



Corso Nazionale di Aggiornamento  
per insegnanti di religione cattolica  
in servizio nelle scuole statali di ogni ordine e grado

# IRC, un contributo culturale nella società del “post”

*Santa Maria degli Angeli - Assisi, 28-30 ottobre 2019*

La “condizione postmediale”  
della scuola “delle competenze”

**Prof. Ruggero EUGENI**

*Docente di Semiotica dei Media*

*Università Cattolica del Sacro Cuore - Brescia*



## 1. Relazioni

Quando qualcuno mi invita a tenere una relazione assegnandomi un titolo, come è avvenuto in questo caso, faccio subito due cose. La prima è ringraziare per avermi tolto dall'impiccio di inventarne uno; la seconda è analizzare il titolo che mi è stato affidato per capire cosa mi si chiede più o meno di dire. A parte il ringraziamento, mi sembra che una analisi del titolo di questo intervento metta in gioco tre elementi tra i quali cercare di stabilire o di individuare una connessione: la condizione postmediale, il dibattito sulle competenze, e infine la scuola e più in genere le attività formative istituzionali.

La mia relazione sarà dunque articolata in tre parti: considero anzitutto in cosa consiste una "condizione postmediale", per cercare poi di capire perché al suo interno il tema delle competenze dei soggetti divenga così importante, e considerare infine uno dei possibili compiti specifici della scuola nella implementazione di tali competenze.

## 2. La condizione postmediale

In un mio libretto di qualche anno<sup>1</sup> fa proponevo la formula "condizione postmediale" per indicare una situazione storica e culturale che si è creata a partire dagli anni ottanta del novecento, determinata sostanzialmente dall'avvento di un ruolo fondamentale dei media all'interno di moltissime dimensioni della vita sociale. Gli sviluppi degli ultimi anni confermano mi sembra il quadro che avevo tracciato: l'avvento di alcuni nuovi aspetti (in particolare le nuove economie dei dati e le forme di intelligenza artificiale) completano ma non contraddicono quelle mie osservazioni. In questi ultimi anni alcuni studiosi hanno parlato di "Antropocene" per sottolineare il ruolo fondamentale dell'uomo nel determinare i processi fisici e biologici del pianeta; io parlerei ugualmente di "Mediacene". Riprendo dunque velocemente (e completo per alcuni aspetti) il quadro che avevo tracciato.

Alla metà degli anni ottanta la tecnologia digitale, nata per effettuare processi di calcolo, di organizzazione ed elaborazione delle informazioni, comincia a essere utilizzata per catturare, immagazzinare, elaborare e restituire immagini caratteri grafici e suoni: si parla di "convergenza" digitale; il computer diviene un "metamedium" capace di simulare qualunque altro medium precedente riproducendone in alcuni casi anche le condizioni di fruizione. Al tempo stesso, i media digitali trovano nelle reti telematiche un nuovo strumento di comunicazione bidirezionale: si riproduce in forme del tutto nuove una simbiosi tra medium (in precedenza la radio o la televisione, oggi i media digitali) e mezzi di diffusione (ieri le onde hertziane, oggi le reti telematiche).

In questo contesto i media novecenteschi si dissolvono; questo non vuole dire che scompaiano, ma intervengono nuove logiche e nuove identità a determinarne i ruoli e le posizioni all'interno del vivere sociale. Ho caratterizzato questo passaggio con tre termini: *rimediazione* (i vari media sono "rimediati", ovvero riprodotti dal meta-medium digitale e questo comporta nuove forme mediali ibride come per esempio il videogioco), *rilocazione* (i vecchi media mantengono una identità in forme nuove: si pensi al cinema visto su tablet e smartphones), *demediazione*. Quest'ultimo termine mi sta maggiormente a cuore perché porta a compimento il processo di trasformazione: i media escono dai confini dell'intrattenimento e della informazione per dissolversi negli ambiti della politica, della medicina, della difesa, della sorveglianza, e così via. Già in passato ovviamente il ruolo dei media era fondamentale in ambiti quali la comunicazione o la propaganda politica, oppure l'incentivazione dei consumi; tuttavia se nel passato i processi e le strategie venivano preordinati e quindi realizzati mediate i media, oggi le logiche mediali determinano radicalmente i processi e le strategie. *Da strumenti per realizzare un processo, i media sono divenuti il processo stesso.*

Potremmo aggiungere su questa linea di riflessione ai tre termini precedenti un quarto termine: quello di *ambientalizzazione*. I media sono oggi parte di ambienti che essi contribuiscono a costituire: non tanto di media si dovrebbe parlare quanto di *mediascapes*, ambienti mediali che costituiscono per i soggetti veri e propri *ambienti di vita* in cui svolgere la propria esperienza, le proprie attività e la propria costante formazione<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Ruggero Eugeni, *La condizione postmediale*, Brescia, la Scuola - Scholè, 2015.

<sup>2</sup> Pietro Montani, Dario Cecchi, Martino Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Milano, Meltemi, 2018.

### 3. La società delle competenze

Ci accostiamo in tal modo al secondo punto, quello relativo al rilievo che il tema delle competenze ha assunto nel dibattito contemporaneo sulla formazione dei soggetti sociali. A mio avviso c'è un nesso molto stretto tra l'avvento della condizione postmediale e il nuovo rilievo assunto dal tema delle competenze, e questo nesso risiede in una *nuova concezione del soggetto*. I media tradizionali implicavano una specifica concezione del proprio spettatore, derivante addirittura dalla invenzione della prospettiva visiva; secondo tale concezione il soggetto viene collocato in una certa posizione spaziale e di fronte a una superficie di erogazione di stimoli percettivi in modo da essere in grado di riconoscere ed elaborare le informazioni implicate da quei materiali. Si parla a questo proposito di "dispositivi" o "apparati" mediali in cui il soggetto viene preso in modo che la sua posizione e le sue attività mentali (comprese quelle legate al *desiderio*) vengano adeguatamente disciplinate<sup>3</sup>.

All'interno della condizione postmediale questa concezione viene gradualmente erosa e smantellata a favore di un nuovo profilo del soggetto che vive e agisce all'interno dei mediascapes. Caratterizzerò con la letteratura corrente questo soggetto come definito da 5 "e":

- In primo luogo questo soggetto non è solo una "mente" ma una unione profonda di mente e corpo, e dunque un "organismo" vivente: si parla di un soggetto *embodied*, incarnato, per sottolineare il ruolo che il corpo possiede anche a livello cognitivo con le sue sensazioni, i suoi movimenti, etc.
- In secondo luogo questo soggetto-organismo non è un soggetto statico e collocato, ma al contrario un soggetto motorio, dinamico e in una costante interazione attiva con l'ambiente in cui vive: la motricità e la sua percezione (la sensorimotricità) sono una componente essenziale delle interazioni (non solo pratiche ma anche percettive ed emotive) tra organismo e ambiente (si parla di soggetto *enacted*).
- In terzo luogo si tratta di un soggetto protesico ed esteso (*extended*), che maneggia oggetti tecnologici come prolungamenti di tutte le sue possibilità prensili, motorie, cognitive, emotive, memoriali, ecc. Il soggetto organismo si protende quindi e si esternalizza almeno parzialmente negli oggetti dell'ambiente in cui si trova collocato e in cui vive (si pensi all'uso di protesi per soggetti inabili).
- Il soggetto postmediale non è isolato (come appariva il soggetto dei dispositivi mediali) ma sempre connesso ad altri soggetti: questa connessione non è una semplice co-abitazione ma più radicalmente un vivere-insieme, un operare-insieme e un sentire-insieme (si parla di un soggetto *empathic*).
- Infine il soggetto-organismo dei mediascape postmediali non apprende in astratto ma tende a sedimentare le proprie esperienze: si tratta dunque di un soggetto *experiential*, che apprende "attraversando" il mondo e maneggiandone praticamente gli oggetti (queste le etimologie e i significati del termine "esperienza")<sup>4</sup>.

Come si può comprendere questa idea del soggetto è fortemente implicata e io credo in buona parte determinata dal passaggio dal concetto di *dispositivo* a quello di *mediascape*; a sua volta una simile idea di soggetto implementa il concetto di mediascape e la arricchisce. In particolare, i soggetti-organismo che vivono nei mediascapes contemporanei vengono costantemente sollecitati a interagire con i media e tra loro, fanno della loro attività mediale la base costante delle proprie vite (si pensi solo ai dispositivi indossabili che trasmettono costantemente i dati corporei ad alcune banche dati). In tal modo il soggetto si trova costantemente ad affrontare piccole e grandi sfide: si tratta di compiti e tasks che richiedono sia una certa velocità che un insieme complesso di capacità. È evidente che i "saperi" propri di un soggetto-mente che viveva nei dispositivi della generazione mediale precedente

---

<sup>3</sup> Jean Louis Baudry, *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività*, a cura di Ruggero Eugeni e Giorgio Avezù, Brescia, La Scuola, 2017.

<sup>4</sup> La bibliografia su questi temi è molto ampia, si veda almeno in riferimento al cinema Vittorio Gallese, Michele Guerra, *Lo schermo empatico*, Milano, Cortina, 2015.

non sono più sufficienti: il soggetto-organismo vivente e operante nei mediascapes dovrà possedere kit di capacità più complessi in cui la dimensione strettamente cognitiva si innesti su quella operativa e su quella emozionale / relazionale. Per questa via si arriva dunque al secondo punto che mi stato assegnato quello delle *competenze* e quindi della formazione alle competenze.

Ci sono come sapete vari documenti prodotti da fondazioni ed enti che indicano ai formatori le direzioni da intraprendere in questo senso. Rifacendomi al più recente documento della Comunità Europea assumo che

The key competences are a combination of knowledge, skills and attitudes.

- **Knowledge** is composed of the concepts, facts and figures, ideas and theories which are already established, and support the understanding of a certain area or subject.
- **Skills** are defined as the ability to carry out processes and use the existing knowledge to achieve results.
- **Attitudes** describe the disposition and mindset to act or react to ideas, persons or situations<sup>5</sup>.

Al di là di un elenco dettagliato di tali competenze, mi preme sottolineare che

The key competences are developed throughout life, through formal, non-formal and informal learning in different environments, including family, school, workplace, neighbourhood and other communities<sup>6</sup>.

La scuola appare dunque come solo una delle agenzie formative possibili. Questa posizione pone seriamente la questione se esiste un ruolo specifico della scuola in questo complesso spettro formativo: qual è e quale può essere il ruolo della scuola nella costituzione delle competenze sopra definite in termini di conoscenze, capacità e atteggiamenti dell'organismo postmediale?

#### 4. La scuola del racconto

Non sono uno specialista di formazione, per cui non affronto il tema delle complesse sfide legate alla scuola in questo contesto rispetto a tutte le altre agenzie formative (né mi interessa discutere qui se queste indicazioni sono realmente nuove o meno e come si collocano in una storia dei progetti formativi). Intendo semplicemente segnalare due rischi e un possibile rimedio.

I due rischi sono opposti. Il primo consiste nel rigettare l'idea di una scuola delle competenze per difendere piuttosto una scuola delle conoscenze. Mi sembra improponibile esaltare il valore astratto del conoscere senza offrire piste e motivazioni applicative. Il secondo rischio è quello di ritenere che i mediascapes postmediali assolvano automaticamente alle funzioni formative che sono richieste al loro interno. Per quanto è vero che le occasioni di formazioni si decentrano e si moltiplicano (un po' come i media...); e se è anche vero che i mediascapes offrono una quantità enorme di risorse per la formazione e l'autoformazione; è pur vero che sarebbe ingenuo ritenere che essi forniscano automaticamente la possibilità di maturare le conoscenze, capacità e atteggiamenti idonei a padroneggiare e utilizzare adeguatamente tali possibilità.

Questo implica che le istituzioni formative non rinuncino al loro ruolo, benché esso si svolga in forme differenti. Vorrei indicare sotto questo aspetto un solo elemento, che pure mi sembra centrale: l'importanza che la scuola insegni a utilizzare adeguatamente lo *strumento del racconto*. A mio avviso infatti il racconto costituisce una componente essenziale del nostro essere uomini e, al tempo stesso, una forma di unione trasversale di conoscenze, capacità e atteggiamenti. Per argomentare questo punto presenterò brevemente una "archeologia" del racconto.

---

<sup>5</sup> European Commission, *Key Competencies for Lifelong Learning*, Luxembourg, Publications Office of the European Union, 2019, p. 4.

<sup>6</sup> Ibidem

Secondo il paleo-psicologo Michael Tomasello<sup>7</sup>, lo sviluppo delle prime forme narrative è legato alla maturazione di comportamenti cooperativi, che ha avuto due momenti di slancio: circa 400.000 anni fa (nel corso del Paleolitico inferiore) l'homo erectus e i suoi successori imparano a procacciarsi cibo attraverso forme di cooperazione, ossia mettendo a punto forme di intenzionalità congiunta (e quindi di attenzionalità congiunta) e di azione congiunta (con la costituzione di obiettivi e programmi di azione interpersonali); successivamente, circa 150.000 anni fa l'homo sapiens matura (a causa della sovrappopolazione e quindi dalla nascita di gruppi sociali complessi e in competizione) una intenzionalità collettiva, con la nascita di obiettivi e programmi di azione "oggettivi" e sovrapersonali che danno luogo a loro volta alle prime società complesse e avviano la nascita del linguaggio e della figurazione (la cosiddetta "esplosione cognitiva" del Paleolitico superiore, che si verifica a partire da 70.000 anni fa).

Queste diverse forme di partecipazione e convergenza implicano l'invenzione e lo sviluppo di forme di comunicazione molto più avanzate rispetto a quelle delle grandi scimmie: nasce il *discorso*, una pratica comunicativa che richiede una capacità di attenzione congiunta prolungata al fine di seguire o concordare indicazioni operative complesse. Inizialmente il discorso utilizza gesti, indicazioni e suoni (una sorta di proto-musica); successivamente come detto sopra esso sviluppa capacità linguistiche sempre più complesse (una lingua vera e propria nasce come ho accennato sopra tra i 100.000 e i 50.000 anni fa). Il discorso nasce d'altra parte immediatamente dotato di forme narrative: possiamo pensare a situazioni quali l'accordarsi su come condurre una battuta di caccia, oppure il passaggio di istruzioni su come realizzare un certo utensile. Il racconto è insomma geneticamente legato al fare, all'operare pratico e artigianale.

Il discorso conosce in questo periodo almeno quattro grandi sviluppi.

- a) Via via che le azioni intraprese e le istruzioni relative (per esempio il "concatenamento operativo" necessario per costruire un attrezzo) diventano più complesse, si passa in modo sempre più marcato dalla semplice elencazione di liste di azioni a una loro connessione narrativa: l'informazione viene impacchettata nelle forme del *racconto*<sup>8</sup>.
- b) L'utilizzo del racconto come format informativo permette di ipotizzare azioni solo possibili e di introdurre ragionamenti controfattuali (what if...); questi a loro volta introducono un "decoupling" della informazione<sup>9</sup>: l'homo diviene capace di distinguere tra realtà e *finzione* (e di giocare con e sui due piani).
- c) Alcune occasioni di discorso vengono isolate e ritualizzate mediante una operazione di "making special"<sup>10</sup>: per un verso nascono dei dispositivi specifici all'interno dei quali il discorso viene prodotto, per altro verso nascono degli specialisti del discorso (degli officianti o storytellers) che lo conducono da leader riducendo o regolando le possibilità di intervento dialogico. Nascono le prime *forme artistiche e rituali*.
- d) Sul piano relazionale, l'utilizzo del discorso presenta alcuni rischi (chi plasma l'esperienza può mentire o non essere affidabile: anche per questo si mette all'opera il "making special") ma in generale presenta alcuni notevoli vantaggi competitivi nella evoluzione: permette di costruire esperienza senza svolgerla effettivamente e quindi più velocemente e senza rischi; permette di guardare le esperienze proprie e altrui dall'esterno e maturare

---

<sup>7</sup> Michael Tomasello, *A Natural History of Human Thinking*, Cambridge (Mass) – London, Harvard University Press, 2014 (*Unicamente umano. Storia naturale del pensiero*, Bologna, il Mulino, 2014); Id. *Becoming Human. A Theory of Ontogeny*, Cambridge (Massachusetts) – London, The Belknap Press of Harvard University Press, 2019.

<sup>8</sup> Brian Boyd *On the Origin of Stories. Evolution, Cognition, and Fiction*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 2009; Scalise-Sugiyama Michelle, "Narrative", in Todd K. Shackelford, Viviana A. Weekes-Shackelford (eds.), *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science. Living Edition*, Cham, Springer, 2016.

<sup>9</sup> Leda Cosmides, John Tooby, "Consider the source: The evolution of adaptations for decoupling and metarepresentation", in Daniel Sperber (Ed.), *Metarepresentations: A multidisciplinary perspective*, New York, Oxford University Press, 2000, pp. 53–115.

<sup>10</sup> Ellen Dissanayake, *Homo Aestheticus. Where Art Comes From and Why*, Seattle – London, University of Washington Press, 1992.

“teorie (narrative) delle menti” degli altri simili<sup>11</sup>; rafforza il legame sociale delle audiences<sup>12</sup>.

- e) Sul piano personale l’evoluzione delle forme narrative consente il passaggio dall’“aggiornamento temporale” (temporal updating) al “ragionamento temporale” (temporal thinking), e quindi la costruzione di un *sé complesso e autobiografico*<sup>13</sup>, in grado non solo di seguire l’aggiornamento momento per momento e “on line” delle situazioni in cui è inserito, ma anche di comporre e scomporre i collegamenti logici e cronologici tra episodi e segmenti temporali a distanza.

## 5. Conclusioni

Riflettere sulla origine delle pratiche narrative ci porta a sottrarre il racconto da possibili banalizzazioni e a individuarne la profonda carica formativa, soprattutto all’interno dei mediascapes postmediali e in riferimento ai soggetti-organismo caratterizzati dalla 5e incontrati sopra. Imparare a raccontare e ad ascoltare racconti mi sembra un passaggio fondamentale per imparare ad agire consapevolmente e creativamente all’interno dei mediascapes postmediali. Possiamo cogliere questa importanza ripercorrendo alla luce delle pratiche narrative le 5 “e” che definiscono il soggetto postmediale:

- **Embodied:** raccontare vuol dire vivere tenendo traccia dei propri comportamenti nel mondo, del proprio agire e del proprio sentire, ed è essa stessa una attività fisica che implica una produzione spesso faticosa, degli “intrecci” e una operatività
- **Enacted:** raccontare vuol dire dare un senso ai propri movimenti, alle proprie interazioni pratiche, alle proprie scelte, ai propri impegni affinché l’agire nel mondo non sia casuale ma progettato.
- **Extended:** attraverso i concatenamenti narrativi impariamo a operare praticamente nel mondo, a lasciare le nostre tracce, a adoperare le protesi tecniche e tecnologiche necessarie ad un’azione efficace
- **Empathic:** attraverso il racconto che ci facciamo degli altri comprendiamo “dall’interno” le motivazioni delle loro azioni, del loro vivere e del loro agire; attraverso il racconto con gli altri cooperiamo con loro e acquistiamo fiducia in essi.
- **Experiential** Il racconto ricompono la nostra esperienza e ci permette di passare dai nostri “sé nucleari” diffusi e divisi a un sé autobiografico più unitario benché in costante evoluzione; inoltre esso ci permette di pensare il nostro sé in quanto inserito in una storia più ampia: quella della nostra famiglia, del nostro territorio, del mondo.

In sostanza propongo che una formazione all’utilizzo consapevole e maturo di quello straordinario strumento cognitivo, emotivo e relazionale che è stato ed è il racconto possa aiutare a evitare i due rischi di cui ho parlato, e costituire occasioni di formazione affinché il soggetto-organismo postmediale possa pienamente e felicemente vivere la propria esperienza, e trasmetterla ad altri senza illusioni e senza rimpianti.

---

<sup>11</sup> Daniel D. Hutto (ed.), *Narrative and Understanding Persons*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007.

<sup>12</sup> Per un approfondimento di questi temi si vedano Michele Cometa *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Milano, Cortina, 2017; Id., *Letteratura e darwinismo. Introduzione alla biopoetica*, Roma, Carocci, 2018; Marco Bernini, Marco Caracciolo, *Letteratura e scienze cognitive*, Roma, Carocci, 2013.

<sup>13</sup> Antonio R. Damasio, *The Feeling of Wath Happens. Body and Emotion in the Making of Consciousness*, New York, Harcourt Brace 1999 (*Emozione e coscienza*, Milano, Adelphi, 2000).