamentale incentivare ad allenare la mente, a crearsi un’identità di pensiero tale da assicurarsi un’autonomia e scongiurare il rischio di sottomissioni e dipendenze da pensieri forti.

Muse è così un servizio per riappropriare ognuno della “paternità delle proprie idee”, grandi o minuscole che siano, che abbiano la potenza di cambiare il mondo o la grande importanza di migliorare una giornata anche solo a una persona.

Un’altra ‘sirena’ che colpisce tutti i campi d’azione, e dunque anche questo, è l’estremismo, l’eccesso. Scrive Boncinelli:

In una serie di studi condotti su un campione di scienziati particolarmente creativi sono emersi elementi distintivi rispetto alla popolazione generale quali una certa dissociazione di personalità e mutevolezza di umore, autosufficienza, instabilità emotiva, radicalismo e disinteresse per

le convenzioni. [...] Il rifiuto delle regole costituite rappresenta, in effetti, un elemento comune dei soggetti creativi, in mancanza del quale difficilmente verrebbero intrapresi progetti di innovazione. È stato Cesare Lombroso il più convinto sostenitore di una precisa relazione tra genialità creativa e devianza psicopatica. A suo giudizio l’uomo di genio, il criminale e il folle hanno in comune la tendenza a essere «eccessivi». Tale intrinseca devianza rispetto alla media avrebbe una base costituzionale e si esprimerebbe, secondo le circostanze, con modalità adattive (il genio), disadattive (il folle), o decisamente antisociali (il criminale). Per lui la distanza che separa il genio dal folle è quindi ridottissima. [...] L’argomento è tuttora vivacemente dibattuto, ma la maggiore propensione alla non convenzionalità e originalità dei soggetti creativi potrebbe essere in parte spiegata da tratti di psicopatologia più o meno eccentrici, sino allo sviluppo di disturbi mentali¹.

Non ritengo che questo debba essere motivo di allarmismi, ma credo possa essere uno stimolante contrappeso per non ‘perdere la testa’ e la concentrazione sull’argomento.

Provando a scrivere *una* conclusione, pur parziale, di questo viaggio penso che se la realizzazione di Muse può sembrare utopica, la progettazione sia fondamentale. È il bello di credere che qualcosa possa cambiare in meglio senza illusioni di vivere in un mondo perfetto.

¹Cfr. E. Boncinelli, cit., pp. 117-118.

In fondo, grande patrimonio culturale condiviso sarebbe la raccolta di tutti i pensieri notevoli e delle grandi idee che anche grazie a Muse possono nascere, e che Muse si impegnerebbe a conservare, rendere fruibili e divulgare.

Lascio a Eleonora Fiorani l'ultima nota positiva che chiuda il racconto del mio viaggio; io nel frattempo tiro fuori il mio cannocchiale per cercare quello che ancora non ho trovato. Arrivederci.

È al design che dobbiamo allora volgere la nostra attenzione, non solo perché fornisce un luogo di osservazione privilegiato per osservare i mutamenti in atto e le strategie che ridefiniscono il mondo, ma perché è diventato il modo d'essere della società della comunicazione. [...] Il termine inglese *design* comporta una vera e propria “cultura del progetto”, che va dal pensare un problema fino all'integrazione della soluzione nell'ambiente considerato: pensa il mondo delle cose, i materiali, le forme all'interno di un quadro sociale, politico ed economico. Bonsiepe definisce il senso attuale del *design* come progetto che si estende in quanto tale a tutti gli ambiti della società: dunque, progetto come attività di base, dotata di efficacia e come agire innovativo e con impegno etico e sociale, e come collegamento degli artefatti con il corpo umano. Così il progetto delinea una cultura o uno stile di

operare all'insegna della razionalità e della comunicazione espressiva².

² Cfr. E. Fiorani, cit., pp. 141-142.

5. RIFERIMENTI

Esiste un importante bilanciamento tra l'essere completamente smarriti nell'ignoto e l'essere del tutto certi della propria posizione in un ambiente familiare.

[John Maeda, 2006]

5.1. Riferimenti Bibliografici

Alessandro BARICCO, *I Barbari. Saggio sulla mutazione*, Feltrinelli, Milano 2008;

Stefano BARTEZZAGHI, *L'orizzonte verticale. Invenzione e storia del cruciverba*, Einaudi, Torino 2007;

Stefano BARTEZZAGHI, *L'elmo di don Chisciotte. Contro la mitologia della creatività*, Laterza, Roma-Bari 2009;

Alessandro BERGONZONI, *Non ardo dal desiderio di diventare uomo finché posso essere anche donna bambino animale o cosa*, Bompiani, Milano 2005;

Edoardo BONCINELLI, *Come nascono le idee*, Laterza, Roma-Bari 2008;

Italo CALVINO, *Le città invisibili*, Mondadori, Milano 1995;

Eva CANTARELLA, *"Sopporta cuore...". La scelta di Ulisse*, Laterza, Roma-Bari 2010;

Gianfranco Cavaglià, *"di" Achille Castiglioni*, Edizioni Corraini, Mantova 2006;

Noam CHOMSKY, *Conoscenza e libertà Interpretare e cambiare il mondo*, Il Saggiatore, Milano 2010;

Edward DE BONO, *Sei cappelli per pensare*, Bur, Milano 2004;

Eleonora FIORANI, *Panorami del contemporaneo*, Lupetti,

Milano 2009;

Jostein GAARDER, *L'enigma del solitario*, Longanesi, Milano 1996;

John MAEDA, *Le leggi della semplicità*, Mondadori, Milano 2006;

Pietro MARANI, Rosanna PAVONI, *Musei*, Marsilio, Venezia 2009;

Roberto MARCATTI, *Frasario per giovane designer, ovvero per ragazzo di belle speranze, in cerca di lavoro, anche gratis*, Robin, Roma 2008;

Enzo MARI, *Lezioni di disegno. Storie di risme di carta, draghi e struzzi in cattedra*, Rizzoli, Milano 2006;

Paola MASTROCOLA, *La scuola raccontata al mio cane*, Guanda, Parma 2006;

Bruce MAU and the institute without Boundaries, *Massive Change*, Phaidon, New York 2004;

Bruno MUNARI, *Verbale scritto*, Edizioni Corraini, Mantova 2008;

B. MUNARI, *Pensare confonde le idee*, Edizioni Corraini, Mantova, 2008;

Donald A. NORMAN, *Emotional design. Perché amiamo (o odiamo) gli oggetti della vita quotidiana*, Apogeo, Milano 2004;

OMERO, *Odissea*, trad. it. di A.G. Privitera, Mondadori, Milano 1991;

Fernando PESSOA, *Il poeta è un fingitore*, Feltrinelli, Milano 2011;

Mario RICCIARDI, *Il museo dei miracoli. Il museo come opera d'arte e invenzione tecnologica tra cultura e impresa, comunicazione e politica*, Apogeo, Milano 2008;

Virginia WOOLF, *Una stanza tutta per sé*, Feltrinelli, Milano 2011;

Salvatore ZINGALE, *Gioco dialogo design. Una ricerca semiotica*, Ati editore, Brescia 2009;

Enciclopedia Garzanti di Filosofia, Garzanti, Milano 1981;

La nuova enciclopedia della Letteratura Garzanti, Garzanti, Milano 1995;

Enciclopedia Garzanti dell'Antichità Classica, Garzanti, Milano 2000.

5.2. Riferimenti Sitografici

<http://www.repubblica.it/scienze/2010/12/07/news/cruciverba-9934998/index.html?ref=search>

http://bologna.repubblica.it/cronaca/2011/09/14/news/eco_anatema_contro_il_governo_una_barbarie_colpire_la_cultura-21662708/?ref=HREC2-6

http://www.repubblica.it/scuola/2011/08/31/news/scuola_emozioni_ragione-21064877/?ref=HREC1-12

<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2008/07/31/fermarsì-pensare-riavvia-il-cervello-ecco-tutti.html>

<http://www.repubblica.it/scienze/2010/12/07/news/cruciverba-9934998/?ref=HRERO-1>

http://www.repubblica.it/economia/2010/11/12/news/musei_serrata-9031981/

http://www.repubblica.it/scienze/2010/09/02/news/creativit_da_noi_viene_frustrata_l_appello_degli_intellettuali_italiani-6708254/

<http://tv.repubblica.it/tecno-e-scienze/cosi-rivive-il-mangianastri-anni-80/72469?video=&ref=HRESS-2>

<http://tv.repubblica.it/copertina/saviano-apre-il-festival-del-giornalismo-adesso-infangateci->

tutti/66175?video=&ref=HREC1-7

<http://tv.repubblica.it/copertina/stefano-bartezzaghi/65905?video=&ref=HRESS-1>

<http://www.paesesera.it/Cultura-e-spettacolo/Teatro-Valle-Bergonzoni-Ci-stanno-chiudendo-il-pensiero>

<http://www.brucemaudesign.com/4817/88330/work/massive-change>

<http://www.massivechange.com/index.php>

<http://www.icom-italia.org/>

<http://www.theiff.org/main.html>

http://www.ted.com/talks/lang/en/margaret_wertheim_crochets_the_coral_reef.html

<http://www.jmberlin.de/main/Kurzinfo/italiano.php>

<http://www.daniel-libeskind.com/projects/show-all/jewish-museum-berlin/>

<http://www.festivaldellamente.it/>

<http://www.salvatorezingale.it/gdd/>

<http://alessandrobergonzoni.it/>

<http://www.youtube.com/watch?v=h8hUxxkvLxY>

<http://www.youtube.com/watch?v=JwP6GGEEdLwc&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?gl=IT&hl=it&v=tw1gyxia7a8>

<http://www.rai.tv/dl/RaiTV/programmi/media/ContentItem-24fbac31-f773-4780-a5c9-c88a680e0835.html#p=0>

http://dailymotion.virgilio.it/video/xfmfrr_matera-orfeo-e-euridice-secondo-lella-costa-13-11-2010_news

<http://www.qurify.com/it/>

5.3. Riferimenti Iconografici



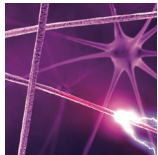
Le Parnasse

«L'Art», tomo IV, Parigi 1877, p. 221.



Le plus grand navire a voiles du monde. *Le three brothers*

«L'illustration. Journal universel», tomo LXIII, Parigi 1874, p. 245.



Neuroni

www.douglasvermeeren.wordpress.com



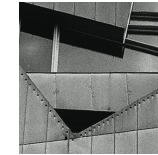
Barriera Corallina all'uncinetto

The Institute For Figuring
www.theiff.org



Dal film "Pina" di Wim Wenders

Fotografia di Wim Wenders
www.wim-wenders.com



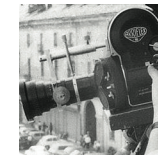
Museo Ebraico di Berlino

Fotografie di Anna Martinucci.



Tag cloud

Tag cloud proporzionale delle parole maggiormente ripetute in questo volume.



Museo Nazionale del cinema di Torino

www.museonazionaledelcinema.it



Most things look better when you put them in a circle

Banksy
www.banksy.co.uk



The Rocky Mountains, Montana

Wim Wenders, *Immagini dal pianeta terra*, Contrasto, Roma 2003, tav. 19.



Tersicore

«L'illustration. Journal universel», tomo LXIV, Parigi 1874, p. 164.



Calliope

«L'illustration. Journal universel»,
tomo LXIV, Parigi 1874, p. 164.



Sirena

«L'illustration. Journal universel»,
tomo X, Parigi 1847, p. 264.



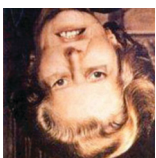
Euterpe

«L'illustration. Journal universel»,
tomo LXIV, Parigi 1874, p. 164.



Ulisse

«L'illustration. Journal universel»,
tomo XLIV, Parigi 1864, p. 244.



Illusione ottica “Margaret Thatcher”

www.illusioncontest.neuralcorrelate.com



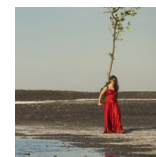
Real eyes realize real lies

www.thecoolhunter.net



Replace fear of the unknown with curiosity

www.thecoolhunter.net



Dal film “Pina” di Wim Wenders

Fotografia di Wim Wenders

www.wim-wenders.com



Tempo Libero per swatch

Su Munari. 104 testimonianze + 152 inediti di Bruno Munari, a cura di Beppe FINESSI, Abitare Segesta Cataloghi, Milano 2005, p. 9.



Munari disegna con la luce

Bruno Munari, a cura di Beppe FINESSI e Marco MENEGUZZO, Silvana Editoriale, Milano 2007, p. 24.



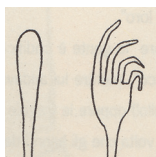
Nine billion images are produced yearly

Bruce Mau and the institute without Boundaries, *Massive Change*, Phaidon, New York 2004, p. 117.



Libro letto

Su Munari. 104 testimonianze + 152 inediti di Bruno Munari, a cura di Beppe FINESSI, Abitare Segesta Cataloghi, Milano 2005, p. 37.



Le forchette

Su Munari. 104 testimonianze + 152 inediti di Bruno Munari, a cura di Beppe FINESSI, Abitare Segesta Cataloghi, Milano 2005, p. 185.



Abitacolo

Su Munari. 104 testimonianze + 152 inediti di Bruno Munari, a cura di Beppe FINESSI, Abitare Segesta Cataloghi, Milano 2005, p. 38.



Festival della Mente, Sarzana

www.festivaldellamente.it



Sirena

«L'Art», tomo III, Parigi 1878, p. 157.



Le Parnasse

«L'Art», tomo II, Parigi 1887, p. 147.



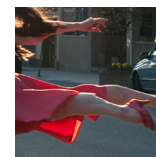
Erato

«L'Art», tomo I, Parigi 1886, p. 48.



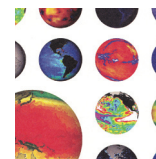
Clio

«L'Art», tomo II, Parigi 1885, p. 155.



Dal film "Pina" di Wim Wenders

Fotografia di Wim Wenders
www.wim-wenders.com



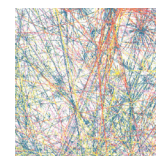
The many faces of earth

Bruce Mau and the institute without Boundaries, *Massive Change*, Phaidon, New York 2004, p. 103.



Giardiniere

«L'illustration journal universe», Parigi 1868, tomo 51°, p. 301.



The most dangerous thing on earth (and the most beautiful)

Bruce Mau and the institute without Boundaries, *Massive Change*, Phaidon, New York 2004, p. 88.



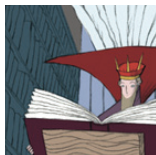
Havana from across the Bay

Wim Wenders, *Immagini dal pianeta terra*, Contrasto, Roma 2003, tav. 48.



Thinking inside the box

www.thecoolhunter.net



La tempesta

Illustrazione di Desideria Guicciardini

www.desideriaguicciardini.eu



Una volta...la storia di Felix

Illustrazione di Desideria Guicciardini

www.desideriaguicciardini.eu



Il pensatore

August Rodin

www.musee-rodin.fr

6. RINGRAZIAMENTI

*Quello che non si può dire in poche parole,
non si può dirlo neanche in molte.*

[Bruno Munari, 2008]

1. Per aver creduto in me in ogni istante della mia vita, per avermi dato fiducia e incoraggiato a seguire la mia strada, riuscendo a essermi accanto ovunque il viaggio mi sta conducendo
2. Per essere stato molto più che un nonno, per essere il mio nonnino d'oro, per i suoi sorrisi e per i "per Giove!", per avermi voluto bene e per il vuoto incolmabile che lascia
3. Per esserci in ogni momento, per avermi sopportata ma soprattutto supportata, per essere la mia editor preferita e per avermi da sempre insegnato la forza della perseveranza
4. Per esser la più piccola ma aver sempre dimostrato un grande valore, per la certezza di poter contare su di lei e per l'infinità disponibilità
5. Per essere vicino e meta a cui puntare, per essere esempio e aiuto, e per essere da sempre stato sprone a puntare al meglio
6. Per l'infinita disponibilità e per l'attenzione anche alle piccole cose, per esserci sempre vicina e per essere la nostra vice mamma
7. Per il supporto e per il tifo
8. Per esser stato il mio gruppo di lavoro in tutti questi anni di università, per avermi trasmesso la bellezza e la ricchezza del confronto di idee, per essere i migliori colleghi che avrei potuto desiderare, e per avermi costruita come designer. A Elisa un orso-grazie per aver condiviso passo dopo passo questo momento finale.
9. Per la quotidiana presenza, per essersi presa cura di me nei momenti di sconforto e in quelli di soddisfazione, per aver sempre un sorriso e una parola gentile da regalarmi
10. Per le giornate di studio insieme, per aver condiviso lo sforzo di concentrazione e per averlo sfogato in chilometri a nuoto, per la dolcezza e per le parole di incoraggiamento
11. Per la presenza con modalità particolari e uniche e tali per cui solo il pensare di esserci un po' meno crea un'enorme mancanza
12. Per esser stata la mia prima amica del cuore e per aver saputo mantenere uno stretto legame a cinque anni come a ventisei
13. Per avermi da sempre dimostrato curiosità e interesse verso il progetto e aver così stimolato la voglia di spiegare e rendere comprensibili e concrete le idee che via via nascevano
14. Per l'ascolto attento per le parole sincere e per il saper tenere fra le dita il filo del discorso anche quando il tempo si dilata tra un "a presto" e il successivo "ben arrivata"
15. Per l'aiuto "bocconiano" sul progetto, per l'appoggio e la competenza
16. Per la fiducia e per la stima dimostrata, per avermi sempre lasciata libera di sperimentare, osare, titubare e riprendere il passo.

1. Mami

2. Nonno Ketto

6. Haidy

4. Chia

7. Beppe

3. Anna

16. Prof. Bisson

8. Deniz, Maral, Daniel e Elisa

5. Lu

10. Prisca

9. Glò

12. Sandra

13. Deja

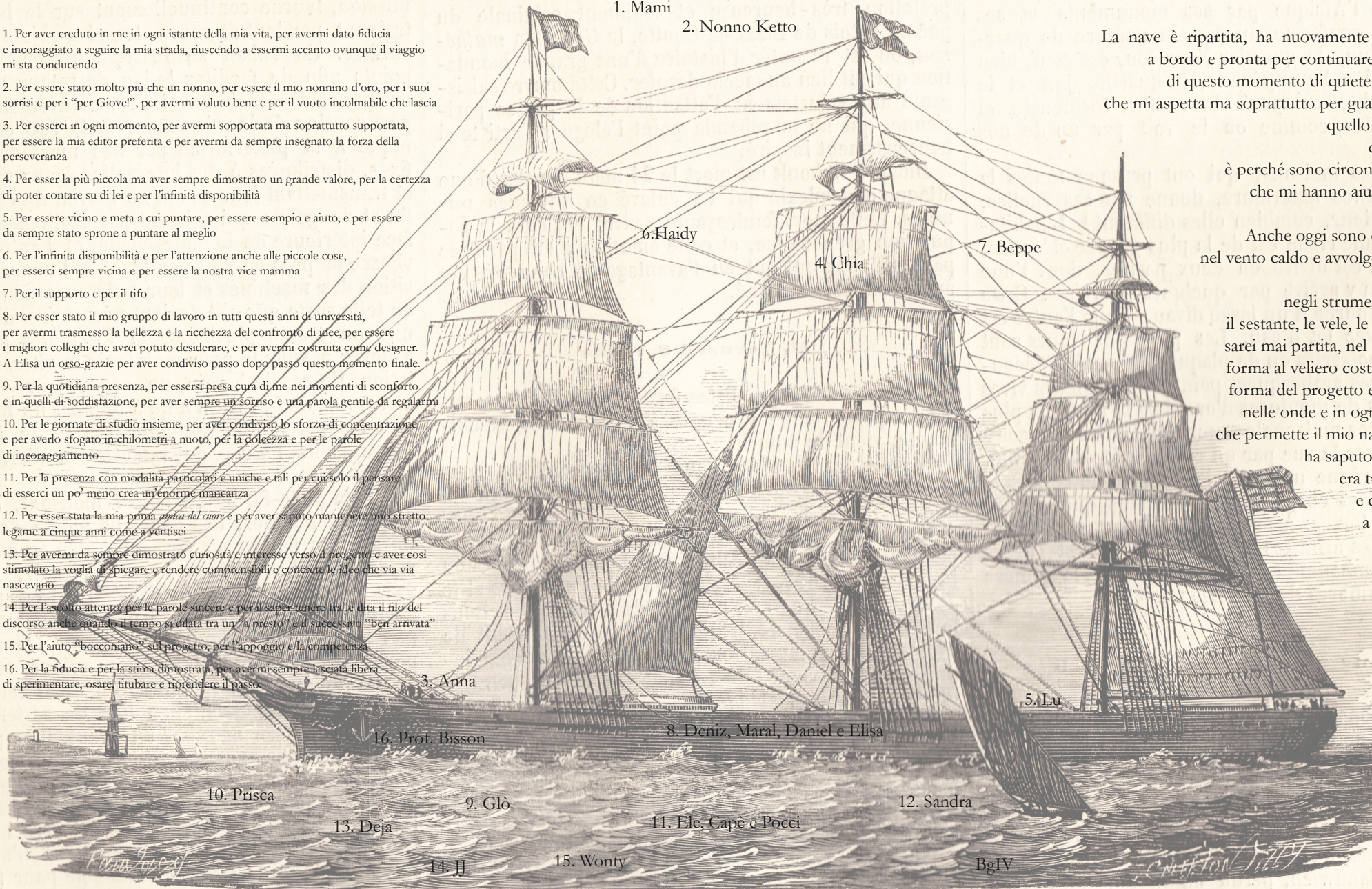
11. Ele, Capè e Pocci

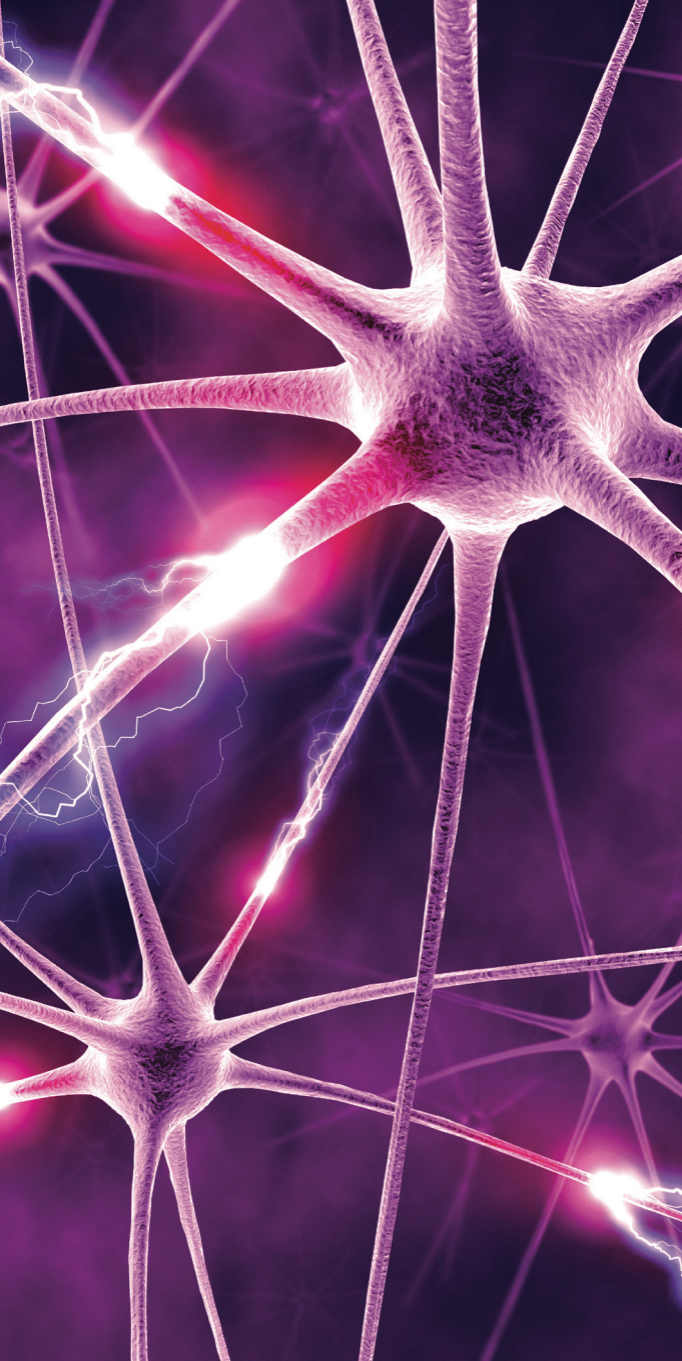
14. JJ

15. Wonty

BgIV

La nave è ripartita, ha nuovamente lasciato il porto, sono a bordo e pronta per continuare il viaggio, ne approfitto di questo momento di quiete per guardare l'orizzonte che mi aspetta ma soprattutto per guardarmi indietro, rivedere quello che è stato. Se sono qui, e se ci sono arrivata così, è perché sono circondata da persone speciali, che mi hanno aiutata, mi hanno costruita, fortificata e rassicurata. Anche oggi sono con me e mi sono vicine nel vento caldo e avvolgente che soffia nelle vele e spinge questa nave, negli strumenti di bordo - la bussola, il sestante, le vele, le sartie - senza i quali non sarei mai partita, nel fasciame di legno che dà forma al veliero costruito pezzo dopo pezzo, forma del progetto e dell'impegno, nel mare, nelle onde e in ogni singola goccia d'acqua che permette il mio navigare, e nell'ancora che ha saputo gettarsi in mare quando era troppo presto per salpare e che è poi rimasta sempre a bordo quando il viaggio è finalmente iniziato.





IDEE:

A S S O C I

A Z I O N I

A N O M A L E

I

M

M

A

G

I

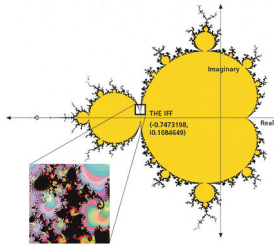
N

A Z I O N I

A N O M A L E



fig. THE INSTITUTE FOR FIGURING
(© 2013 IFF, 01 1086540)





Artisti
viaggio

CATALIZZATORI

Cervello

Globale

blog

Gioco

Melpomene

Polimnia

radio

RAGIONE

arena

Sguardo

Musement

Stimoli

METAFORA

Teatro

Racconto

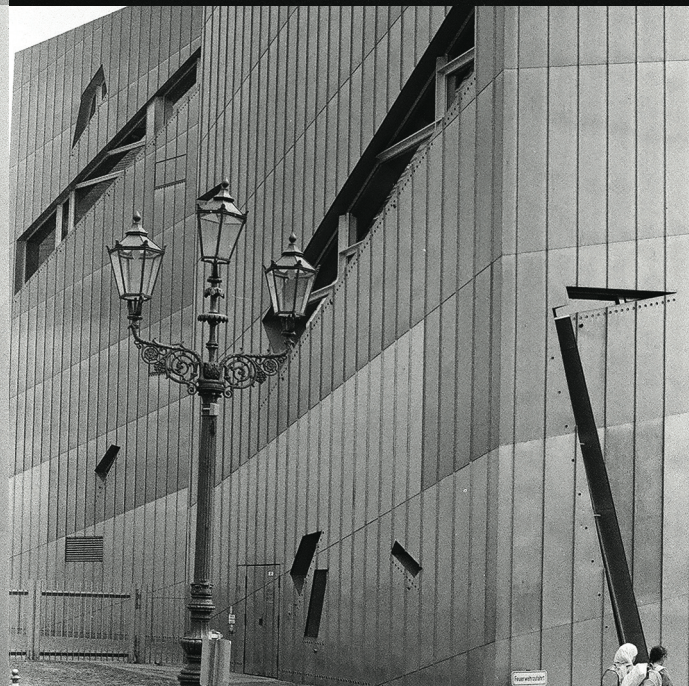
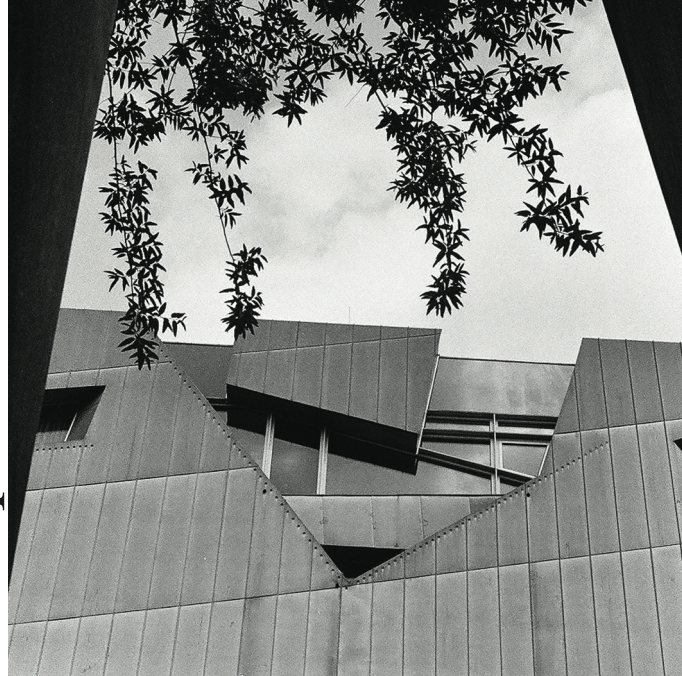
sito

MUSE

Spazio

Attori

FiloLogico Volo Pindarico



coralli diario Book-shop Città Utenti Strada Muse-o

Clio pensiero SOLUZIONI

Euterpe Biblioteca servizio Design vuoto

Museo mood urania Contesto Meta erato Talia

Scientifico CREDO Calliope tersicore Libertà Intelligenza

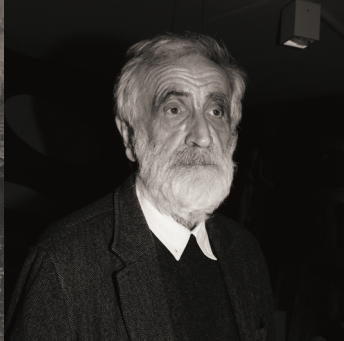
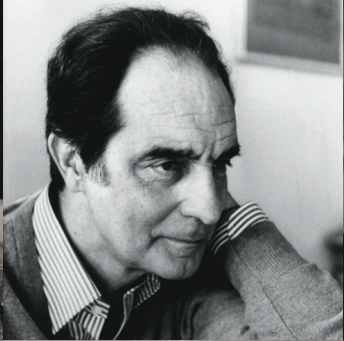
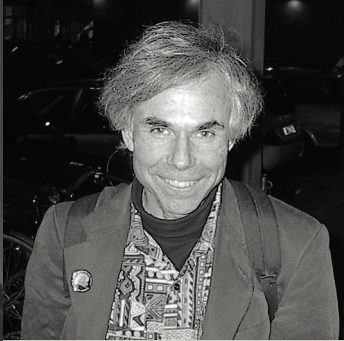
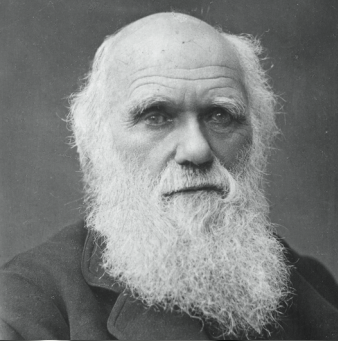
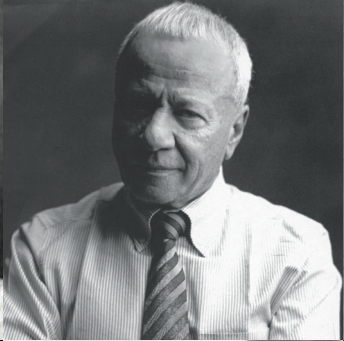
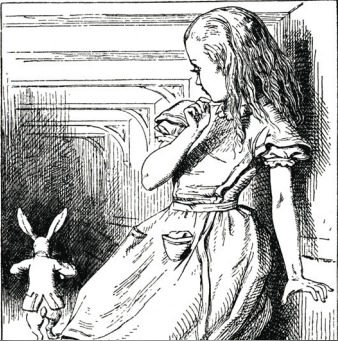
caffè PROSUMER rete

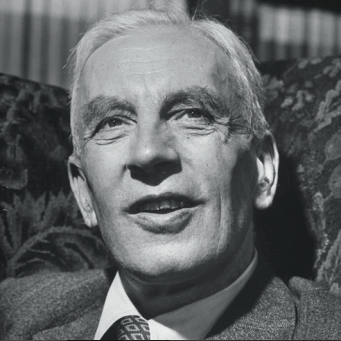
«creatività» idee

Utopia conoscenza Genio

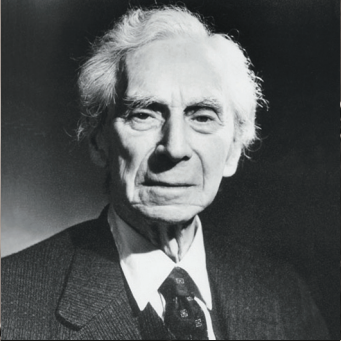
Mondo GioCARE Mente

Pensare





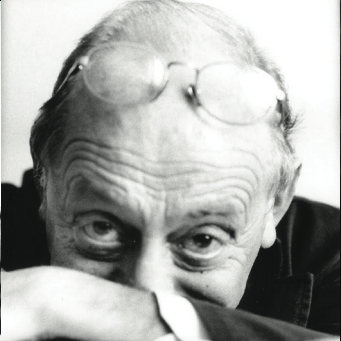
Alice
 Alessandro Baricco
 Stefano Bartezzaghi
 Alessandro Bergonzoni
 Edoardo Boncinelli
 Achille Bonito Oliva



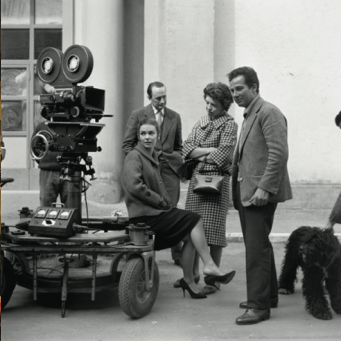
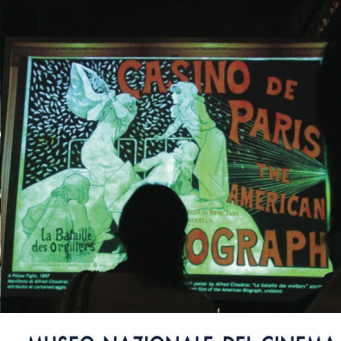
Italo Calvino
 Eva Cantarella
 Noam Chomsky
 Charles Darwin
 Edward De Bono
 Don Chisciotte
 Eleonora Fiorani
 Douglas Hofstadter



John Maeda
 Enzo Mari
 Gianvito Martino
 Paola Mastrocola
 Bruce Mau
 Bruno Munari
 Donald Arthur Norman



Bertrand Russell
 Percy Bysshe Shelley
 Antonio Tabucchi
 Arnold J. Toynbee
 Margaret Wertheim
 Virginia Woolf
 Salvatore Zingale



MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA
FONDAZIONE MARIA ADRIANA PROLO - Torino - Mole Antonelliana



most things
look better when
you put them
in a circle





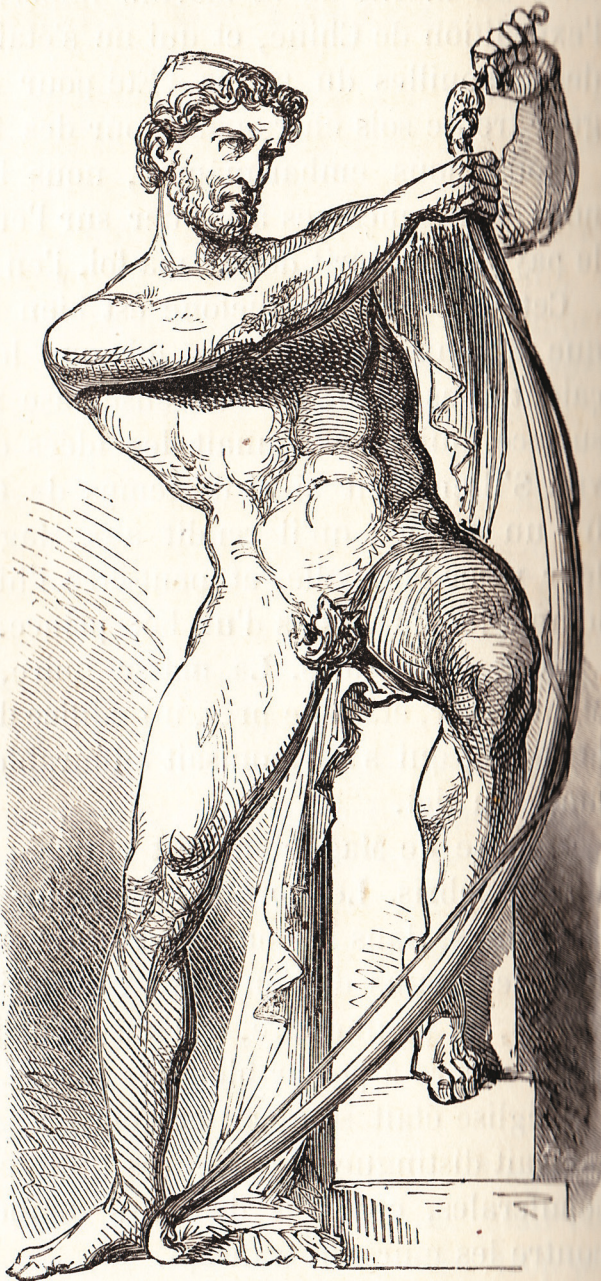
CALLIOPE.



TERPSICHOE.



Plafond du salon de la Paix, par M. H. Vernet. — La Vapeur mettant en fuite les dieux marins.

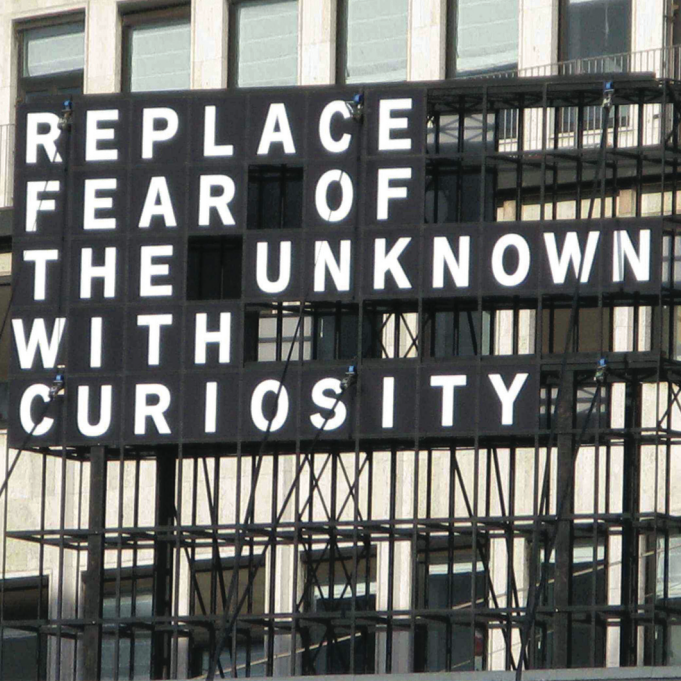


PRIX DE ROME. — Sculpture : *Ulysse*



EUTERPE.





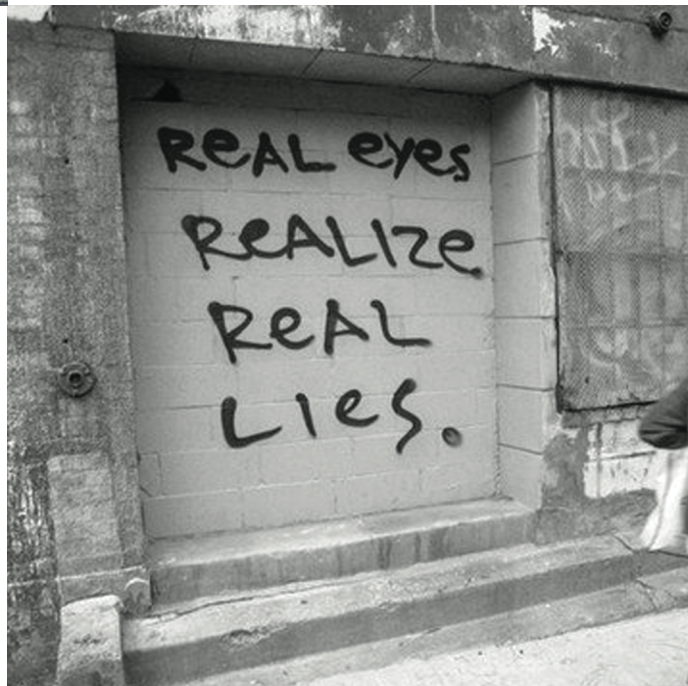
REVOLUTION

NOWHERE

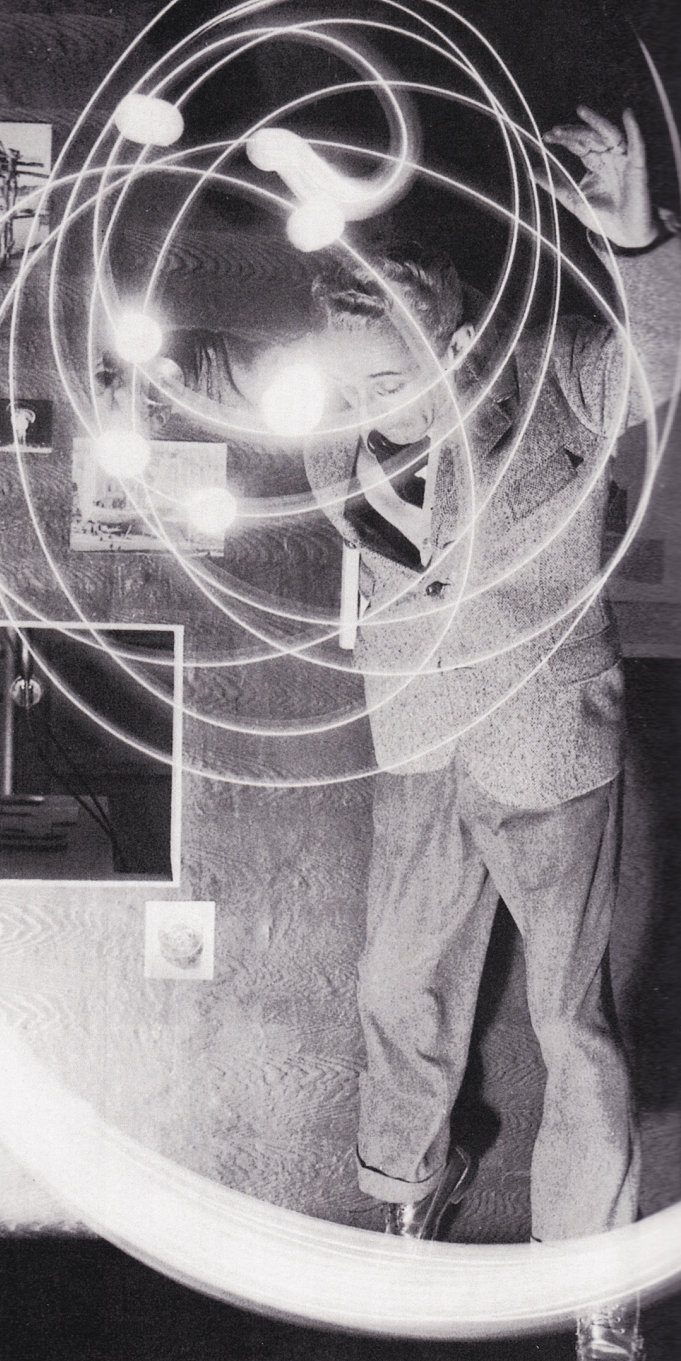
(in nessun luogo)

NOWHERE

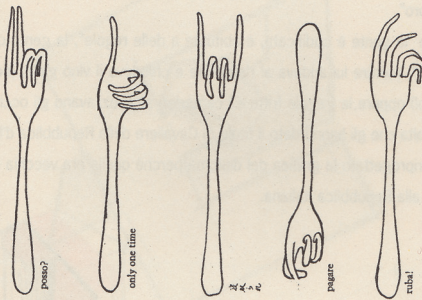
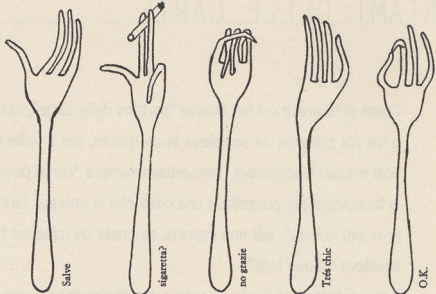
(ora qui)



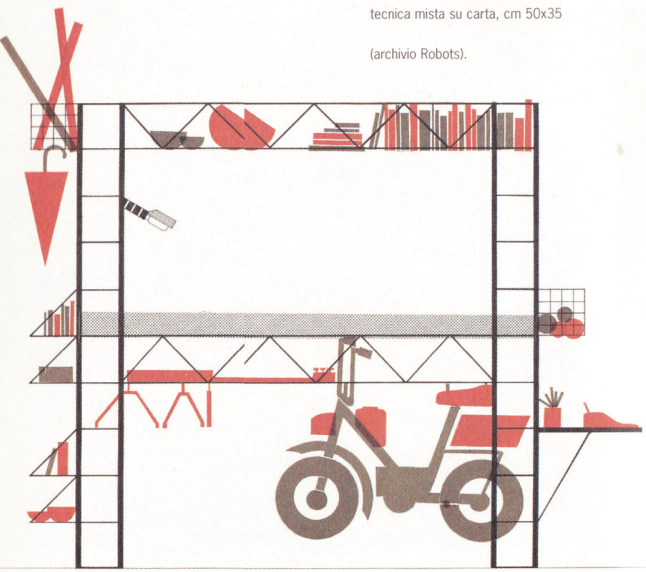




Tempo libero, orologio Swatch, 1994-1997.



Bozzetto di studio,
 tecnica mista su carta, cm 50x35
 (archivio Robots).

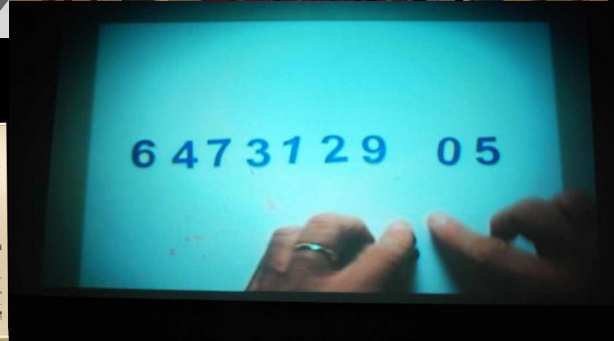
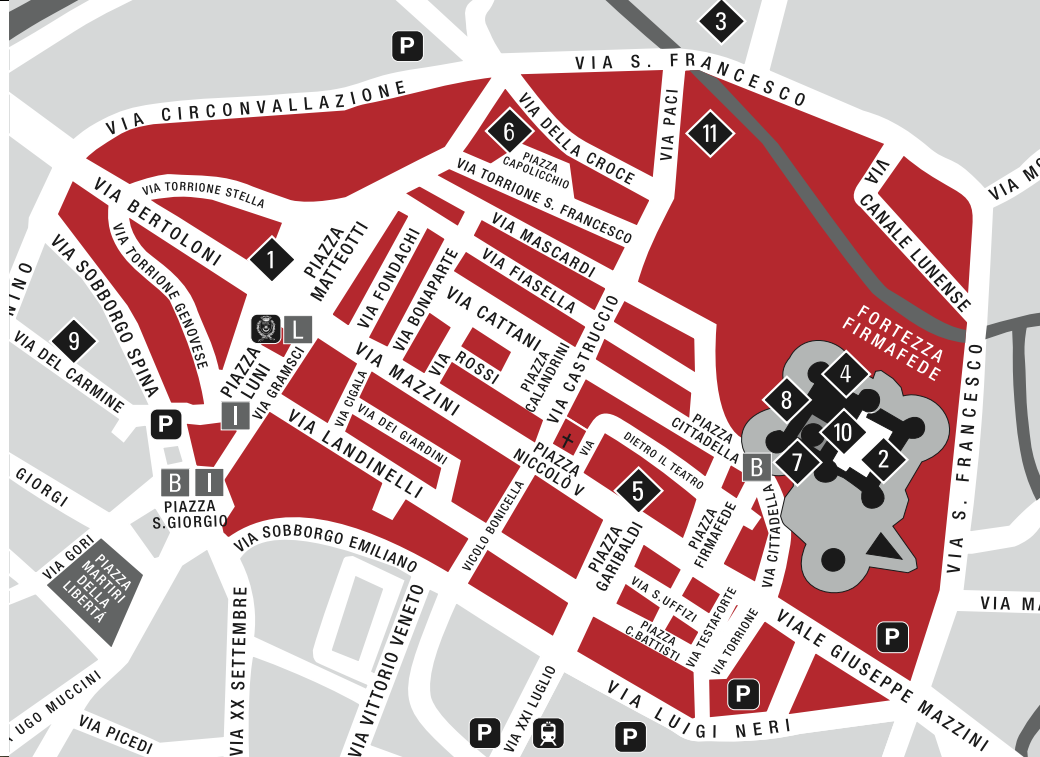




I luoghi del festival

- 1 piazza Matteotti
- 2 piazza d'armi-Fortezza Firmafede
- 3 Chiostro San Francesco
- 4 sala delle capriate Fortezza Firmafede
- 5 teatro degli Impavidi
- 6 piazza Capolicchio
- 7 fossato Fortezza Firmafede
- 8 sala ragazzi A, B, C Fortezza Firmafede
- 9 cinema Moderno
- 10 spalti Fortezza Firmafede
- 11 sala canale lunense

- B biglietteria
- I punto informazioni
- L libreria del festival



1513



SIRÈNE. — PROJET DE LUSTRE!

Dessin exécuté à la plume et colorié par Albert Dürer, tiré du « Livre d'art ».
(Collection Ambras, à Vienne). — Gravure de Lemazurier.



LE PARNASSE,

d'après Raphaël. (Gravure extraite de : Marc-Antoine Raimondi.)



LA MUSE ÉRATO.

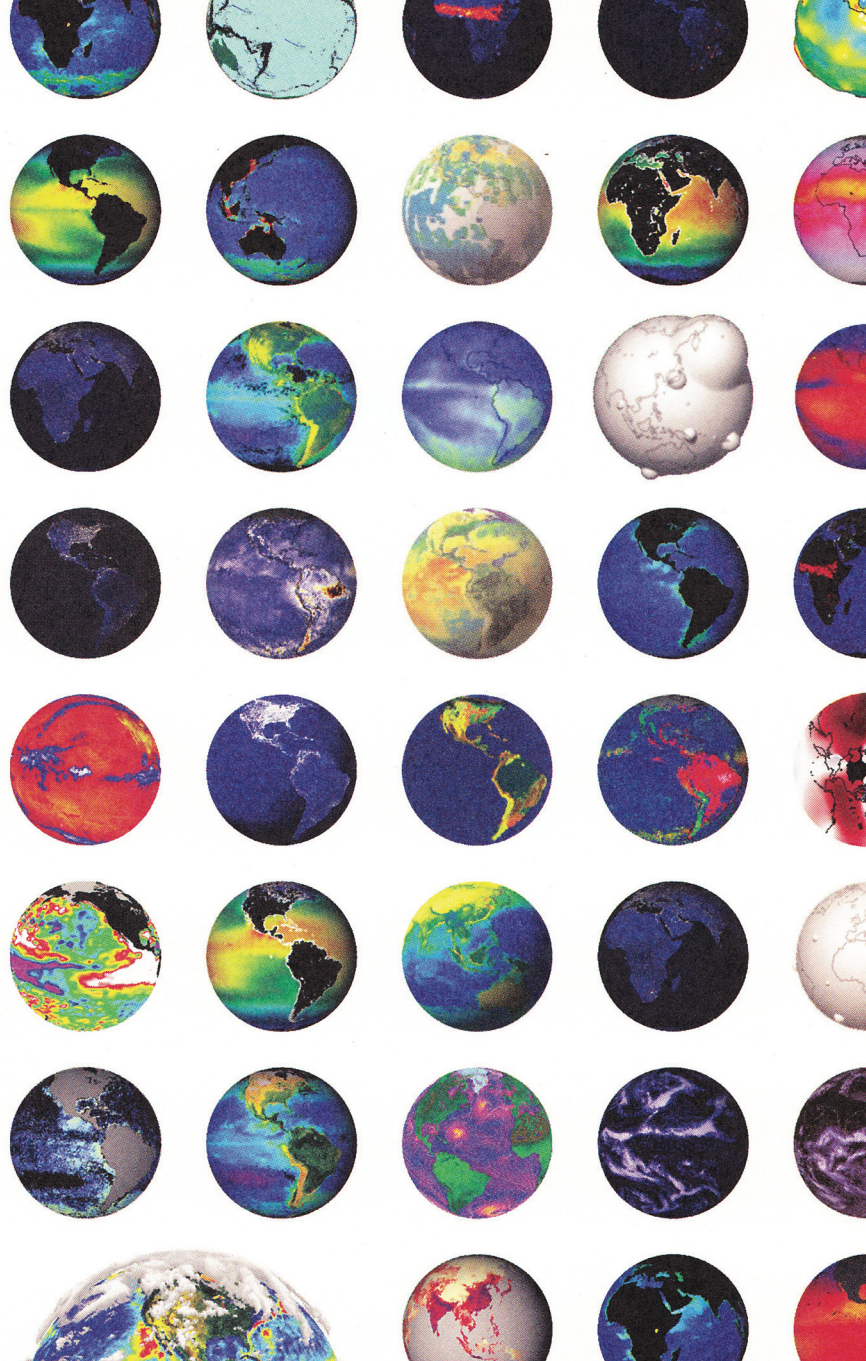
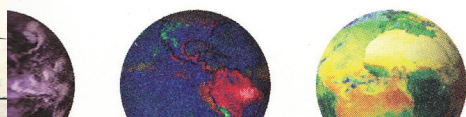
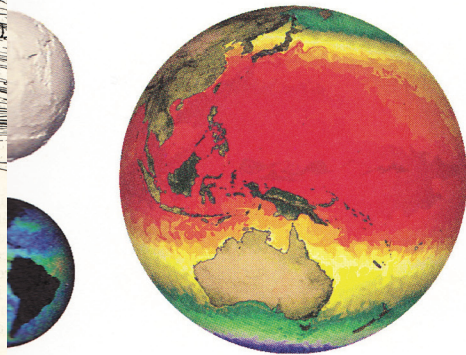
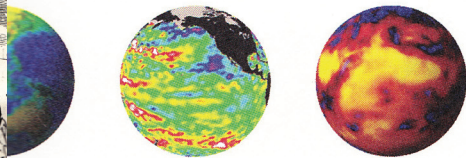
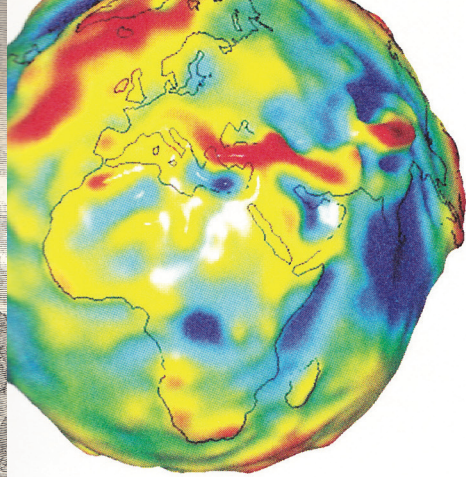
Peinture qui fut commandée à Boucher par la marquise de Pompadour.

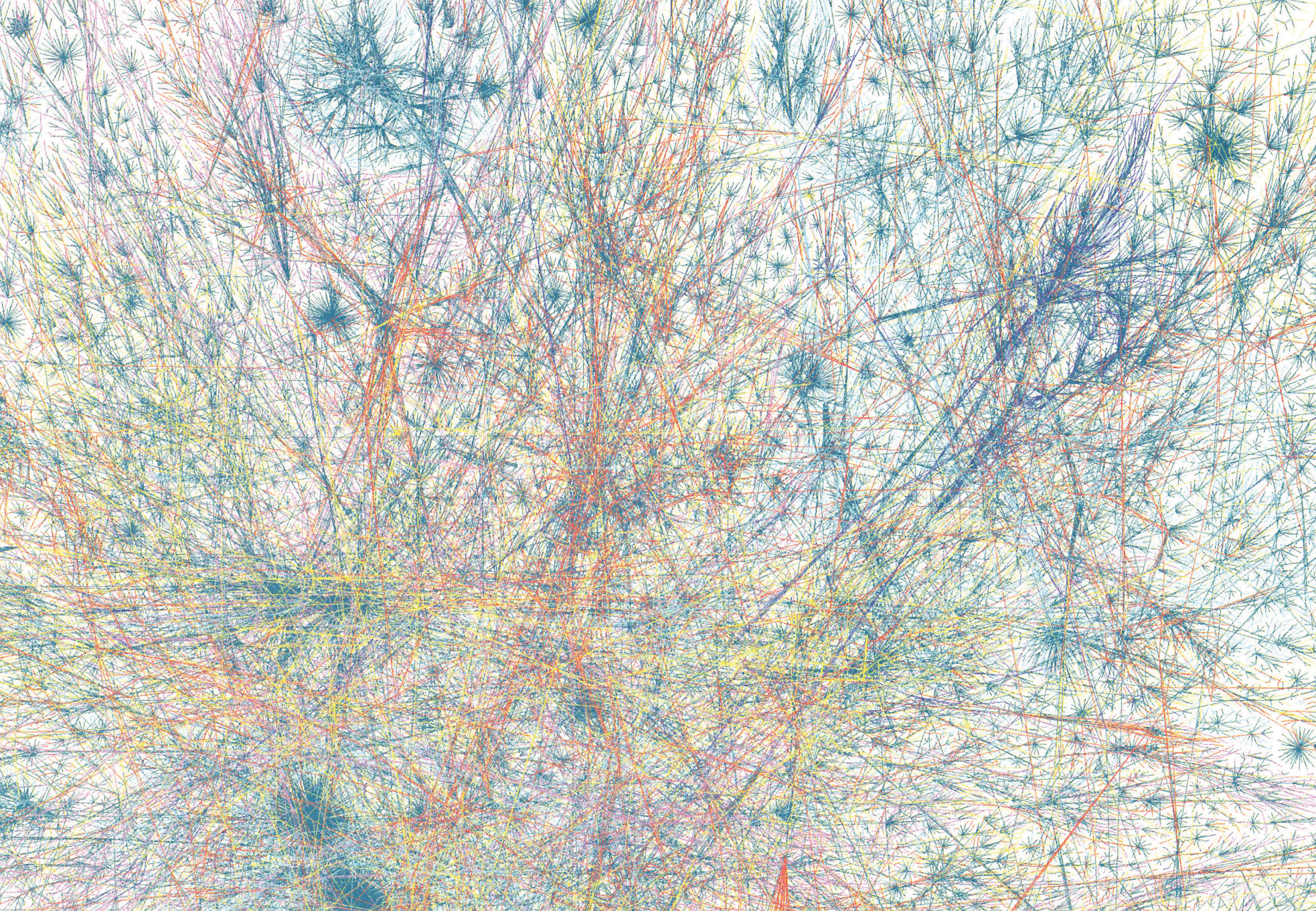


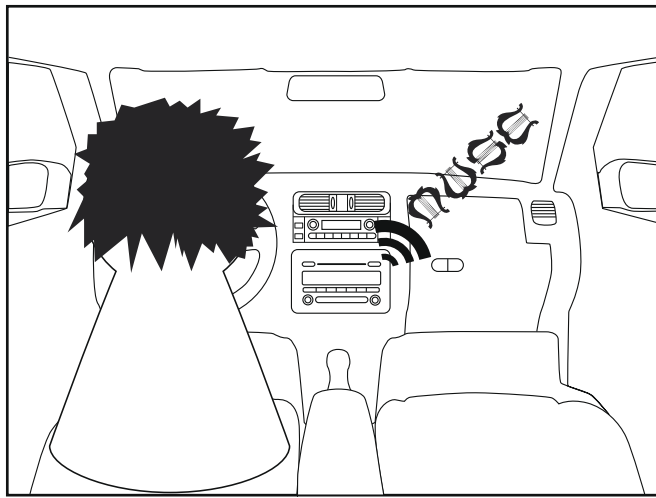
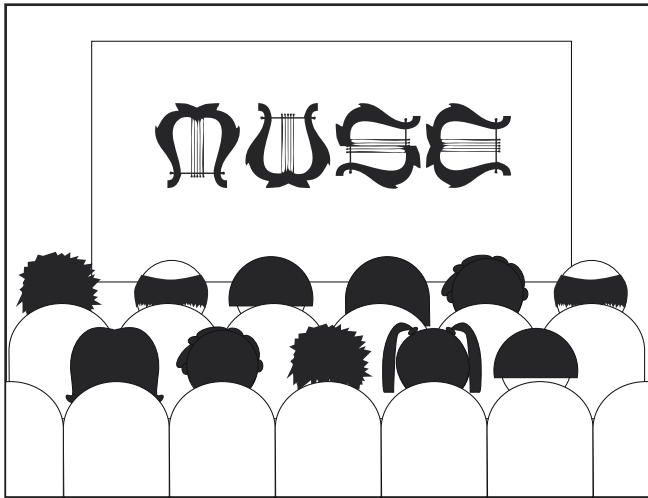
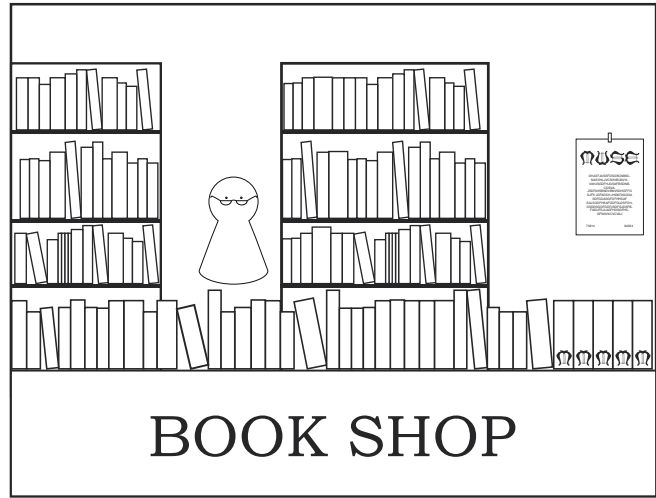
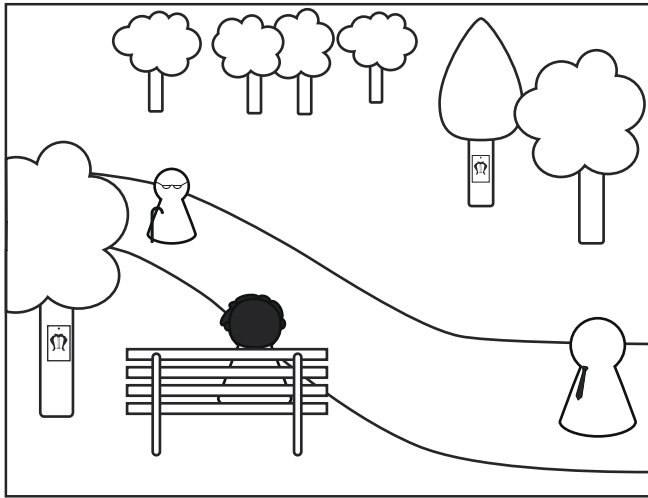
LA MUSE CLIQ.

Tableau de F. Boucher, gravure de J. Daubé, reproduite d'après une épreuve de la collection de M. Henri Lacroix.

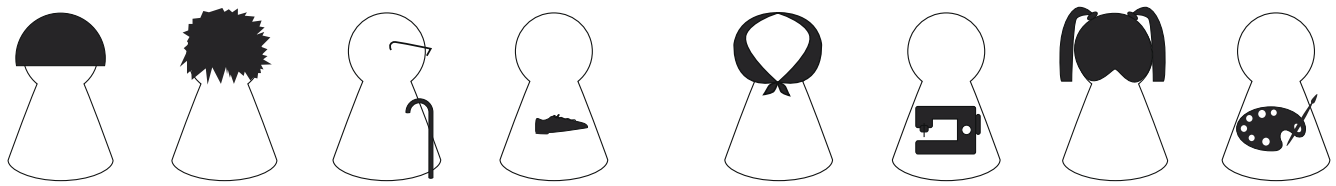
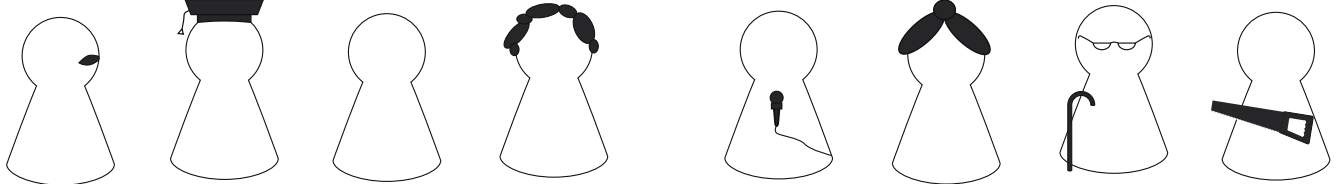
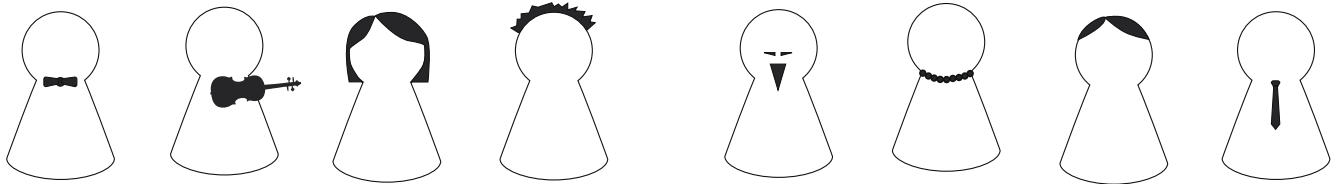
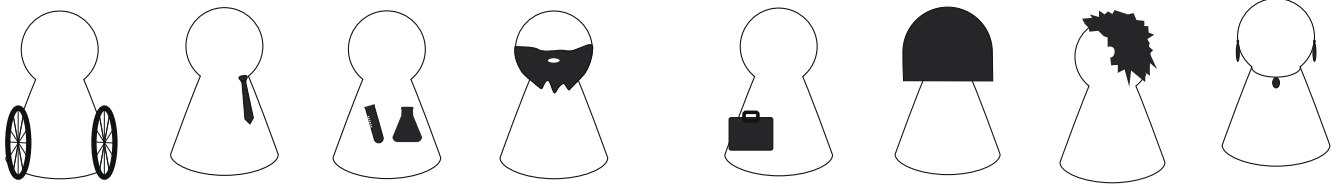
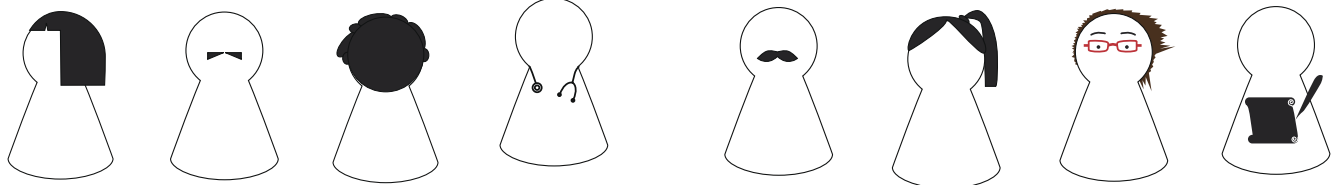
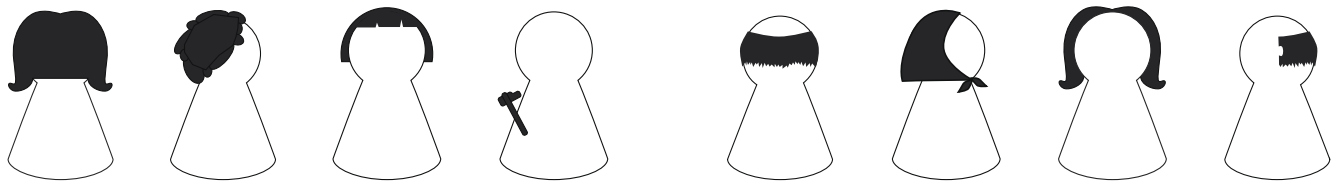






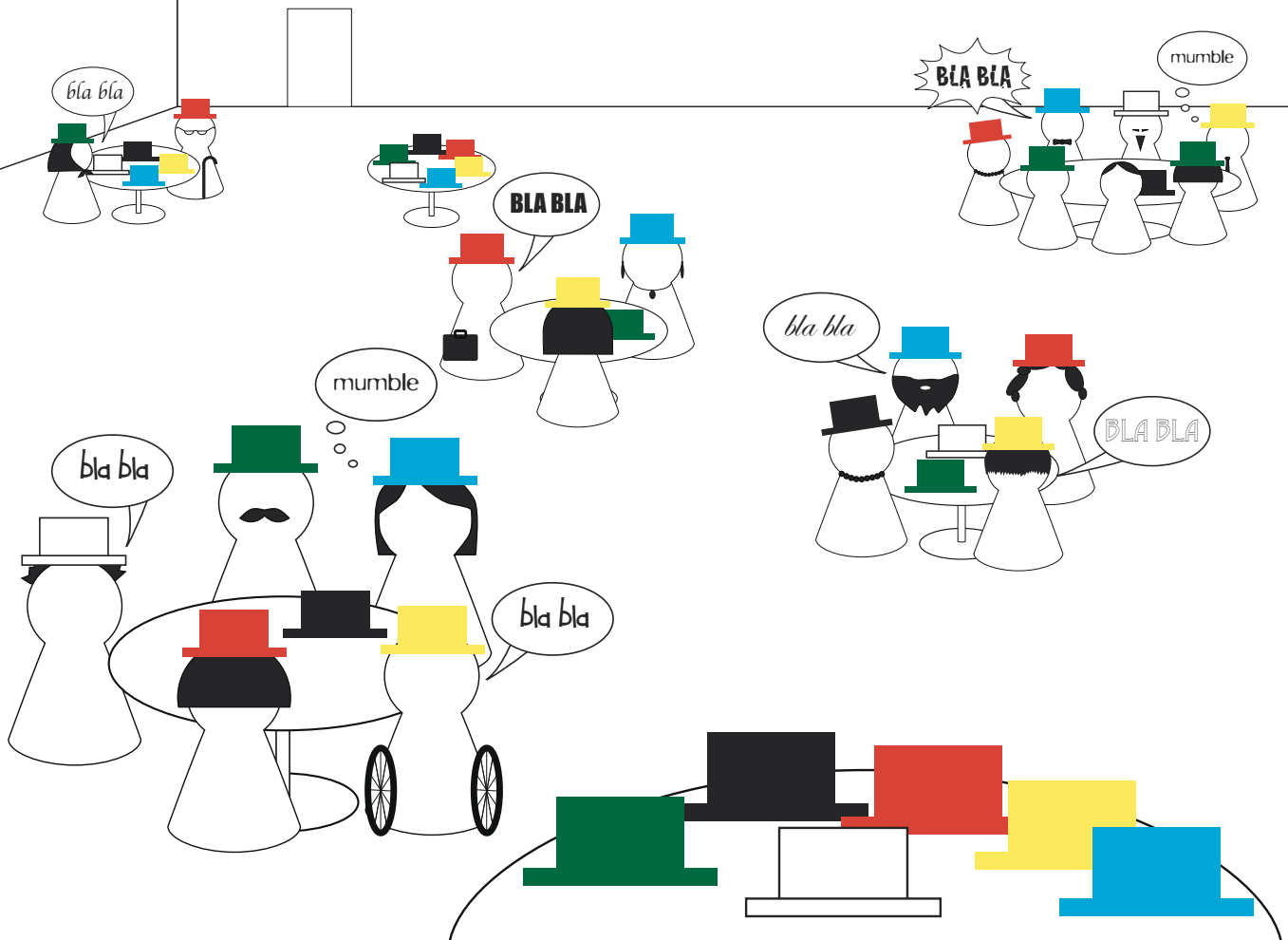




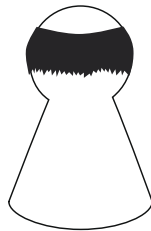
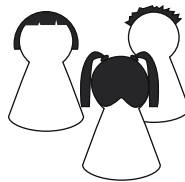
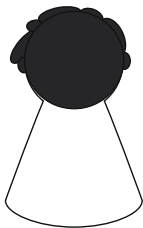
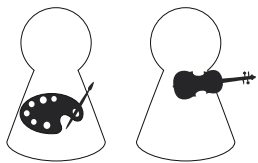
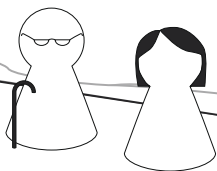
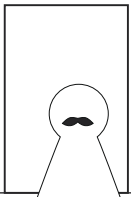


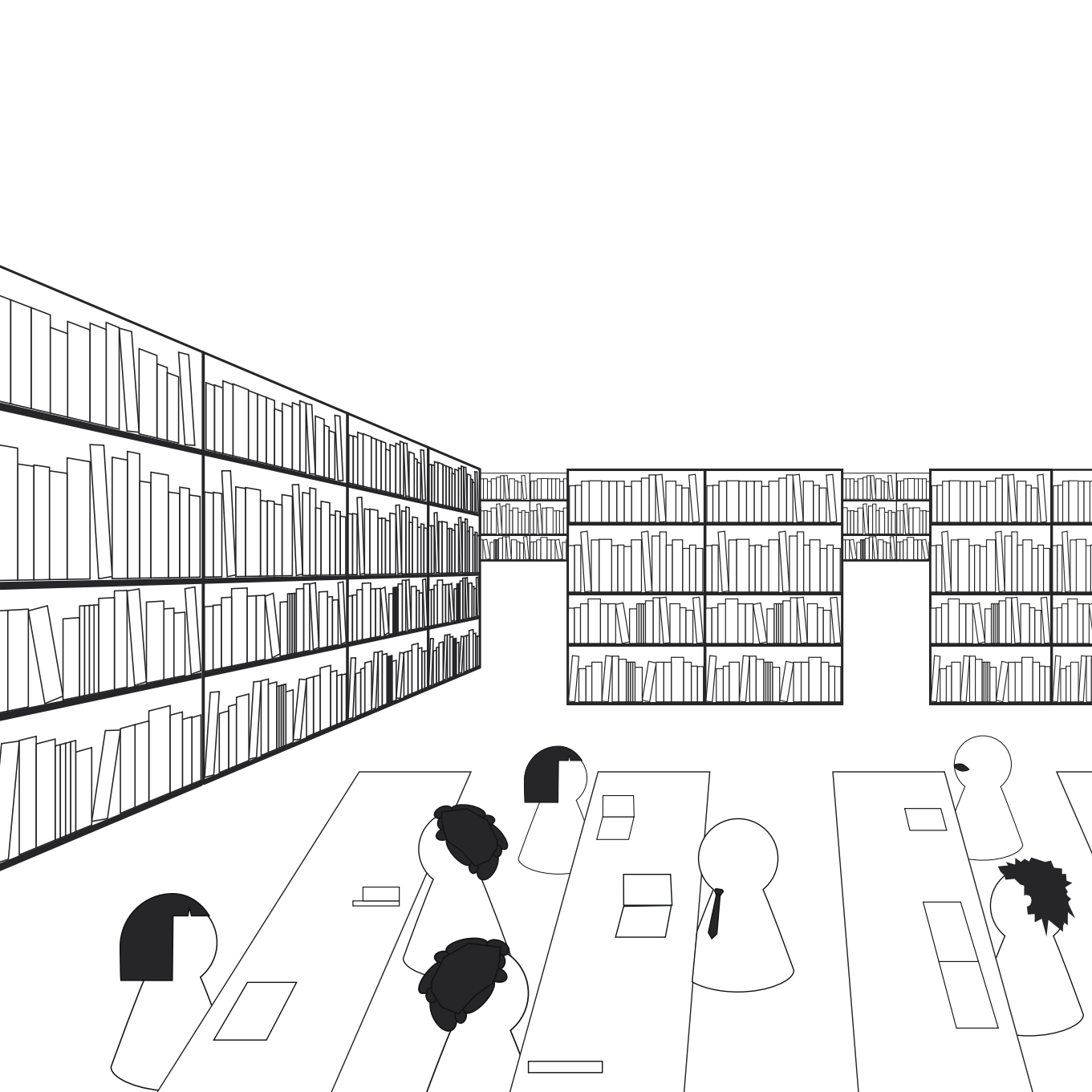
Assumete la posa del pensatore. Ben presto il vostro cervello seguirà la parte che state recitando.
Recitate la parte del pensatore, e davvero lo diventerete.

E. de Bono



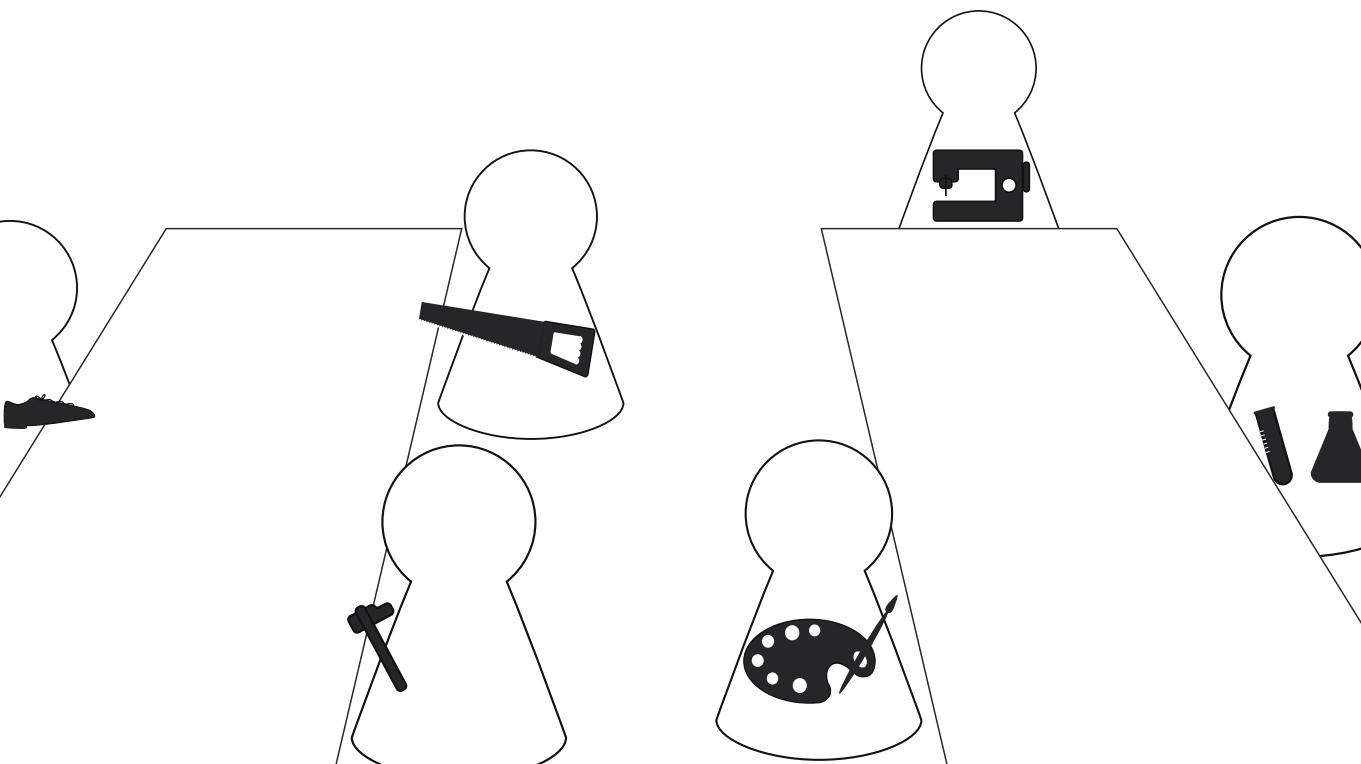
“La creatività è l'abilità di trovare costantemente nuovi punti di vista”
Douglas Hofstadter

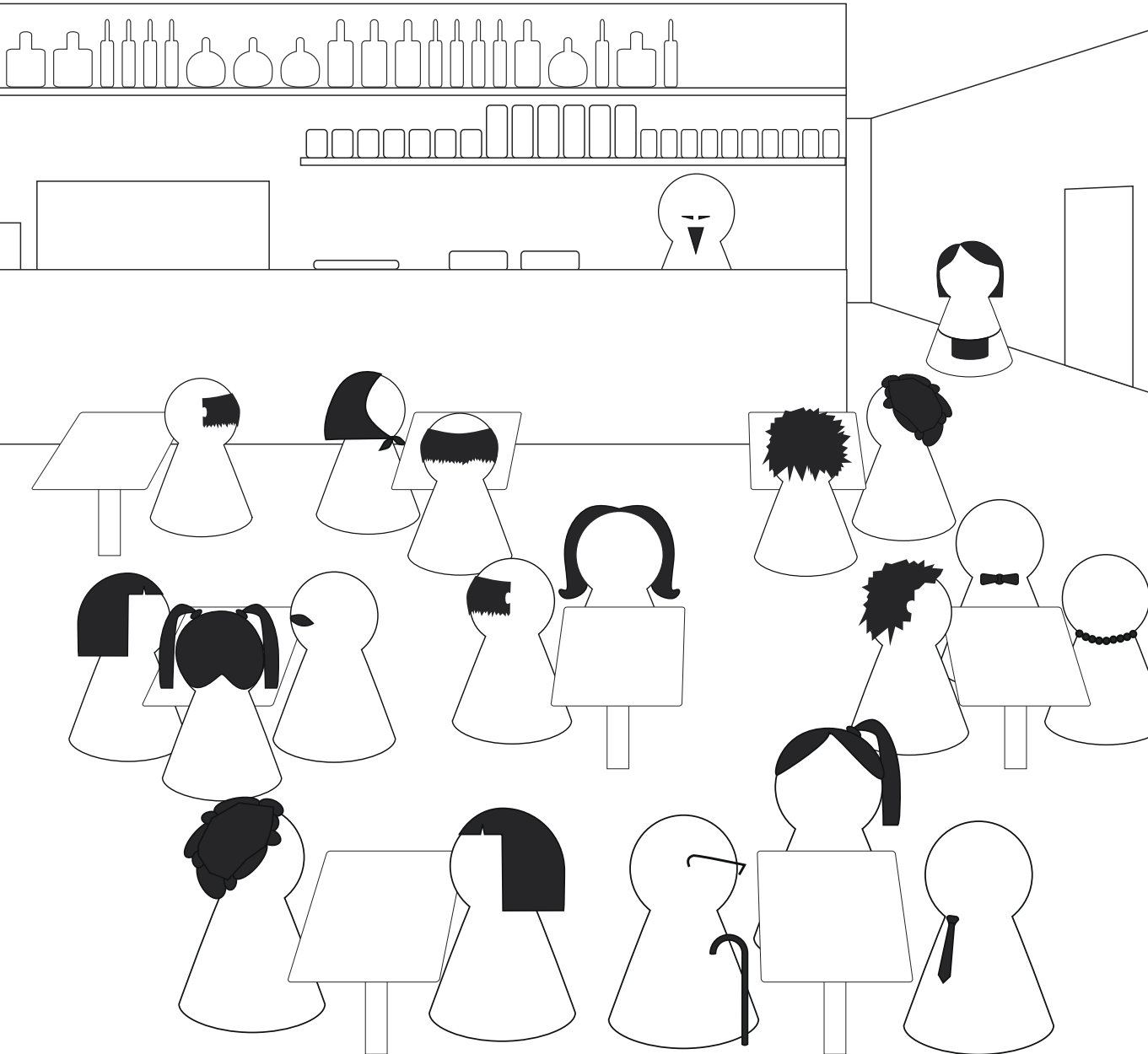


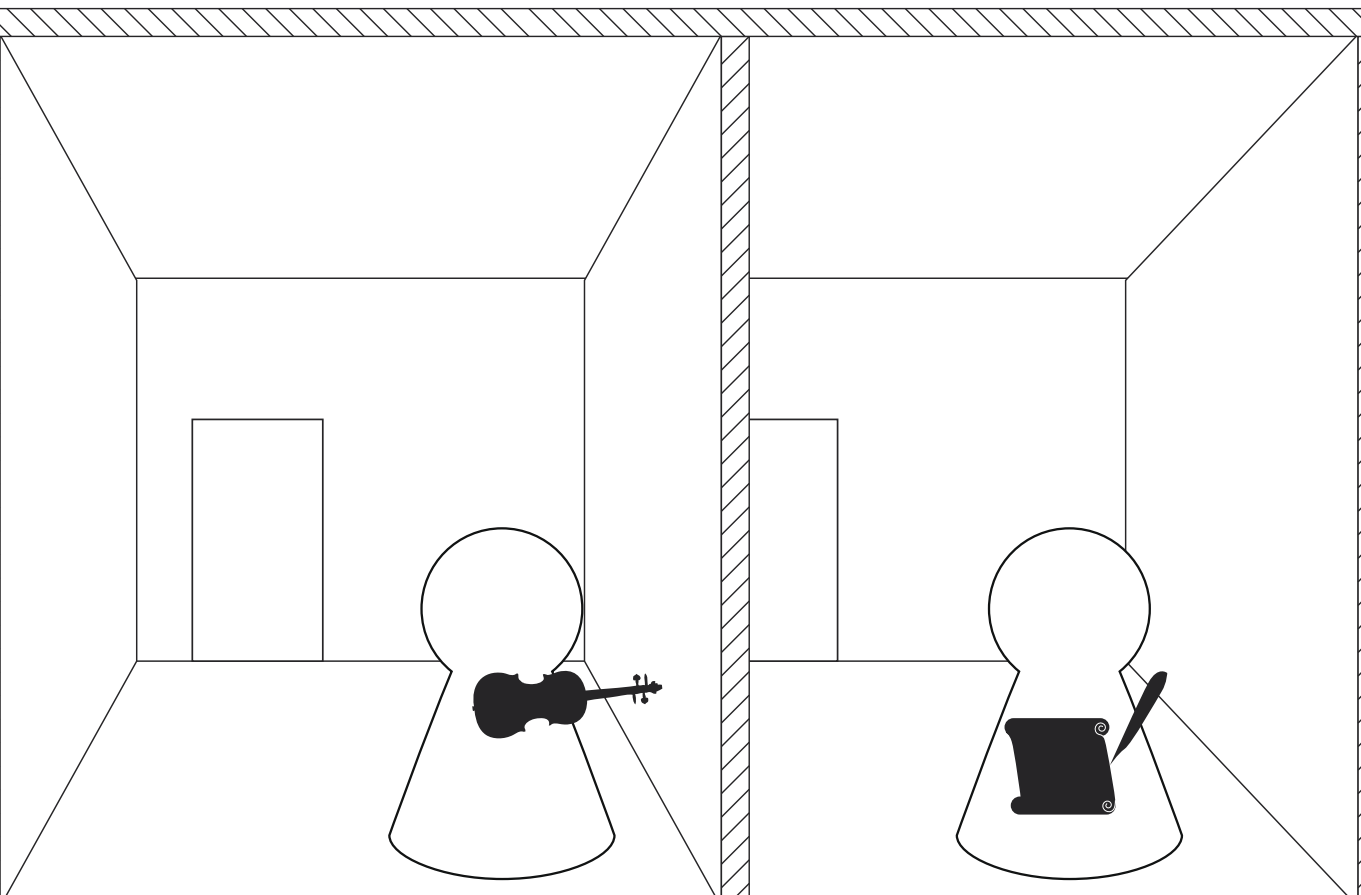


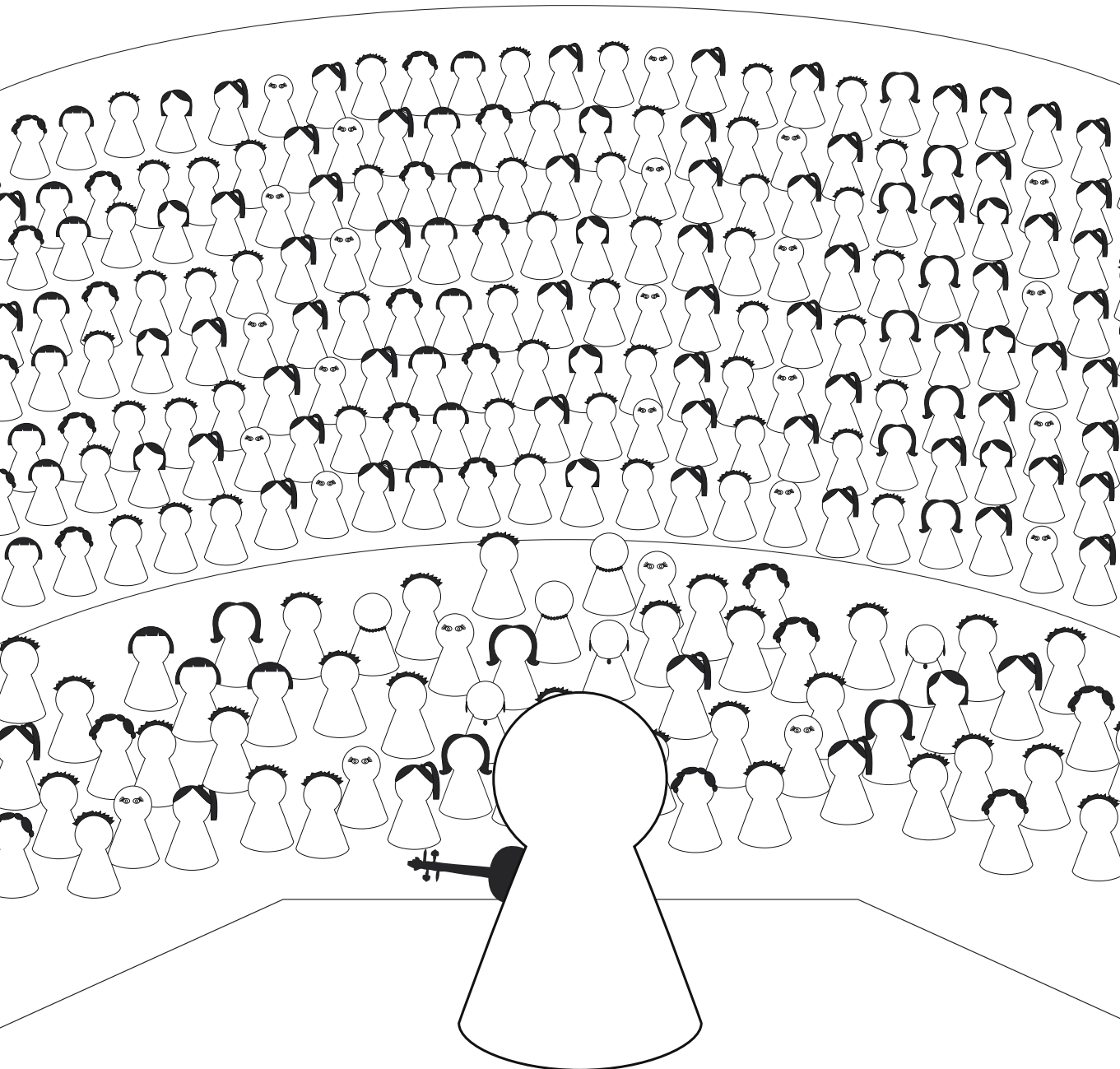
La "creatività" è una funzione diretta non del nostro inconscio, bensì delle nostre capacità tecniche.

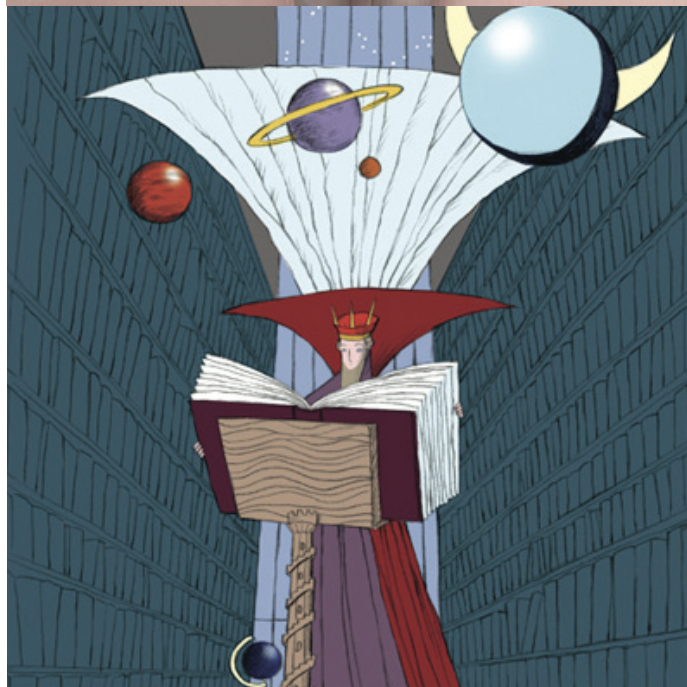
S. Bartezzaghi











L'ART

TOME TROISIEME



