

Relazione Assegno di ricerca 2018/19

Intrecciare il mondo alla ricerca del Sé.

Nuovi linguaggi audiovisivi e didattica integrativa/tutoriale nella psicologia clinica

Premessa

Esiste una esauriente definizione di Rete? Il sintagma è vago: la parola potrebbe derivare da *retinere* (trattenere, arrestare, conservare), del resto non è forse vero che senza la più interna delle tuniche dell'occhio, non potremmo trattenere nulla del mondo che ci circonda? Ma l'etimologia è incerta. Potrebbe anche derivare da *sert-us*, participio passato di *sérere* (tessere, intrecciare, connettere). Anche l'inglese *net* rinvia, alla stessa maniera, a *nexus*, da *nectere*, che vuol dire stringere, cucire insieme, allacciare, intrecciare. La vita in rete (ciò che si fa, si legge e che accade on-line) per una certa fetta dell'umanità, soprattutto quella più giovane, ha la medesima importanza della vita reale. Oggi la Rete contribuisce in maniera imprescindibile a formare la nostra identità di persone (dal latino *personum*, suonare attraverso). I figli della Rete, i nativi digitali, vivono sempre accompagnati dai loro arnesi tecnologici, che contribuiscono a delineare il perimetro del loro sé e del loro agire. I molteplici *devices*, con cui tutti i giorni hanno a che fare, non rappresentano solo delle protesi tecnologiche, ma sono dei *definienti* dell'identità, contribuiscono in maniera determinante alla costruzione del loro Sé. Questi dispositivi, in cui tutto si focalizza transitoriamente mediante processi di codifica e decodifica digitale, non facilitano semplicemente il calcolo e la cognizione, bensì raccolgono ed estendono la presenza stessa di un individuo. I nativi si ritrovano su Twitter e Facebook, sui blog, su Youtube, vivono nello e sullo schermo, allo stesso modo in cui abitano il mondo reale. Questo rende il loro modo di vedere e costruire il mondo differente dai precedenti: la vita quotidiana è sempre più indistinguibile da flussi d'informazioni, eventi emotivi e cognitivi carichi di significato, luoghi e cose virtuali, generate dalla costante attività di innumerevoli procedure digitali.

Questa nuova competenza è tuttavia educabile in senso critico: va innanzitutto affinata la capacità di orientarsi nel mare-magnum di informazioni presenti sul web, nel caos on-line bisogna imparare a riconoscere i provider di conoscenza più affidabili. Se fino ad ieri la Rete è servita soprattutto a reperire informazioni, oggi è diventato fondamentale interessare: per essere influenti nel Web di oggi bisogna riuscire a rendersi utili. Se tutti diciamo tutto contemporaneamente otteniamo solo una cosa: un grande "rumore". In una società sempre più complessa, nel senso etimologico del termine latino *complexus*, ovvero tessuto insieme, intrecciato, occorre trasmettere ai ragazzi qualcosa come un'epistemologia della Rete: come cercare le cose, e dove trovarle. Come distinguere fra siti autorevoli, siti attendibili, siti eterogenei, siti pericolosi. Come appropriarsi dei tesori di internet senza rubarli,

senza danneggiarli, e soprattutto come mantenere la propria identità di persone anche nel mondo virtuale.

Obiettivi

Questo progetto di ricerca si è posto tre fondamentali obiettivi connessi tra loro:

- 1) **svolgere attività di laboratorio, di tirocinio formativo e di tutoraggio in grado di intercettare e orientare i nuovi bisogni educativi dei nativi digitali;**
- 2) **approfondire l'aspetto teoretico, epistemologico e metodologico dei nuovi linguaggi audiovisivi e multimediali anche in ambito psicologico, in particolare nella psicologia clinica;**
- 3) **videoregistrare le attività didattiche di gruppo (role-playing e simulazione) al fine di osservare il proprio modo di comunicare, individuando così eventuali comportamenti meno adeguati.**

Per motivi tecnico-organizzativi il progetto ha finora approfondito i punti **1 e 2**, rimandando il punto **3** (auto- videoregistrazione di gruppo) a quando ci sarà la possibilità tecnica e logistica di attuazione.

A.A. 2018/19

“Tra due anni andremo anche noi su Marte. E tutto finirà con i soliti scambi culturali e le gite in comitiva, nelle quali noi italiani siamo maestri.” (Ennio Flaiano, *Un Marziano a Roma*)

1) L'attività di laboratorio di quest'anno è stata mirata alla realizzazione di un filmato (**Mission to Mars**) incentrato sul contributo dell'Università d'Annunzio all' esplorazione del pianeta Marte, e alla raccolta di preziosissimi dati in vista di una sua futura colonizzazione.

Conosciuto (e spesso temuto) sin dall'antichità, Marte fu dio della guerra nella Roma classica, astro rosso foriero di presagi bellici. Nell'800, grazie alla rivoluzione tecnologica che permise all'astronomo Giovanni Schiaparelli di osservare striature scure che chiamò "canali", si alimentò il mito della possibilità dell'esistenza su Marte di forme di vita. Anche se non è il pianeta più vicino alla Terra, secondo gli scienziati è quello più simile al nostro, per questo ne siamo così attratti. Questa apparente familiarità ha alimentato il sogno che in futuro il pianeta potesse essere abitabile per gli esseri umani. Con i suoi giorni di 24,6 ore, le sue calotte polari ghiacciate e la sua vicinanza alla Terra, Marte potrebbe essere adatto a ospitare insediamenti umani permanenti. La recente conferma della scoperta di acqua sulla sua superficie, la possibilità di una missione con equipaggio umano, mettono il Pianeta oggi come non mai al centro della ricerca scientifica.

Nell'ultimo ventennio la nostra Università è stata coinvolta in tutte le missioni che hanno raggiunto il Pianeta Marte, e attualmente collabora con ESA e NASA e con la Space X di Elon Musk per

l'esplorazione robotica di Marte grazie a un forte coinvolgimento tecnico e scientifico riguardo alle missioni **ExoMars** 2016 e 2020 e per la successiva **Mars Sample Return**. Quest'ultima riporterà dei campioni di rocce marziane sulla Terra e sarà dunque prodromica all'invio di uomini sul Pianeta Rosso, previsto intorno alla seconda metà degli anni '30. La D'Annunzio e la sua Scuola di Planetologia annoverano tra le loro fila ben due scienziati (Enrico Flamini e Giuseppe Mitri) del team che ha recentemente scoperto la presenza di acqua liquida su Marte. Oggi Marte è l'obiettivo primario delle agenzie spaziali: se Nasa e Esa hanno costruito i loro programmi puntando al pianeta rosso, la fantascienza ha contribuito a rendere solida l'idea di un pianeta da esplorare e in cui sarà possibile creare una colonia umana. Così il futuro pianificato dalla scienza e quello descritto dalla letteratura si uniscono, rendendo il quarto pianeta del sistema solare molto più vicino rispetto ai suoi 225 milioni di km di distanza media dalla terra.

2) Per quel che riguarda il secondo punto del progetto di ricerca (l'approfondimento teoretico, epistemologico e metodologico dei linguaggi audiovisivi), va segnalato il lavoro di preparazione che ha preceduto la confezione del filmato su Marte: una capillare ricerca di informazioni, di spunti di approfondimento e di immagini iconografiche che ha coinvolto non solo figure istituzionali apicali (Prof Gian Gabriele Ori) ma laureandi e dottorandi di settori disciplinari differenti che hanno comunque dato il loro positivo contributo.

È stata così coltivata l'abilità di collezionare ed intrecciare materiali afferenti a diverse discipline, per imparare poi a trasformare tutte le informazioni in testo audiovisivo, ed infine convogliare quest'ultimo verso il canale comunicativo istituzionale. In questo caso la cerimonia di inaugurazione dell'ultimo Anno Accademico (2018-19) oltre che il portale della web-tv di Ateneo.

In particolare il lavoro di montaggio ha cercato di assemblare materiali eterogenei provenienti da fonti e linguaggi diversi: immagini fotografiche reali del Pianeta Rosso, ricostruzioni in animazione 3D dell'atterraggio del lander e delle escursioni del rover (fonte NASA), frammenti di sequenze estratte da celebri film (***La guerra dei mondi*** - The War of Worlds - di Steven Spielberg; ***Sopravvissuto*** -The Martian- di Ridley Scott), il tutto reso omogeneo grazie ad una selezione musicale molto "marziana" (David Bowie, Popol Who).

L'impossibilità da parte di chi guarda di distinguere bene tra immagini "reali" e immagini "ricostruite" o di pura "fiction", rende perfettamente la sensazione di come, su un tema come questo, scienza e fantascienza possano considerarsi ormai sovrapponibili.

Chieti, luglio 2019

Gian Piero Consoli

gpieroconsoli@libero.it; gpiero.consoli@unich.it