

RELAZIONE UNITER 31 MAGGIO 2019

DIGITAL-HUMANITAS. UN ELEGANTE OSSIMORO?

Si rinnovano i ringraziamenti al presidente e alla vicepresidente per avermi invitato. Agli ingegneri Paolo Misuraca e Matteo Pileggi per il loro prezioso apporto informatico. Un saluto affettuoso all'uditorio. L'argomento dell'anno scorso, *Narrami o leader. La politica come storytelling*, mi ha fatto venire l'idea del tema di quest'anno. Allora era il racconto, la narrazione nella pubblicità che suscita emozione per catturare il cliente (o il consumatore), usato, poi, dalla politica. Mi colpì allora la citazione del libro VIII dell'Odissea quando Ulisse, astuto, imperturbabile, temerario, impavido, si commuove e piange come un bambino alla corte di Alcinoò, mentre il cantore Demodoco, accompagnandosi con la cetra, racconta alcune vicende della guerra di Troia. Grazie all'invenzione dei segni scritti, l'alfabeto, non andarono perduti i racconti -si pensa- raccolti da Omero. L'Iliade e l'Odissea narrano le vicende in forma scritta e in versi dopo la tradizione orale dei rapsodi. Le grandi opere (i poemi omerici e i miti nelle tragedie) dell'antichità raccontavano suscitando emozioni senza l'innovazione tecnologica moderna. Alcune sono

diventate riduzioni cinematografiche o televisive. Per sceneggiatori e registi è stato un lavoro non difficilissimo. Insomma erano pronte per essere rappresentate già nel teatro antico (in particolare i miti) prima che venissero inventati il cinema e la televisione. Infatti sono diventati film e serie del piccolo schermo migliaia di anni dopo, facendo piangere e ridere, passando dal tragico al comico. A tal riguardo Gianluigi Cogo, presidente dell'Associazione per lo sviluppo dell'innovazione e delle nuove tecnologie, ne *La cittadinanza digitale* mette in evidenza “il ruolo importantissimo di Omero che, con le sue raccolte, ha permesso di non disperdere i racconti degli aedi, tramandati oralmente”, grazie alla scrittura che, nel corso del tempo, [si trasformava]: da manuale a meccanica (invenzione della stampa, Gutenberg) fino ad essere oggi digitale. Così la letteratura che veniva trasmessa con la scrittura diventava modello a cui fare riferimento mantenendo un legame culturale con il passato. Sostiene Cogo: “Il richiamo ai classici è anche un modo palese per cercare il filo conduttore, la trama del pensiero moderno. Nessun pensiero nasce asettico dalla tradizione. E' nel passato che si trova la forza, il

sostegno e l'esempio vincente che grazie alle idee, al genio, alla creatività dell'uomo permette di sconfiggere le paure e le incertezze del futuro". Non male, nel rispetto dell'antico, per uno che è full immersion nella tecnologia digitale. Per il fondatore della prima rete civica *Venice On-line* nei lontani anni '90 è importante l'uso degli strumenti informatici, ma il processo "di conoscenza è, fondamentalmente, di tipo tradizionale". Dall'incontro-scontro tra informatica e paradigma tradizionale nasce la cultura digitale. Cogo ci dà delle suggestioni letterarie. Proprio lui che ha lanciato la prima intranet 2.0 della Pubblica Amministrazione Italiana (PA), si tuffa nella letteratura del XIV secolo. Nientemeno Petrarca è "considerato un esempio di blogger. Molti studiosi definiscono il Canzoniere [la raccolta di poesie in volgare in cui rivela la passione amorosa per Laura] un vero e proprio diario". Il titolo originale dell'opera è in latino; dapprima fragmentorum liber (libro di frammenti), poi Rerum vulgarium fragmenta ("frammenti di cose in volgare", si può tradurre "Brevi poesie in volgare"); definiva le proprie liriche nugae (poesiole). L'autore di *Cittadinanza digitale* vede nel poeta alcune analogie con i blogger di oggi: l'utilizzo della forma epistolare,

la catalogazione delle stesse lettere (come in un post?) [dall'inglese to post: spedire, inviare un messaggio testuale con funzione di opinione, commento o intervento inviato sul web per essere pubblicato, anche articolo digitale pubblicato in un blog], l'autobiografismo nel *Secretum* (il mio segreto, secretum meum, attraverso la forma di dialogo con S. Agostino, un severo esame di coscienza della sua vita di uomo e di intellettuale), abbandono e ripresa delle sue opere; salvava le bozze come in un wiki [raccolta di documenti ipertestuali]. E ancora: "Ricevette le prime blog-reaction (letteralmente citazione. Si ottiene quando un blog cita espressamente l'articolo di un altro blog). In pratica venne linkato da Boccaccio con il *De Vita et moribus domini Francisci Petracchi de Florentia secundum Iohannem Bochacii de Certaldo*" ("Vita e costumi di Messer Francesco di Petracco di Firenze, secondo Giovanni Boccaccio di Certaldo). Link in informatica significa collegamento; negli elaborati ipertestuali indica una relazione tra due contenuti. Il primo grande narratore in prosa della letteratura italiana "linkando" scrive la biografia del poeta lirico ancora in vita senza web, di Petrarca intellettuale che anticipa, per certi versi, Umanesimo e modernità.

Insomma ritroviamo un modo contemporaneo (oggi digitale) nel Trecento. Cogo, protagonista del Cisc Networking Academy, ritorna su Boccaccio e intravede nella *cornice* del *Decamerone* (presente in altre opere del passato) i primi segnali di ipertestualità. Interagisce con i testi narrativi. Così scrive Cogo, presidente di Assint (Associazione per lo sviluppo delle nuove tecnologie): “Come non assimilare l’informalità dei comportamenti della *allegra brigata* fiorentina e la sua convivialità al bisogno di relazionarsi in modalità *analogica* (come diremmo oggi). Boccaccio ha lanciato il primo barcamp [conferenza aperta e non formale alla quale partecipano i blogger] della storia della umanità e tutti i post di quell’evento sono ancora a nostra disposizione. Al di là delle suggestioni letterarie o di collegamenti veri e propri, Cogo si allontana dalla scienza informatica e si avvicina alle discipline umanistiche. Vuole sottolineare il presente, sì caratterizzato dall’innovazione tecnologica e la comunicazione web, ma con “eredità diretta di paradigmi e usi già consolidati nel passato”. In ciò lui vede “un nuovo umanesimo”, una digital-humanitas comparata con l’umanesimo culturale.

LA RIVOLUZIONE DIGITALE

Alessandro Baricco, scrittore di romanzi, saggi e testi teatrali, nella sua ultima pubblicazione (2018), *The Game*, colloca la rivoluzione digitale tra quelle mentali: “Le riconosciamo la capacità di generare una nuova idea di umanità”. Solo in prima battuta è tecnologica: “L’invenzione di qualcosa che crea strumenti nuovi e una vita diversa”. Per Baricco “è una certa mutazione mentale che si è creata gli strumenti adatti al suo modo di stare al mondo”. L’uomo contemporaneo ha inventato computer, tablet, smartphone attraverso un modello mentale moderno. L’uomo nuovo ha una postura diversa rispetto al passato: “Uomo, tasti, schermo. Dita sui tasti, occhi sullo schermo. Comandi dati con le dita, risultati verificabili con gli occhi sullo schermo”. Un tutt’uno. Vediamo adesso alcune tappe di questa rivoluzione (solo alcune e quelle che hanno significato il cambiamento a livello collettivo). Nei primi anni Ottanta (1981-1984) la nascita dei Personal Computer (il pc Ibm, il Commodore e il Mac della Apple) che hanno successo commerciale. Prima i computer erano enormi, occupavano intere stanze nei laboratori appannaggio di poche istituzioni; nel penultimo

decennio del secolo scorso diventano personal, ovvero individuali, alla portata di tutti quelli che avevano voglia di usarli. Prima erano alla portata di pochi. Nel 1981 fu pubblicato SMTP (liberamente tradotto in italiano: Protocollo semplice di trasferimento e-mail). L'anno scorso sono stati inviati 227 miliardi di mail contando anche gli spam (messaggi pubblicitari). Fu inventato internet che metteva in comunicazione i network del mondo; poi il web, la rete di internet con i vari siti; a loro volta in comunicazione l'un l'altro; il Word Wide Web (liberamente tradotto: ragnatela globale collegata attraverso legami, i *link*). Nel 1991 il primo sito inventato da Benbers-Lee, oggi i miliardi di siti. Internet mette in comunicazione tutti i computer del mondo; i contenuti sono collocati in siti collegati dai *link*. Nel 1998 due studenti 24enni, Sergei Brin e Larry Page, lanciano Google, oggi il sito più visitato al mondo. Da tre anni era sul mercato *Windows 95*, il sistema operativo meno caro degli altri e i pc entrano in tantissime case del mondo: di voi tutti credo e anche in quella di Pino Gullà. Diventai un immigrato digitale; l'apprendimento era molto lento; più volte bocciato; [non mi facevano entrare nei loro porti, pardon siti]. I nativi digitavano subito senza spiegare. Poi finalmente

ho ottenuto il pass e qualcosa riesco a fare (terza o quarta elementare della scuola digitale?). Al di là della lentezza personale di apprendimento, l'approccio alla realtà virtuale (il progresso) saltava agli occhi. Chi voleva, poteva comprare on-line. Amazon metteva quasi fuori gioco le librerie, eBay i negozi, le mail le lettere, le buste, i francobolli, i postini; anche gli esperti se si è bravi a fare le ricerche. Si va in presa diretta bypassando o saltando le mediazioni. Evidente in politica con il neo-populismo digitale. Per Baricco l'uomo nuovo crea una copia digitale del mondo, l'*OLTREMONDO*. Questo non viene creato "in qualche laboratorio elitario", ma da tutti gli utenti. Accessibile a tutti. La nuova realtà è il webing: *un OLTREMONDO digitale [che si mette] in rotazione con il primo mondo, fino ad allestire un unico sistema di realtà fondato su una doppia forza motrice: si salta dal mondo all'oltremondo digitale e all'incontrario, facendo continuamente webing (connettendosi), "facendo girare i due cuori del mondo" e passando dall'oltremondo delle App per gestire meglio la nostra vita materiale (il nostro mondo). Siamo un'umanità nuova, Baricco la considera: "Un'umanità inedita". L'Uomo-tastiera-schermo mette in comunicazione il*

mondo e l'oltremondo digitale, un nuovo sistema di realtà a due forze motrici. Secondo Baricco coloro che inventarono Google, la prima pagina web e la schermata d'apertura dell'iPhone "non avevano un manifesto ideologico, un'esplicita prospettiva filosofica. Non stavano costruendo una teoria del mondo ma una *pratica del mondo*" tramite cose, oggetti, programmi. In una prima fase strumenti nuovi: "Digitalizzazione dei dati, pc, internet, web". In un secondo momento "l'uso di questi strumenti ha generato scenari completamente inediti". Nessuno dei nativi se lo aspettava; scoprirono la smaterializzazione dell'esperienza, l'oltremondo grazie alla rivoluzione mentale. Si erano trasformati. Una mutazione di cui ebbero contezza nel prosieguo. Quando comparve Google si resero conto che era un prodotto della loro rivoluzione mentale. Forse acquisirono in quel momento l'autocoscienza, l'autoconsapevolezza della loro mutazione. Forse si girarono e videro il passato recente lontanissimo, remoto. Altre tappe, solo alcune, importanti all'inizio del Terzo Millennio: Compare sullo schermo wikipedia, la prima enciclopedia online che tutti possono consultare e aggiornare; arriva *linkedin* il primo social network; in

commercio il Black Berry, il primo smartphone, una specie di mini-pc con cui potevi telefonare; si va oltre la postura fissa uomo-tastiera-schermo; i primi passi della telefonia mobile, anche se scompare nel 2016; nello stesso periodo ecco skype, il pc convertito in telefono; era già nato anni prima, nel 2004, facebook, oggi con miliardi di utenti; nel 2005 You Tube, l'anno dopo Twitter; recentemente WhatsApp, la App. Mi fermo qui. Credo che basti per comprendere l'andirivieni dal mondo all'oltremondo. Si potevano scaricare tutti i libri del mondo, tutta la musica del mondo e il resto. Chi è (ed era) in grado di padroneggiare manualmente l'elenco summenzionato si sente padrone del mondo. In realtà i social sono in mano ad una nuova élite (Mark Zukeberg, Bill Gates ...).

A pag. 300 di The Game, faccio una scoperta: Baricco non sta sui social. Si fa una domanda "Perché allora odio stare sui social? (...). Peggio ancora: io mi faccio fare i social da altri. All'inizio, molto probabilmente alla loro comparsa, di questo rifiuto si dà una spiegazione: "Perché sono maledettamente snob. Okay. Perché sono nato nel 1958. Okay. Perché ho un certo culto della privacy. Okay. Successivamente rivela

una consapevolezza esaustiva: “Io non sto sui social perché di mestiere scrivo libri, faccio spettacoli, insegno, parlo, una volta ho perfino girato un film, più volte ne ho scritti”. Di fatto elabora la realtà e la “invia” in altri *OLTREMONDO* da quelli digitali. Lo spiega meglio nella pagina successiva: “Da sempre vivo in un sistema di realtà a due forze motrici, solo usando un modello più vecchio, lento e macchinoso di quello digitale. Quindi non posto foto su facebook, faccio fatica a raccontare storie su Instagram, non sento l’urgenza di pronunciarmi con un tweet per la semplice ragione che non faccio altro che postare, raccontare, praticamente ogni giorno, davanti a tutti e senza vergogna, usando app antiche e *OLTREMONDO* che c’erano già prima dell’insurrezione digitale: romanzi, saggi, testi teatrali, sceneggiature, lezioni, articoli (...). L’OLTREMONDO DIGITALE E’ SOLO L’ULTIMO DI UNA LUNGA SERIE DI OLTREMONDO, MOLTI DEI QUALI SONO MASSICCIAMENTE ABITATI”. *Gli OLTREMONDO* che in passato hanno avuto enorme successo: Il teatro i quadri, i romanzi. *OLTREMONDO* non in formato digitale. In una parola, L’Arte. Quindi alcuni degli *OLTREMONDO* di un tempo esistono ancora; non sono scomparsi. Così Baricco: “Continuiamo a scrivere bei

romanzi, alla Scala continuano a cantare da Dio, si fa la fila a vedere Madonne del '400 e i cinema non sono ancora spariti". Il Game ha aperto le porte: nativi digitali sono entrati nei teatri, nei musei, nelle librerie con il pc, il tablet, lo smartphone. Naturalmente ci sono dei rischi: "Processi di contaminazione, talvolta di avvelenamento". Secondo Baricco (e pure per il sottoscritto) "i vecchi *OLTREMONDO* sono inadatti al Game (...) [perché] per lo più legati (...) all'artista (...). Il creativo, l'autore, il genio (...). [Il Game] alleva milioni di individualisti che sono praticamente invitati a diventare autori". E stava succedendo l'avvelenamento. Per comodità lo definirei "virus particolare". Si sono infettati i finti, quelli del selfpublishing (auto-pubblicazione): "I social e la rete producevano scrittori che erano ad un pelo dal considerarsi scrittori". Si percepiva il crollo [imminente] delle librerie. Invece no: "Siamo ancora qui [afferma Baricco] (...), ci sono un sacco di cartacce, la mediocrità sfreccia in corsie che non c'erano mai state prima, spesso un vero casino, ma gli scrittori veri sono ancora lì, vivono in determinati quartieri, sono liberi di scrivere libri belli e brutti, dipende solo da loro". Lo stesso per la musica, il cinema e il teatro:

“sono considerati un bene comune. Qualunque deficiente li può insultare comodamente con un post nei social o in rete. Ma il Game ama aver bisogno di loro (...). I vecchi *OLTREMONDO* assicurano agli abitanti del Game la trasmissione della memoria” (...). I vecchi *OLTREMONDO* assicurano la continuità tra la realtà di oggi e i sogni di ieri (...). Non ci perderemo mai veramente fino a quando terremo dei [buoni] libri in mano (...). Per questo il Game li mette in mano ai bambini. Aspetta che posino la Play Station, e glieli mette in mano, ecco”. E nelle ultime pagine del libro Baricco rafforza le convinzioni di Gianluigi Cogo nel vedere la rivoluzione digitale in chiave prospettica: “Probabilmente solo una generazione di nativi digitali, capaci di incrociare le lezioni del passato con gli strumenti del presente, potrà disegnare soluzioni che oggi non ci sono. (...). C’è tutta un’area di memoria, immaginazione, sensibilità [da] raccogliere. C’è bisogno di sapere umanistico (...) Il game ha bisogno di umanesimo (...). Abbiamo fretta di cristallizzare un Umanesimo contemporaneo. Ne ha bisogno la sua gente, e per una ragione elementare, hanno bisogno di sentirsi umani (...). Il game li ha spinti ad una quota di vita artificiale non adatta [a loro] (...). Devono finire

di costruire un Game adatto agli umani. Non solo prodotto da loro, ma adatto a loro”. Speriamo che le previsioni di Baricco si realizzino.

Pino Gullà