

Laura Cesaro

# NEL LABIRINTO DELLA RETE

Come ritrovare la strada fra schermi, numeri, lettere e bit



# NEL LABIRINTO DELLA RETE

RITROVARE LA STRADA FRA INTRICHI DI SCHERMI, PAROLE, NUMERI, LETTERE E BIT.

## PREMESSA

*Il presente lavoro nasce da due esperienze molto diverse fra loro: da una parte la frequenza al **Master Koiné** - Professione formatore per la didattica della comunicazione, percorso biennale mirato a formare docenti esperti che, una volta approfondite e sperimentate sul campo le tematiche del Master, potranno a loro volta essere formatori dei colleghi nelle rispettive scuole e regioni, e dall'altra la partecipazione ad una visita guidata al **Giardino di Valsanzibio e al suo Labirinto**. Come molti altri labirinti rinascimentali e barocchi, il Labirinto di Villa Barbarigo Pizzoni Ardemani a Valsanzibio è stato pensato con una struttura simbolica che visualizza e rende in modo sia esperienziale che metaforico il cammino della vita umana, con i suoi confini, i vicoli ciechi, i loop e i ripensamenti. Il senso di disorientamento e di dubbio che accompagnano il visitatore durante il percorso ne stimolano la riflessione e la capacità di discernimento, abilità necessarie per arrivare alla torretta posta al centro, da cui si può avere avere la piena visione del labirinto.*



#LABKOINE' - CREDITS: MARIO ROTTA



IL LABIRINTO DI VALSANZIBIO

*Affrontare il labirinto è una sfida per alcuni non facile da sostenere: c'è chi preferisce evitare di entrare e restarne all'esterno, perdendo così l'opportunità di fare un duplice viaggio di scoperta: quello all'interno del labirinto e quello dentro se stessi. Nel mio non sempre facile itinerario all'interno del labirinto del Giardino di Valsanzibio, mi sono ritrovata a pensare che ci possono essere molte affinità tra il rifiuto di entrare nel labirinto e la rinuncia all'uso della tecnologia e della Rete come opportunità di conoscere se stessi e il mondo che si può ancora riscontrare in molti docenti. Questa intuizione ha guidato la mia ricerca e permesso l'approfondimento che ne è seguito.*

## INDICE

NEL LABIRINTO DELLA RETE	2
PREMESSA	2
IN PRINCIPIO ERA IL LABIRINTO	4
LABIRINTI IN ESTENSIONE, RIZOMA E RETE	5
L'EVOLUZIONE DELLA RETE, DA CONNESSIONE DI COMPUTER A LUOGO DI RELAZIONI	8
LA RETE CHE NON TI ASPETTI, FRA NUMERI E SENTIMENTI	9
VIVERE IL LABIRINTO PER SCOPRIRE LA RETE	16
RETE, INTERNAUTI E IDENTITÀ: DAI NICKNAME ALL'INTEGRAZIONE DEI MONDI	18
LA RETE COME LABIRINTO	20
RITROVARE LA STRADA FRA INTRICHI DI SIEPI, ALBERI, RADICI ... E POI SCHERMI, PAROLE, NUMERI, LETTERE E BIT	25
MA... IL FILO DI ARIANNA È UN SEMPLICE SPAGO?	28
PREZI	30
BIBLIOGRAFIA	31
SITOGRAFIA	31

ERRATA

Non sai mai dove sei.

CORRIGE

Non sei mai dove sai. *(G. Caproni)*

## IN PRINCIPIO ERA IL LABIRINTO

Il labirinto, presente nella storia dell'uomo da sempre, in ogni epoca e luogo, prima come rappresentazione simbolica della natura intricata e selvaggia vissuta dall'uomo primitivo, e poi come riflesso del pensiero e del suo cambiamento nel tempo, è un archetipo dal fascino irresistibile. Per dirla con Jung, è un'immagine primordiale contenuta nell'inconscio collettivo, e riunisce le esperienze della specie umana e della vita animale che la precedette, costituendo gli elementi simbolici delle favole, delle leggende e dei sogni.

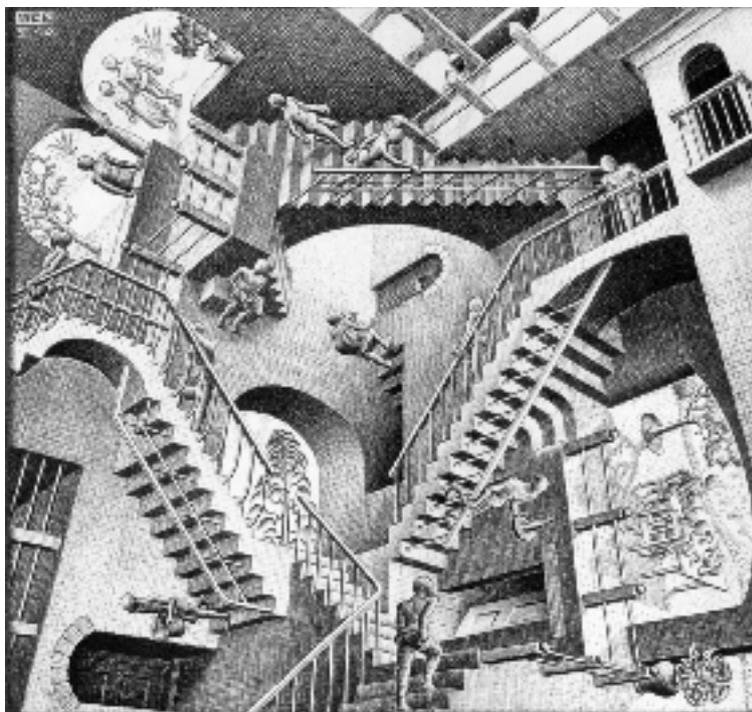


INCISIONI RUPESTRI, VAL CAMONICA

Per citare alcuni esempi, nel mito greco il labirinto era una prigione da cui non si poteva fuggire, nell'Eneide nascondeva l'entrata dell'Ade. L'antico dedalo egizio, invece, rifletteva la struttura dell'universo. L'uomo medievale pensava che rappresentasse la via di un pellegrinaggio, nella tradizione celtica rappresentava lo spazio magico che faceva raggiungere e sviluppare il proprio potere interiore. In Cina il labirinto ha una funzione di difesa contro gli assalti del Male, per il buddismo è un'immagine del Mandala, in India è una forma di buon auspicio.

Il labirinto è quindi una struttura antichissima e universale, ricorre in diverse culture, miti e religioni, è stato ed è oggetto di studio e di indagine in diversi campi, dall'arte, alla

filosofia, alla storia, alla psicologia, ispirando letterati, artisti, matematici, architetti, botanici, pensatori... anche insegnanti, come Emanuela Pulvirenti, che a partire dal labirinto ha elaborato un percorso didattico. È presente in innumerevoli fonti iconografiche, dai graffiti preistorici alle opere di autori come Picasso, Pollok, Escher.



ESCHER, LABIRINTO MULTIDIMENSIONALE

Il labirinto è simbolo della complessità del mondo, della sfida, del rischio, della solitudine, della paura, dell'angoscia, della ricerca di risposte alle domande di senso, della Vita e della Morte. È un percorso che non coinvolge solo la razionalità, ma consente all'uomo di avere una maggiore consapevolezza di sé e del mondo che lo circonda, e di conseguenza renderlo più libero ed indipendente.

## LABIRINTI IN ESTENSIONE, RIZOMA E RETE

Umberto Eco, in un articolo pubblicato sul quotidiano Repubblica, sintetizza in tre modelli fondamentali le diverse tipologie di labirinto che si sono sviluppate nel tempo:

1. il labirinto **classico**, *unicursale*, derivato dalle leggendarie costruzioni mitologiche come il labirinto di Cnosso, caratterizzato da un percorso così tortuoso da rendere difficile l'orientamento al suo interno. Vi è un'unica via che si avvolge, si intrica verso il centro, a cui si avvicina e da cui si allontana, ma che necessariamente deve essere raggiunto. È una via lunga, faticosa, ingarbugliata, e induce a dubitare di poter uscire. È il simbolo dei tortuosi cammini della vita, della conoscenza. Il suo disegno spiraliforme ricorda un serpente arrotolato, le viscere, ma anche i meandri

del cervello. Occorre coraggio e intelligenza per percorrerlo dall'inizio alla fine. Il problema di questo labirinto, secondo Eco, non è sapere se si riuscirà ad uscirne, ma se si riuscirà ad uscirne vivi. Reso con il termine **labyrinth** in inglese e tedesco, è il tipo di labirinto che si trova anche nelle cattedrali medioevali. Il più noto si trova nella cattedrale di Chartres, simbolo della lotta che si svolge nell'anima fra le forze del bene e del male, lungo il percorso che compone il labirinto delle esistenze.

2. il **labirinto manieristico**, o barocco, con molteplici ramificazioni, scelte alternative e vicoli ciechi, consente di cimentarsi in un percorso di prove ed errori. E' il **maze** in inglese, **Irrgarten** in tedesco (letteralmente, "il giardino che inganna". Santarcangeli, nel *Libro dei labirinti*, fa notare come il nome composto da *irrweg* = direzione sbagliata e *garten* = giardino, comprenda anche il termine *irre*, che in tedesco significa pazzo, ma anche "colui che erra", che cammina, viaggia e fatica a trovare la strada del ritorno), **dedalo** in italiano, il labirinto che richiede di evitare le false piste, in cui entrata e uscita sono in due posti distinti. Con le sue varianti, i bivi, le trappole, i *loop*, questo labirinto richiede all'uomo di scegliere fra più opzioni per orientarsi: il dubbio e il rischio sono aspetti fondanti per la riuscita dell'impresa. La successiva introduzione del labirinto *multicursale*, di cui è un esempio quello londinese di Hampton Court, rende possibile raggiungere il centro seguendo più di una strada. Non esiste più né un solo percorso giusto, né un unico ragionamento valido: l'uomo può, anzi *deve* scegliere fra diverse opzioni, tutte potenzialmente valide. Per potersi orientare in questo intricato groviglio, è necessario capire la logica del progetto, al costo di perdersi e dover ritornare infinite volte sui propri passi.

3. il **labirinto rizomatico**, detto anche del terzo tipo, spiega Eco, "[...] è una rete, in cui ogni punto può essere connesso con qualsiasi altro punto. Una rete non può essere srotolata. [...] estensibile all'infinito non ha né esterno, né interno. Poiché ogni suo punto può essere connesso con qualsiasi altro punto, e il processo di connessione è anche un processo continuo di correzione delle connessioni, la sua struttura sarebbe sempre diversa da quella che era un istante prima, e ogni volta si potrebbe percorrerla secondo linee diverse. [...] Il rizoma è smontabile e reversibile, suscettibile di modificazioni. [...] Non si dà descrizione globale del rizoma, né nel tempo, né nello spazio; il rizoma incoraggia e giustifica la contraddizione: se ogni suo nodo può essere connesso con ogni altro suo nodo, da ogni nodo si può pervenire a ogni altro nodo, ma si possono anche verificare processi a loop; del rizoma si danno sempre e solo descrizioni locali". "Potremmo immaginarlo come una palla di burro, senza confini, all'interno della quale posso perforare senza troppa fatica una parete che separa due condotti creando per ciò stesso un nuovo condotto. Il che equivale a dire che nel rizoma anche le scelte sbagliate producono soluzioni e tuttavia contribuiscono a complicare il problema. Se anche una Mente può aver pensato il rizoma, non ne avrà però pensata e stabilita in anticipo la struttura. Il rizoma è come un libro in cui ogni lettura cambi l'ordine delle lettere e produca un nuovo testo".

Il concetto di rizoma, ripreso da Umberto Eco, era stato presentato per la prima volta dalla coppia filosofica Deleuze-Guattari in *Rizomi*, pubblicato dalle Éditions de Minuit nel 1976 e poi ripubblicato come Introduzione di Millepiani. Le caratteristiche rizomatiche descritte da Deleuze e Guattari nei sei principi che stanno alla base del rizoma sono molto somiglianti a quelle di funzionamento della Rete, la cui tecnologia è stata sviluppata in tempo successivo. La nascita della Rete infatti viene fatta coincidere con la messa in linea del primo sito web da parte di Tim Berners Lee, avvenuta il 6 agosto 1991. In estrema sintesi, per Deleuze e Guattari i principi di rizomaticità sono:

1. Il **Principio di Connessione**: "Qualsiasi punto del rizoma può essere connesso con qualunque altro punto, e deve esserlo". È evidente come questo principio ben si adatti agli infiniti collegamenti permessi dalla "ragnatela mondiale" del web;
2. Il **Principio di Eterogeneità**, secondo il quale il rizoma mette in collegamento sistemi semiotici diversi. Uno dei punti forti della Rete è quello di superare la diversità dei dispositivi e dei sistemi operativi, che riescono ad interagire nonostante le caratteristiche diverse;
3. Il **Principio di Molteplicità** mostra il rizoma come sistema aperto, liberamente e infinitamente percorribile, in cui nuove interpretazioni possono essere elaborate e far crescere a loro volta il rizoma attraverso il concatenamento alle altre. Questa è proprio la modalità di conoscenza permessa dal web, che consente a ciascuno di creare percorsi propri e originali per dare vita a nuove forme di pensiero e di conoscenza;
4. Il **Principio di rottura Asignificante**, connaturato con la struttura stessa del rizoma, costituito da linee e non da punti, tale per cui il rizoma può essere interrotto in un qualsiasi segmento senza per questo perdere di significato, che viene recuperato grazie al rinvio continuo tra le parti, così come la navigazione tra i dati della Rete consente nuove e impreviste interconnessioni;
5. Il **Principio della Decalcomania**, possibile grazie alla riproducibilità all'infinito di una struttura precostituita nelle organizzazioni gerarchiche e invece superata dal rizoma, che non si riproduce ma procede per variazione, espansione, conquista, cattura, iniezione. Anche nella Rete è presente il problema di ridondanza e della clonazione dei dati, e un punto di forte criticità è relativo all'attribuzione delle fonti, ma sicuramente sono le molteplici re-mediazioni, le contaminazioni, le reinterpretazioni rese possibili dal web a dare vita a nuove forme di crescita, nei più disparati campi;
6. Il **Principio della Cartografia**, secondo cui il rizoma "si riferisce a una carta che deve essere prodotta, costruita, sempre smontabile, connettibile, rovesciabile, modificabile, con molteplici entrate e uscite, con le sue linee di fuga", così come il

web è una mappa che offre innumerevoli collegamenti, per cui si può giungere in uno stesso luogo seguendo infiniti percorsi.

Si presta bene come metafora della Rete, dunque, il rizoma, o meglio ancora il labirinto rizomatico, in continuo cambiamento, esteso e globale, che si arricchisce continuamente di nuovi spazi virtuali, di nuove applicazioni e di complessità in un flusso continuo e costante di informazioni e di infinite connessioni e interazioni che potenziano e allargano la sfera d'azione.

## L'EVOLUZIONE DELLA RETE, DA CONNESSIONE DI COMPUTER A LUOGO DI RELAZIONI

Nella sua concezione originaria la Rete era pensata per creare un insieme di *hyperlink*, per costituire un unicum di conoscenze interconnesse e accessibili ovunque, ma, come scrive Cecchinato in un articolo su BIBLIOTIME, *“oggi Internet, senza una precisa intenzionalità sovraordinata, si è trasformato in qualcosa di diverso, in qualcosa di più della semplice interconnessione di macchine, è diventato una mente sociale, un sistema nervoso digitale capace di produrre conoscenza grazie a inedite strategie di comunicazione e informazione”*. Nella breve, ma intensa storia evolutiva del web, seguendo Polillo e operando una semplificazione, si possono oggi distinguere tre grandi fasi:

1. il periodo che va approssimativamente dal 1991, anno di messa online del primo sito web, ai primi anni del 2000. È il tempo dei pionieri, della connessione via modem a banda stretta, dei portali generalisti o per canali tematici, dei siti istituzionali e aziendali, del broadcasting, dell'organizzazione gerarchica dell'informazione e della navigazione attraverso menu e directory, dell'interazione limitata alla scelta di un percorso all'interno dello stesso sito, dei primi e-commerce. È l'Internet della fruizione di contenuti statici, degli ipertesti, della navigazione tramite link, almeno fino all'avvio dei primi forum e alla comparsa dei blog.
2. Con la diffusione dei blog e l'avvio del nuovo secolo si ha una trasformazione del modo di utilizzare la Rete, con il passaggio dal precedente modello comunicativo, sostanzialmente unidirezionale e allocutorio, ad un sistema che consente la bidirezionalità delle interazioni, chiamato in seguito **Web 2.0**. Il termine, lanciato da Tim O'Reilly nel 2004, più che a un cambiamento tecnologico si riferisce infatti al cambio di paradigma nella comunicazione digitale avvenuto con la nascita dei Social Media. Il web 2.0 è di fatto una nuova modalità di socializzare, di conoscere, di interagire, resa possibile anche grazie all'evoluzione dei servizi web. In questo periodo, gli strumenti necessari allo sviluppo di un nuovo modo di vivere la rete fanno sì che la dimensione digitale abbracci quella sociale. La società dell'informazione è diventata la

società della relazione: lo scambio non riguarda più solo le conoscenze, ma anche le informazioni e le esperienze che favoriscono l'interconnessione e la collaborazione, la condivisione avviene nella nuova dimensione molti a molti. Il web 2.0 è dove **la rete smette di essere un mezzo e diventa un luogo** in cui le persone si incontrano, come ben mostra lo spot realizzato da Cisco: la Rete diventa The Human Network. È il tempo di Blogger, Twitter, YouTube, Facebook, Skype, Slideshare, Scribd, Ning, Flickr, Wordpress, LinkedIn.

3. Negli ultimi anni si è avuta un'ulteriore evoluzione nella direzione del **Web mobile** e del **Cloud computing**, data dall'evoluzione tecnologica dei dispositivi, di cui l'iPhone è l'archetipo, che permettono accedere ai servizi online in mobilità: mai in precedenza era stato così facile e immediato accedere a enormi quantità di informazioni, scambiare messaggi e documenti in tempo reale, superare distanze e barriere sia geografiche che culturali, usufruire di servizi e offerte ovunque ci si trovi, di essere *always on*. Lo sviluppo tecnologico, la digitalizzazione, la diffusione di strumenti sempre più evoluti hanno consentito un nuovo approccio alla produzione di contenuti multimediali fino a poco tempo prima appannaggio di pochi, ora a "portata di dita" di chiunque abbia un cellulare abbastanza recente con traffico dati e un minimo di conoscenza tecnologica: Internet, verso cui stanno convergendo tutti principali media, ne consente non solo la pubblicazione immediata, ma anche l'elaborazione e l'archiviazione grazie all'architettura informatica del cloud computing. In questo periodo crescono gli utenti di Google Drive, Google+, Pinterest, Instagram, WhatsApp, Dropbox. Molti parlano di evoluzione del web verso il web 3.0, o verso il web semantico, o verso il web dei dati. È difficile al momento capire quale fra queste definizioni sarà considerata migliore per descrivere questa nuova fase che stiamo vivendo.

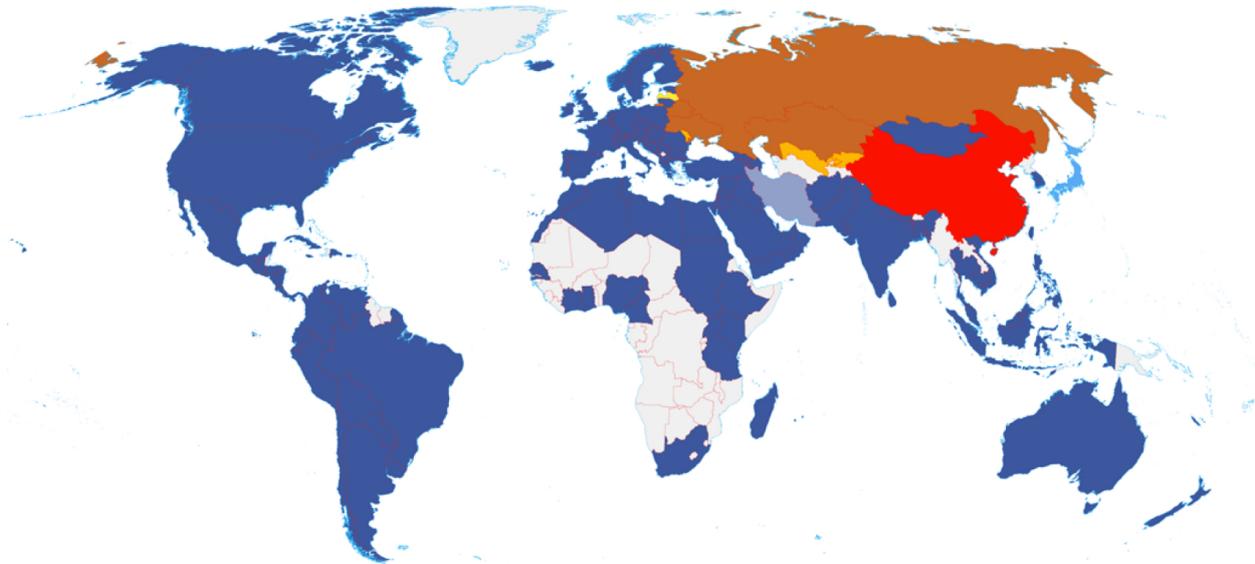
Per capire la portata del fenomeno, che si è evoluto con un aumento esponenziale e coinvolge un numero sempre maggiore di persone, possono essere utili un po' di dati, pur nella consapevolezza della velocità del cambiamento e della crescita in questo ambito.

## LA RETE CHE NON TI ASPETTI, FRA NUMERI E SENTIMENTI

Questa che segue è la mappa mondiale dei Social Network più popolari, aggiornata alla fine del 2014, che vede Facebook leader a livello mondiale, anche se in alcune aree geografiche, anche per motivi politici e di censura, vi sono piattaforme diverse utilizzate per la condivisione di contenuti. Vincenzo Cosenza, strategist di Blogmeter, che si occupa di analisi delle conversazioni in rete e delle interazioni sui social media, fa notare inoltre come sia difficile quantificare l'incidenza di Google+, dato che i dati relativi agli accessi sono aggregati a quelli di Google.

# WORLD MAP OF SOCIAL NETWORKS

December 2014



credits: Vincenzo Cosenza vincos.it

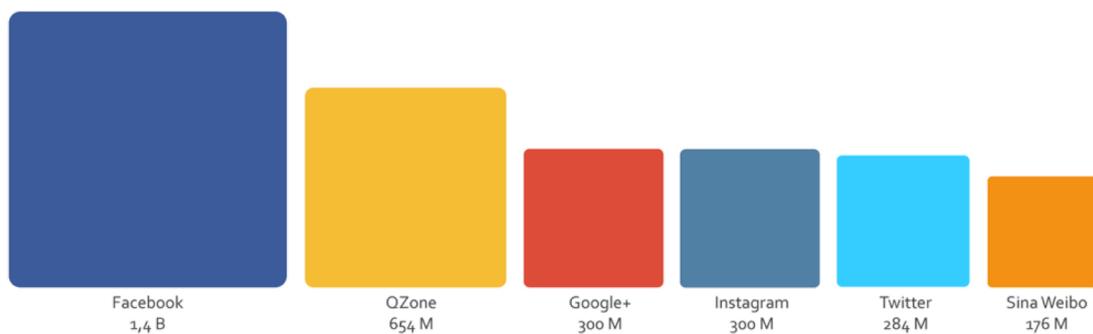
license: CC-BY-NC

source: Alexa

Il Social Network di Zuckerberg contava, a fine 2014, 1.4 bilioni di utenti attivi, suddivisi fra Europa (301 milioni), USA e Canada (208 milioni), Asia (449 milioni), resto del mondo (436 milioni) e si posizionava come piattaforma più diffusa in 128 su 137 Stati presi in esame.

## SOCIAL MEDIA OF THE WORLD

Monthly Active Users - January 2015



credits: Vincenzo Cosenza vincos.it

licence: CC-BY-NC

source: official docs

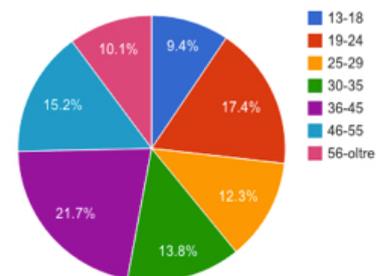
Questa, entrando più in dettaglio, la situazione in Italia secondo We are Social, in cui balza agli occhi come le connessioni da mobile siano altissime, così come le come i profili attivi sui social network in relazione al numero di utenti internet:



Interessante anche scoprire qualche numero sugli utenti di Facebook, social più diffuso in Italia e la loro suddivisione per età (dichiarata), con la presenza di quasi il 10% di ragazzi tra i 13 e i 18 anni, la fascia d'età corrispondente agli studenti delle scuole secondarie:

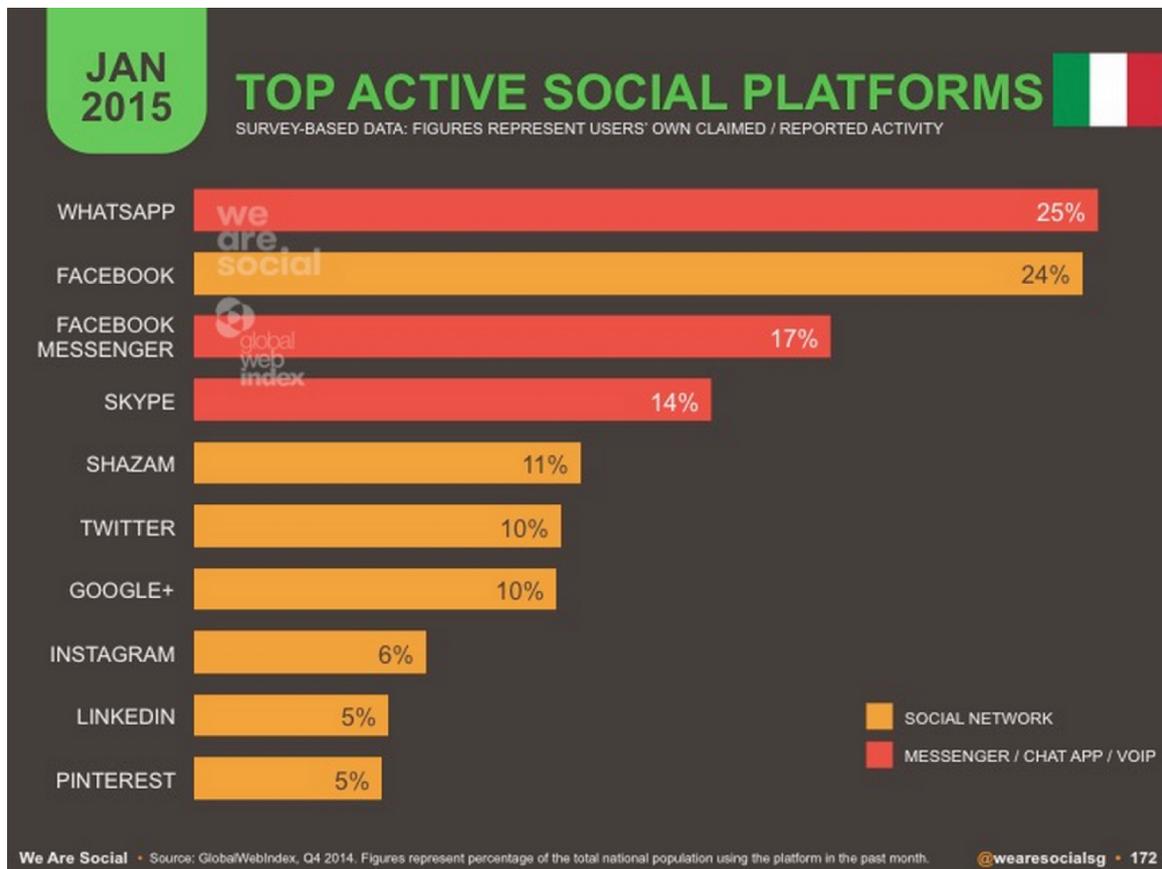


Facebook - età degli italiani iscritti



FONTE: VINCOS.IT

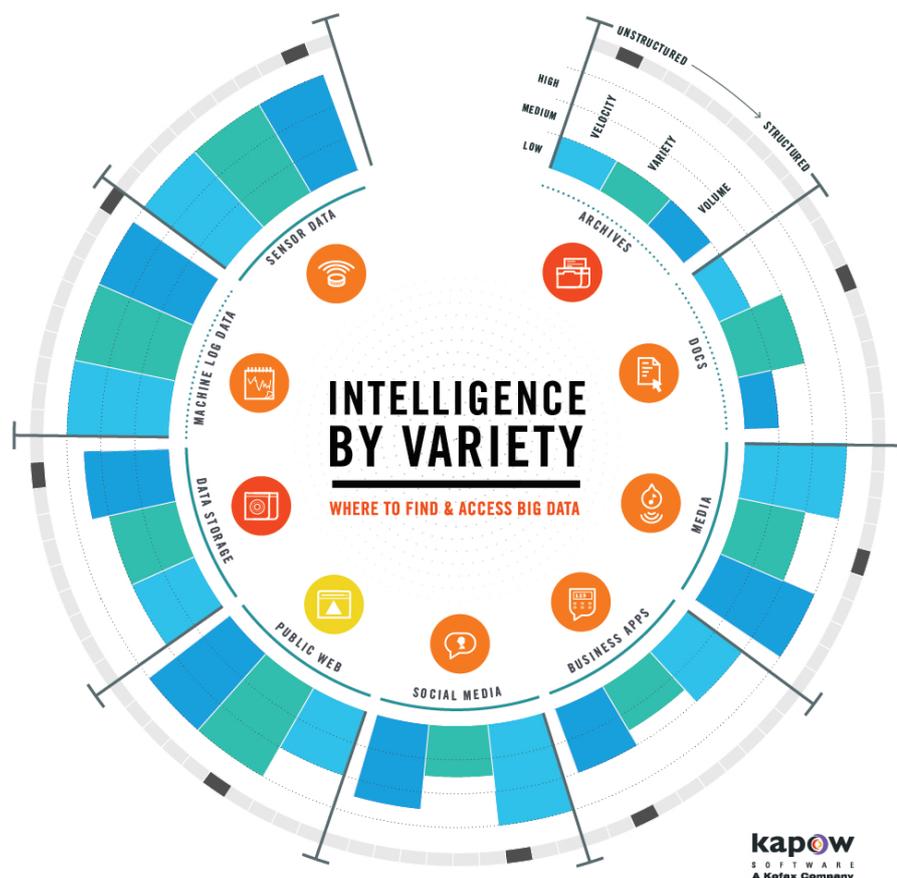
Ma non c'è solo Facebook, perché le piattaforme di messaging, grazie alla diffusione degli smartphones, sono sempre più diffuse e utilizzate in tutto il mondo. In Italia WhatsApp arriva addirittura, sempre secondo We Are Social, ad essere il servizio più usato per la conversazione online.



Il flusso enorme (basti pensare che ***i dati generati ogni secondo equivalgono all'intera produzione di informazione sull'intera rete vent'anni fa***) e continuo di dati ed informazioni raccolti da varie fonti e messi in rete viene collezionato, aggregato, analizzato e interpretato con scopi diversi.

I Big Data sono database (o meglio, *dataset*) che si sviluppano su tre dimensioni: il **volume**, la **velocità** e la **varietà**, ossia contengono una grandissima quantità di informazioni di diversa natura (testi, audio, flussi di click, RFID, login, status sui social network, post dei blog, cellulari, sensori, transazioni commerciali...), hanno una notevole velocità di afflusso e richiedono strumenti speciali per essere immagazzinati, analizzati e processati in tempo reale.

Il loro utilizzo richiede la capacità di incrociare dati provenienti dal web, da archivi offline e dagli oggetti utilizzati nella vita quotidiana dell'*Internet of Things*.



I Big Data consentono alle aziende una miglior profilazione dei consumatori e delle loro abitudini ed opinioni, ma potrebbero essere utilizzati anche dalle pubbliche amministrazioni per velocizzare i tempi burocratici e rendere più efficienti i servizi e dai cittadini per controllare consumi, salute, prestazioni sportive. Vincenzo Cosenza afferma: *“La tecnologia si è sviluppata al punto da regalarci un sesto senso: possiamo ottenere informazioni con cui prevedere i comportamenti, nostri e degli altri”*.

La Rete, quindi, sa molte cose di noi, molto più di quanto possiamo immaginare, e permette di arrivare a misurare gli umori e i sentimenti delle persone attraverso un metodo definito *sentiment analysis*, che si pone in ascolto e recupera, comprende e classifica i messaggi pubblicati sui social network. Gli approcci possibili sono due: l'utilizzo di algoritmi di apprendimento in grado di estrarre informazioni utili (*machine learning*) o che si basano sull'utilizzo di regole (*rule based*). L'analisi delle emozioni della rete consente quindi di scoprire non solo di che cosa si parla, ma anche di capire in che termini si parla degli argomenti più discussi.



Ad esempio, l'infografica sui *topic trends* di Facebook per il 2013, ci dice che l'argomento di cui si è più dibattuto nel mondo in quell'anno è stato Papa Francesco, ma senza specificare gli argomenti affrontati e gli umori che circolavano intorno al *topic*.



Grazie alla *sentiment analysis* possiamo scoprire che in Italia nel 2013 il sentimento prevalente in rete è stato il pessimismo, con picchi negativi nei periodi delle elezioni politiche e della riconferma del Presidente della Repubblica Napolitano, ma che un

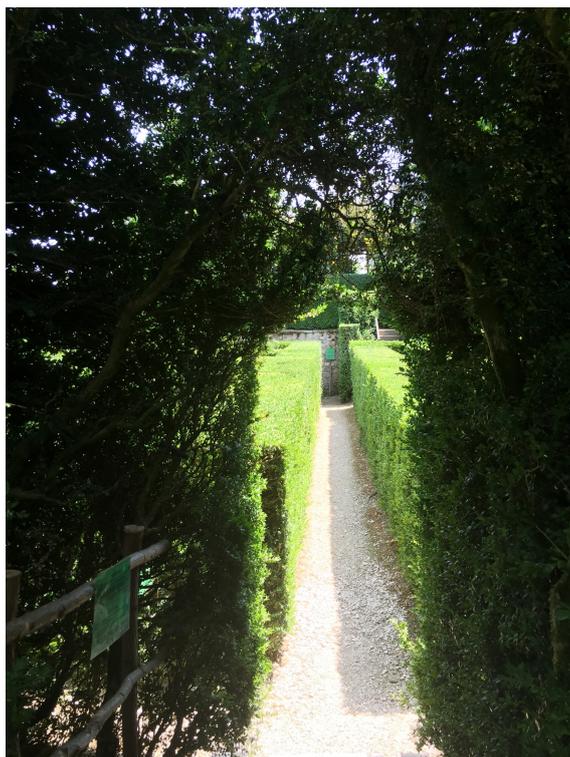
momento di forte emotività positiva è stata l'elezione di Papa Francesco, il 13 marzo 2013, con un altissimo numero di espressioni di sentimenti di gioia ed amore.

Nel giugno del 2014 ha fatto molto scalpore la comunicazione di un esperimento fatto dal team di Facebook nel 2012, in cui *Edgerank*, l'algoritmo che determina la visibilità di un post all'interno del *newsfeed* personale, è stato configurato in modo da pubblicare nella metà delle bacheche di un campione sperimentale prevalentemente notizie "felici", mentre nell'altra metà soprattutto notizie "tristi", in modo da testare se l'ambiente emotivo può influenzare i sentimenti in modo da indurre le persone a provare le stesse emozioni, cosa che si è puntualmente avverata. Questo esperimento ha messo in luce come sia facilmente utilizzabile la grande quantità di dati che ogni giorno viene alimentata nei social network, all'insaputa degli utenti che possono essere facilmente manipolati senza esserne consapevoli.

Il web è diventato quindi territorio fertile per le ricerche comportamentali, ed un esempio emblematico è dato dalla campagna elettorale per l'elezione del Presidente degli Stati Uniti nel 2007. Matteo Motterlini, nel suo libro *La psicoeconomia di Charlie Brown: strategie per una società più felice*, spiega come Dan Siroker, ex dipendente di Google e diventato Director of Analytics per la campagna di Obama, abbia analizzato il comportamento dei visitatori del sito, proposto in differenti versioni, in modo da poter ottimizzare l'interfaccia scegliendo il font, il colore, la struttura, il formato e la tipologia di contenuti sulla base dei dati raccolti, riuscendo ad aumentare del 40,6% il numero di sottoscrittori rispetto alla pagina di controllo non ottimizzata, e incrementando in questo modo i finanziamenti raccolti. Grazie a questo test, chiamato test A/B, moltissimi siti cercano di ottimizzare i loro risultati. Nel 2011, Google ha eseguito 7000 test di questo tipo, misurando l'effetto sugli utenti di ogni possibile variazione di piccoli e grandi aspetti del sito in diverse combinazioni. Il test A/B non ne spiega il motivo, ma misura l'opzione più efficace rispetto allo scopo. *"Così fan tutti – sostiene Motterlini – Chi apre l'homepage di Amazon o Ebay (o di altre centinaia di siti) credendo di guardare la stessa che guardano tutti gli altri è un illuso. Si illude di non essere controllato e utilizzato come cavia sperimentale. Non esiste una homepage di Amazon, ma molte, e tutte differiscono per qualche elemento di cui si sta vagliando l'influenza sugli utenti, in un esperimento infinito"*.

Nel labirinto rizomatico della Rete, dunque, a ciascuno viene proposto un percorso diverso e, a seconda delle scelte operate, cambia la struttura stessa del labirinto.

## VIVERE IL LABIRINTO PER SCOPRIRE LA RETE



*“Si accede al labirinto confusi sul proprio ruolo terreno, disorientati fra alte pareti di bosso, si procede nel dubbio assillante dato da tredici trivi e quadrivi. La strada giusta per raggiungere l’alta meta centrale e, finalmente avere chiare le idee sulla propria vita, non è mai quella apparentemente più breve.*

*Ogni promettente scorciatoia allunga di molto il cammino oppure finisce in uno dei 6 vicoli ciechi, i primi 6 vizi capitali (Gola, Lussuria, Avarizia, Accidia, Ira ed Invidia), o nel duplice e confluyente circolo vizioso che rappresenta il 7° e più insidioso vizio capitale, la superbia. Questi errori impongono il mesto ritorno sui propri passi ed il pentimento del proprio peccato commesso. Colui che si ravvede e ritrova la giusta via, incontra nuovi dilemmi e deve evitare o correggere nuovi errori facilmente reiterabili.*

*Raggiunge ed ascende facilmente la meta solo chi aborrisce la perdizione e con fiduciosa speranza chiede ed ottiene aiuto dall’alto. Infatti, alla fine di questo percorso di espiazione, mondi e purificati dai propri vizi e peccati, si arriva al centro del labirinto su di una torretta rialzata e, dal punto dominante così raggiunto, tutti i trivi e quadrivi superati svelano allegorica valenza di tentazione, vizi o virtù e, soprattutto, al di là del labirinto oscuro, rivelano la luminosa realtà che è obiettivo e premio del cimento...dall’alto della torretta si ha, finalmente, chiara la visione di quale è il proprio ruolo su questa terra”.*

Così recita la pagina di presentazione del labirinto nel sito dedicato al giardino della villa Barbarigo Pizzoni Ardemani.



Nella visita al Giardino barocco di Valsanzibio, secondo Giulio Ostro, autore di un originale libro-guida al labirinto, è possibile servirsi di alcune chiavi interpretative per una lettura profonda dell'esperienza, che si racchiudono in due triadi.

La prima è composta da **teatro, tecnica, trasformazione**.

**Teatro:** il giardino è un palcoscenico dove il visitatore viene coinvolto in una grande rappresentazione, offre un'esperienza attiva, drammatica, coinvolgente.

**Tecnica:** il parco è progettato, studiato secondo principi geometrici, con un'articolazione complessa e precisa come volontà di comprendere e ordinare il mondo.

**Trasformazione:** è esperienza di cambiamento per colui che lo vive e lo sperimenta.

La seconda comprende **mito, metafisica, mistero**.

**Mito:** il mito è una narrazione per immagini con lo scopo di trasmettere un messaggio sulla vita umana attraverso un racconto, è un espediente narrativo per ordinare, classificare e conoscere la realtà.

**Metafisica:** la realtà e la vita oltrepassano ciò che percepiamo solo con i sensi. Anche il Giardino è molto più di quello che si vede, invita ad andare oltre alla prima impressione;

**Mistero:** dice un oltre, mette in movimento: il viaggio al suo interno può portare ad un'intelligenza più profonda del mistero di se stesso, della vita, di Dio.

Non si tratta quindi solo di affrontare un percorso intricato e difficile da superare, ma anche, sostiene Ostro, di scoprire che *“di un'opera d'arte, ma anche di un luogo, di un giardino, possiamo sapere molte cose, ma il vero fascino nasce da **ciò che un'opera sa di noi e che possiamo scoprire facendo esperienza di essa**”*.

È possibile, quindi, e in che modo, utilizzare le stesse chiavi interpretative per accostarsi alla Rete, e che cosa possono dischiudere? Per poter provare a rispondere a queste

domande, è necessario indagare le modalità di accesso al web e le implicazioni che esse comportano.

## RETE, INTERNAUTI E IDENTITÀ: DAI NICKNAME ALL'INTEGRAZIONE DEI MONDI

Nei primi anni del web, se non avevi un *nickname* non eri nessuno. Ancora oggi, gli studenti che a quei tempi frequentavano facoltà in cui si utilizzavano i computer, come ad esempio Ingegneria, quando si vedono dopo tanto tempo non ricordano i nomi dei compagni, ma i loro *nicknames*. Del resto, i servizi a cui si accedeva tramite Internet, oltre alla classica email, erano forum, newsgroup, BBS (*Bulletin Board System*), chat (prima e molto diffusa in Italia forma di comunicazione istantanea in rete), *filesharing* come download, soprattutto di software, via ftp.



*"On the internet, nobody knows you're a dog."*

La vignetta di Peter Steiner pubblicata sul New Yorker il 5 luglio 1993, in cui un cane seduto alla scrivania davanti alla tastiera di un computer dice a un altro cane: «Su Internet, nessuno sa che sei un cane» rappresenta molto bene una fase della storia del web in cui non c'era quasi mai corrispondenza tra l'identità virtuale, spesso molteplice e diversificata a seconda degli ambiti o degli stati emozionali in cui le persone si trovavano ad interagire, e quella reale. Giovanni "Jovanz74" Scrofani, giurista d'impresa ed esperto di cultura digitale, spiega, in un'intervista a Ivana Pais per il libro *La Rete che lavora: Mestieri e professioni nell'era digitale*, come sia cambiato nel tempo il rapporto tra le sue identità dentro e fuori la Rete evidenziando come quest'ultima gli abbia dato opportunità di manifestare appieno tutti i diversi aspetti della sua personalità, offrendo spazio di espressione anche a quelli

contraddittori e controversi grazie ai diversi *nickname* utilizzati diventando in questo modo uno strumento straordinario di conoscenza di se stesso.

Un primo cambio di tendenza si è avuto con la nascita dei blog, con la loro caratteristica di raggruppare i contenuti attorno ad una persona, che con i suoi post condivide i suoi interessi con i lettori vicini o lontani e interagisce con loro tramite i commenti, creando forti relazioni. Il blog è luogo di dialogo e “palestra delle idee” dell’individuo, che guadagna o perde consensi in base al modo in cui le sue idee sono recepite, alla sua capacità di argomentare ed eventualmente riscrivere e rielaborare i suoi testi. La *Blog generation*, come la definisce Giuseppe Granieri nell’omonimo libro, è la prima generazione abilitata a “redistribuire” le informazioni, composta da persone che costruiscono la loro identità anche attraverso la loro esposizione sul web tramite un “gemello testuale che abita la Rete”, visto come un “prolungamento del sé degli autori”. Fenomeno correlato alla diffusione dei blog è stato l’avvio dei *Barcamp*, nati in California nel 2005 e ben presto propagatisi a livello globale, incontri non strutturati su temi attuali e sfidanti “dove - [spiega Gigi Cogo](#) - si ritrovano i cosiddetti *abitanti della rete*, che si distinguono dagli utenti della rete, perché non solo usano questo strumento, ma producono contenuti”. La formula del *Barcamp* come incontro non formale, fluido, in continua evoluzione nel corso del suo svolgimento, nato dal desiderio delle persone di conoscersi, condividere idee ed esperienze in un continuum fra interno ed esterno della blogosfera, per far crescere passioni e progetti legati all’innovazione e al cambiamento, è sbarcata anche alla Camera dei deputati nell’aprile 2014 per raccogliere idee, proposte e progetti finalizzati al miglioramento della posizione dell’Italia in rapporto agli indicatori dell’agenda digitale europea. Da una serie di incontri fra *blogger* si è sviluppato quindi un modello di confronto, contaminazione e condivisione che porta a progetti partecipativi per la cittadinanza attiva dalle grandi potenzialità.

L’avvento di Facebook e dei Social Network ha completato questo cambiamento nell’abitare la rete, riducendo drasticamente l’uso dello pseudonimo e dell’anonimato, come aveva previsto il suo fondatore, Mark Zuckerberg: «*Abbiamo una sola identità. La distinzione tra l’immagine che mostriamo ai colleghi e quella che mostriamo alle altre persone che conosciamo probabilmente cadrà presto*». Pur con tutte le precisazioni del caso in termini di tutela della privacy, questa nuova configurazione della Rete diventa opportunità di relazione allargata, di connessione con persone, avvenimenti ed eventi altrimenti lontani. A questo proposito, Domitilla Ferrari ha descritto come, grazie anche al nuovo modo di fare socialità e di collaborare, ci si stia avvicinando sempre più a soli due gradi e mezzo di separazione. La [teoria dei sei gradi di separazione](#), proposta nel 1929 dallo scrittore ungherese Frigyes Karinthy, secondo la quale ogni persona può essere collegata a qualunque altra persona o cosa nel mondo attraverso una catena di conoscenze e relazioni attraverso non più di 5 intermediari, è stata testata empiricamente come “teoria del

mondo piccolo” nel 1967 dal sociologo americano Stanley Milgram grazie ai pacchetti inviati dai partecipanti all’esperimento a persone che abitavano a diverse migliaia di chilometri di distanza ad un destinatario di cui conoscevano il nome, ma non l’indirizzo, mandandoli a persone che, a loro giudizio, avevano maggior possibilità di conoscere il destinatario finale perché a loro volta facessero lo stesso. A differenza di quanto previsto, gli intermediari necessari sono stati in media da 5 a 7 perché i pacchetti giungessero a destinazione. Due recenti ricerche, racconta Domitilla Ferrari, mostrano come i gradi di separazione si stiano assottigliando: la prima, condotta dall’Università di Milano nel 2011 ha mostrato come per collegare 2 persone nel mondo siano sufficienti 3,72 passaggi, la seconda effettuata dall’Università di Taiwan nel 2013 analizzando le interazioni fra 950 milioni di utenti di Facebook ha rilevato che i gradi di separazione sono ormai diventati 3,2. La condivisione quindi può fare molto: non c’è più distinzione tra vita digitale e vita reale. La prima è semplicemente un’estensione della seconda, è vita reale che usa altri mezzi.

Di questo avviso è anche il Garante per la protezione dei dati personali Antonello Soro: *“Reale e virtuale non possono più essere declinati come due mondi distinti dove l’individuo è libero di assumere una diversa identità a seconda della circostanza, ma rappresentano ormai territori integrati da una costante e sempre più pervasiva “connettività”. [...] Siamo immersi nel digitale e sempre di più conosceremo noi stessi, il mondo e gli altri attraverso la tecnologia e sarebbe illusoria la pretesa di arrestare questa evoluzione con un semplicistico invito a “scollegarsi” o “disconnettersi”. La nostra vita si è già modificata ed ha trovato nelle tecnologie digitali strumenti per esprimere nuove esigenze alle quali è impossibile ed irrealistico rinunciare”.*

Affrontare il labirinto della Rete, a questo punto, pare inevitabile.

## LA RETE COME LABIRINTO

Proviamo allora ad utilizzare per la Rete le chiavi interpretative del labirinto, per vedere se è possibile stabilire un confronto proficuo fra il giardino reale e il mondo che definiamo virtuale, ma è sempre più parte del quotidiano.

**Teatro:** sicuramente la Rete è un enorme palcoscenico, in cui tutti possono essere allo stesso tempo protagonisti e spettatori. Già nel 2006 Corcione proponeva come metafora del blog *“una cassetta sulla quale salire e dire le proprie idee al mondo. Un po’ come essere “virtualmente” non solo nel Central Park di New York a parlare ad un gruppo di pazienti spettatori di argomenti di varia umanità (come vediamo in tanti film che sono ambientati nella Grande Mela), ma in tutte le piazze del mondo. Il Blog come una grande vetrina nella quale disporre riflessioni, racconti, poesie, saggi, e in un senso più lato idee”.* Ma, come insegna Mario Gallo ai corsisti del Master Koiné, *“non sempre le immagini e i pensieri evocati in uno spazio immaginario riescono ad essere funzionali alla creazione di una o più situazioni comunicative, in uno spazio reale, dove l’obiettivo finale sarà quello di*

*conoscere e farsi ri-conoscere. Se si è in grado di decodificare i diversi linguaggi che di volta in volta evocano immagini e pensieri nella nostra mente, e si riesce a darne una sintesi attraverso la padronanza degli stessi diversi linguaggi, forse saremo in grado di mettere in relazione più spazi (virtuale, reale, immaginario) in un unicum". È necessaria quindi un'alfabetizzazione digitale, una *Digital Literacy*, per poter vivere pienamente questa esperienza. Sarà poi possibile riconoscere similitudini, punti di contatto, divergenze e possibili intrecci tra le diverse dimensioni, stabilendo una sorta di parallelismo:*

- la **maschera**, che nel teatro dà il potere magico di cancellare il proprio volto per assumere i caratteri del nuovo, di assumere un'identità diversa dalla propria, rende possibile la metamorfosi e conferisce nuove facoltà capaci di incantare e appassionare, di sedurre e spaventare, di far ridere e piangere... e l'**avatar** che permette una nuova dimensione all'essere, in un corpo verosimile o fantastico, consentendo all'alter ego digitale di muoversi e comunicare nel cyberspazio;

- come **veicolo di comunicazione**, il teatro è parte della **vita sociale**, non solo come luogo di intrattenimento e di distrazione, ma anche come attività di ricerca, di studio, di riflessione sulla politica, sull'identità, sulla vita, esperienza privilegiata per soddisfare e favorire la comunicazione e indurre un cambiamento, sia esso nell'attore o nello spettatore così come luogo di cambiamento e di socialità sono le comunità virtuali formalizzate da Étienne Wenger, in cui i diversi membri condividono informazioni, intuizioni e consigli, aiutandosi a vicenda per la risoluzione di problemi, legandosi tra loro grazie alla condivisione delle conoscenze personali e dei punti di vista. Il cyberspazio consente di ampliare i confini fisici, superando i limiti spaziali e temporali, e diventa un luogo di esplorazione di problemi, di discussione pluralista, di messa a fuoco di processi complessi, di decisioni collettive e di valutazione dei risultati a misura della comunità coinvolta, arrivando ad esprimere, come teorizza Lévy, un'*intelligenza collettiva*.

- inoltre, così come il teatro può rappresentare momenti e luoghi che vanno **oltre il contingente**, superando i confini dati dallo **spazio** e dal **tempo**, così la comunicazione mediata dalla tecnologia consente di dilatare le esperienze fino a connettere le intelligenze e accrescere la mente grazie ad attività cooperative che realizzano obiettivi corali e comuni, come sostiene De Kerckhove.

- come l'esperienza del teatro può dare voce alle nostre molteplici maschere interne, consentendo di appianare contraddizioni esistenti, assolvendo ad una funzione di **riconoscimento della nostra complessa personalità**, di superare la gabbia delle maschere comportamentali, di acquisire nuovi linguaggi espressivi, nuovi modi, nuove possibilità e di scoprire quanto ognuno di noi sia creativo, così anche l'esperienza della realtà virtuale può permettere di far emergere questi aspetti in ciascuno. Il mondo virtuale, quindi, allo stesso modo di quello reale, è un universo complesso, senza confini, che non sta all'interno di facili definizioni e semplificazioni. È un ambiente creativo, che a sua volta apre infinite possibilità, infiniti intrecci, infinite trame.

**Tecnica:** come il labirinto nasce progettualmente secondo principi geometrici e rigorosi, così anche la Rete richiede non solo un'infrastruttura di connessione per la trasmissione e lo scambio di dati dei diversi servizi, ma anche una conoscenza dell'interfaccia con cui il network è entrato nell'esperienza quotidiana: il web. Così lo definisce Tim Berners-Lee, il suo inventore: *“Il Web è uno spazio astratto (immaginario) di informazioni. Sul Net [Internet, ndr] troviamo calcolatori - sul Web troviamo documenti, suoni, video, ... informazioni. Sul Net, le connessioni sono costituite da cavi tra calcolatori; sul Web le connessioni sono collegamenti (link) ipertestuali. Il Web esiste perché i programmi possono comunicare tra calcolatori sfruttando il Net. Il Web non potrebbe esistere senza Net. Il Web ha reso Net utile perché la gente è interessata all'informazione (senza contare la conoscenza e la saggezza!) e non vuole sapere granché di calcolatori e cavi”*. La quantità di informazioni e servizi presenti nel web che possiamo utilizzare è talmente vasta, ampia e complessa che Mario Rotta propone di realizzare una mappatura dei soli strumenti e ambienti tecnologici utilizzabili in ambito educativo rappresentandola concettualmente con il percorso di una metropolitana. Grazie all'architettura hardware e software che garantisce l'interoperabilità fra sistemi e sottoreti fisiche diverse, la Rete consente l'interconnessione globale delle informazioni, e rappresenta il principale mezzo di comunicazione di massa. Le metafore con le quali è stata descritta sono varie e molteplici, anche se ognuna risulta incompleta e parziale: assimilata tra gli altri da Louis Borges ad una biblioteca per la sua caratteristica di accesso universale alla conoscenza e all'informazione, avvicinata alla noosfera di Teilhard de Chardin come coscienza collettiva degli esseri umani che scaturisce dall'interazione fra le menti, paragonata ad un'autostrada dell'informazione da Robert Kahn, pioniere di Arpanet, per la velocità alla quale viaggiano i dati, visualizzata come una finestra sul mondo, accostata al cervello con le sue innumerevoli connessioni... ognuna di queste metafore ha il suo fascino, che comunque deve essere accompagnato dalla consapevolezza che la Rete fa parte della nostra vita, che spesso viene data per scontata e che c'è assoluto bisogno di infrastrutture adeguate, soprattutto nelle scuole, per poter dare ai nostri alunni l'opportunità di sperimentare in classe quanto viene vissuto fuori dalle aule.

**Trasformazione:** come il labirinto ha una potente forza trasformatrice e diventa strumento di meditazione, trasformazione, cambiamento per chi lo sperimenta, anche la Rete con le sue opportunità e i suoi incontri, spesso fortuiti e occasionali, può essere motivo di modificazione di abitudini, comportamenti, pensieri. La *serendipity* che talvolta guida le nostre ricerche online è in tal senso esperienza illuminante. All'atto pratico, sono molteplici le occasioni per scoprire (e talvolta scontrarsi perché non sempre tutto funziona come dovrebbe) come si siano modificati tanti aspetti del nostro vivere quotidiano dell'avvento dei media digitali connessi, dall'informazione personalizzata alla disintermediazione digitale grazie a internet banking, servizi delle Pubbliche amministrazioni, acquisto di prodotti e servizi, web tv e musica, informazione e socializzazione.

La portata a livello antropologico, sociale, cognitivo, economico, culturale di questa innovazione (che in molti definiscono anche rivoluzione), ha caratteristiche inedite e di non sempre facile predizione, nonostante siano innumerevoli gli articoli, i saggi e gli studi spesso discordanti su di essa, ma solo chi accetterà di provare in maniera diretta potrà alla fine esprimere un'opinione con cognizione di causa.

**Mito:** se pensiamo al mito come ad una narrazione per immagini, al ruolo degli aedi che grazie alla loro voce costruivano attorno alla storia un'atmosfera che rendeva indelebile nella memoria degli ascoltatori le parole del racconto, possiamo trovare diverse somiglianze nelle caratteristiche del *digital storytelling*. Il fascino del racconto infatti non è mai tramontato, a partire da Omero, passando per menestrelli, giullari e trovatori, cantastorie per giungere infine ai giorni nostri, in cui la narrazione ha assunto una forma digitale. Grazie ai nuovi media si raccontano fatti, pensieri e storie integrate da immagini, musiche e occasioni di interazione, tutti elementi che le rendono emotivamente e sensorialmente più coinvolgenti, invitando all'ascolto, alla visione, alla lettura. Del resto, già gli uomini preistorici avevano sentito il bisogno di integrare la narrazione con altri elementi: esemplari da questo punto di vista sono le grotte di Lascaux, di Altamira o di Chauvet in Francia, che mostrano la capacità raggiunta dall'uomo di simbolizzare graficamente il pensiero e di costruire una rappresentazione visiva degli eventi cruciali della propria esistenza in forma simbolica, come elemento complementare al racconto. La narrazione appartiene quindi ai media "temporali" come il cinema, la letteratura, la musica, ma anche i media "spaziali" come la fotografia, la pittura, la scultura, l'architettura: queste forme testuali richiedono un'integrazione del pensiero narrativo e paradigmatico, come afferma Laura Messina. Inoltre, sostengono Petrucci e De Rossi, la molteplicità dei linguaggi e codici implicati consente una moltiplicazione delle opportunità di far emergere il pensiero attraverso l'instaurarsi di connessioni e relazioni che contribuiscono alla costruzione di sé in relazione all'esperienza e al mondo. Il digital storytelling, nato dall'intuizione di Joe Lambert e di Dana Atchely in ambito teatrale, si è evoluto grazie al Center of Digital Storytelling fondato e diretto dallo stesso Lambert a Berkeley, in California. Il Centro si occupa di formare giovani e adulti in tutto il mondo ad utilizzare gli strumenti mediatici digitali per costruire e registrare le storie più significative della loro vita da condividere, con lo scopo di mettere in comune quanto appreso, costruire comunità e ispirare la giustizia. Gli strumenti offerti dalle tecnologie e il web 2.0 risultano fondamentali nella diffusione di questa modalità comunicativa che valorizza la condivisione e la testimonianza di storie in quanto vettori che possono portare all'apprendimento, all'azione e al cambiamento positivo, diventando il nuovo campo di battaglia per lo scambio delle esperienze attraverso le culture, le comunità e gli individui.

**Metafisica:** è il nome coniato da Andronico di Rodi per indicare, nell'organizzazione da lui curata, i libri di Aristotele che trattano della conoscenza "oltre la fisica", al di là

dell'esperienza diretta dell'uomo. Tra i filosofi antichi, Platone parla della metafisica come di "seconda navigazione", come di una riflessione sulla realtà a un livello superiore, conquistata con la fatica dell'osservazione, dell'analisi e della parola, a differenza della "prima navigazione" spontanea, sensibile, come dato immediato di conoscenza. A distanza di secoli, il verbo "navigare" è stato adottato anche per indicare gli spostamenti sul web, che consentono di raggiungere milioni di luoghi virtuali, forse perché la vastità dei siti e dei loro contenuti è tale che la Rete Internet è paragonata ad un mare, o forse perché il più utilizzato browser web dei primordi di Internet si chiamava Netscape Navigator. Del resto, gli internauti si trovano a scoprire o creare essi un nuovo mondo, o anche vari mondi, con nuove regole e nuovi limiti, in cui gli elementi rispondono ad una nuova fisica, la fisica dei bit. La Rete può abbattere barriere spaziali e temporali e *"moltiplicare le occasioni di attualizzare il reale"*, come sostiene Lévy. Scrive Andrea Zanni su Chefuturo!: *"Internet moltiplica quello che ci metti dentro, lo fa diventare cento, mille, milioni di volte più potente. Ci metti dentro la voglia di comunicazione delle persone, e ti tira fuori le mail, le chat, Skype, Twitter, Facebook. Ci metti la voglia di comprare, e hai Ebay e Amazon. Ci metti dentro la voglia di condividere, e viene fuori Wikipedia, un'enciclopedia completamente gratuita, scritta da volontari, letta da mezzo miliardo di persone ogni mese"*.

**Mistero:** vogliamo in questa sede prendere in esame solo una delle diverse accezioni di mistero, ossia, come compare sul dizionario Treccani, "tutto ciò che non si può intendere, penetrare o spiegare chiaramente", e che appunto per questo attrae o esercita un certo fascino, essendo chiaramente impossibile categorizzare la Rete come verità soprannaturale. Quello che non riusciamo spiegare in maniera razionale con il nostro bagaglio di conoscenze, che sfugge alla nostra comprensione, che ci è in qualche modo oscuro, ci spinge a cercare risposte. Il desiderio di svelare un mistero e soddisfare la sete di sapere dell'uomo è la molla che fa crescere e progredire. In questo viaggio di ricerca, la Rete è un alleato formidabile: utilizzando le giuste chiavi di ricerca, come ci ha insegnato Mario Rotta, mette a nostra disposizione migliaia di dati (anche troppi, per la verità, ma di questo *overload informativo* parleremo più avanti) che possiamo mettere in relazione tra loro, *remediare*, per dare vita a nuove e inedite forme di sapere.

Se nelle varie epoche storiche il labirinto ha assunto forme e significati diversi, in stretta correlazione con la visione della vita del periodo, da rito iniziatico per i giovani guerrieri antichi, a viaggio spirituale per i pellegrini medievali, a luogo di ricreazione e di svago per i nobili nel Rinascimento, a terreno di riflessione per i pensatori di tutte le epoche, possiamo azzardare un paragone e dire che anche la Rete, nella sua pur breve storia, è stata vissuta con modalità diverse: affrontata ed esplorata dai pionieri della prima ora, pensata e colonizzata dai *blogger*, e ora *terra abitata* con spazi istituzionali, culturali, sociali e risorse condivise, a disposizione di chiunque intenda ***mettersi in viaggio***.

Così come per il Giardino del Labirinto, possiamo affermare quindi che anche l'ingresso nella Rete comporta una duplice esperienza: la prima è quella fisica, sensibile, oggettiva, davanti ad uno schermo, la seconda è un più sottile viaggio dentro noi stessi e il nostro modo di pensare, che ci mette alla prova, ci interpella e inevitabilmente ci cambia.

## **RITROVARE LA STRADA FRA INTRICHI DI SIEPI, ALBERI, RADICI ... E POI SCHERMI, PAROLE, NUMERI, LETTERE E BIT**

Il labirinto è dunque il percorso dell'uomo che insegue la conoscenza, è forma del pensiero che assume una dimensione materiale, archetipo della mente, del cervello, ma anche all'intestino, della pancia, del cuore.

Il labirinto è parte di un giardino coltivato, lo sottolinea Giulio Osto: *“Il **verbo coltivare** parla del giardiniere umano alle prese con la storia nella cultura, con la trascendenza nel culto e con se stesso nel cuore. Un uomo di cultura si dice “colto”, cioè coltivato. Un uomo religioso coltiva qualcosa che va oltre se stesso e questo è il culto. Tutto parte poi dal coltivare in se stessi molte cose, come si dice: «coltivo sentimenti, sogni, pensieri...» ecco dunque **l'uomo giardiniere del suo giardino interiore**”*.

Entrare nel labirinto significa assumersi il rischio di perdersi, vivere il disagio e la paura di smarrirsi dentro un sistema di spazi logico, perfettamente ordinato e razionale e allo stesso tempo sconosciuto e misterioso, affrontare un viaggio iniziatico che rappresenta il percorso necessario a diventare migliori. Si entra nel labirinto, come nell'anima. I corridoi che si incontrano sono gli ostacoli, i vizi, gli intralci, le difficoltà che ci pone la vita per impedirci di arrivare nel profondo, al centro, al cuore. Raggiungere il cuore è ri-conoscersi e ri-conoscere il centro e l'origine, la forza per uscire dal tunnel, dal labirinto, dal buio.

Solo vivendolo è possibile appropriarsene e coglierne appieno il valore simbolico, il riflesso antropologico e la ricaduta personale. Cedere alla tentazione di uscire dal labirinto sfruttando la terza dimensione, come ci ha suggerito Mario Rotta nel *#koinélab* in riferimento ad altri labirinti, significa uscire dalla sua dimensione esperienziale per elevarsi al di sopra di esso e visualizzarlo come una mappa. Tuttavia, questo non è possibile in un labirinto rizomatico perché cambia continuamente, ed è modellato dinamicamente proprio dal percorso che si segue al suo interno. Nel momento in cui si volesse fissarne un'immagine, si tratterebbe comunque di una rappresentazione parziale e relativa a quella che è stata fino a quel momento la propria esperienza, diversa per ognuno, e comunque indeterminabile nel suo sviluppo futuro.

Per questo motivo è importante mettersi alla prova e accettare di entrare nel labirinto, anche e soprattutto quando il labirinto è la Rete, tenendo conto di alcune luci ed ombre quali possono essere:

- i servizi gratuiti che molto spesso vengono utilizzati richiedono l'uso dei dati personali, che vengono usati per la profilazione, con una forte ricaduta sia sulla privacy, che sulla diffusione dei dati;
- la mancanza di garanzia di continuità e durata nel tempo dei servizi, con possibili difficoltà di migrazione dei dati;
- la qualità dell'accesso non uguale per tutti, e il digital divide che riguarda non solo le competenze per l'accesso, ma anche le infrastrutture: la connessione ad internet da lusso è diventata una necessità;
- le informazioni che circolano sono spesso inaffidabili; vi è un sovraccarico informativo ma anche di interazioni nei social network, che obbliga ad una impegnativa scrematura;
- alla libertà di espressione si contrappone altrettanta facilità di controllo;
- l'esposizione di fatti e dati personali avvicina le persone, ma espone a truffe e molestie;
- il cambiamento della vita e dei comportamenti sociali viene vissuto spesso pensando ai vantaggi immediati, ma senza cogliere le implicazioni profonde dei meccanismi in gioco;
- la rimodellazione dei processi cognitivi richiede un ripensamento delle proposte formative, delle metodologie didattiche, dell'organizzazione dei contesti educativi oltre che un diverso paradigma per la pratica dell'insegnamento.



LABIRINTO, CREDITS: MARIO ROTTA

Oggi più che mai gli insegnanti devono vincere le loro paure, i loro timori, e affrontare questa sfida consci di avere chiavi interpretative conosciute che si adattano anche ad un'esperienza per loro inconsueta. Gli strumenti tecnologici sono sempre più *user-friendly*, sempre più trasparenti, la necessità di conoscerne i meccanismi di funzionamento è minima, i costi sono alla portata di tutti. Per certi versi, chi si accosta adesso alla Rete è libero dai condizionamenti di chi fatica a rinunciare al suo nickname, ad uscire dall'anonimato, ad abbandonare abitudini ormai consolidate, e ha a disposizione da una parte l'ormai lunga e produttiva esperienza condivisa dai pionieri e dall'altra l'entusiasmo dei *recent addicted*, che usano quotidianamente lo *sharing* come volano per la crescita personale e del mondo, in modo da poter discernere e farne un buon uso. Se ormai un profilo Facebook è equiparato ad un recapito telefonico potenziato perché possiamo vederlo dal cellulare, ma anche dal tablet o dal pc (e anzi capita sempre più spesso che sia più facile ottenere risposta ad un messaggio sul social network piuttosto che ad un sms), è ormai patrimonio comune capire come tutelare i dati personali e scegliere le informazioni da pubblicare configurando in modo granulare il livello di condivisione.

Per dirla con una vignetta, pubblicata sul web:

"On Facebook, 273 people know I'm a dog.  
The rest can only see my limited profile."



La Rete come luogo esperienziale, come opportunità per costruire e narrare se stessi, per allargare la rete sociale a prescindere dalle coordinate spaziali, per estendere le conoscenze e mettere alla prova le competenze, per consentire una partecipazione attiva al dibattito e alla vita civile si propone come occasione irrinunciabile per chi opera in ambito formativo, a patto di avere consapevolezza delle sue potenzialità e del cambiamento concettuale che comporta l'uso di servirsene. Come sostiene Maragliano, infatti, *"l'insegnante che intende usare il digitale o che già lo usa non può farlo seriamente se non è consapevole di ciò che significa fare esperienza di sapere, di azione, di comunicazione tramite il supporto della rete e del digitale, e se soprattutto questa esperienza non la fa, non la matura, non la elabora, non la pensa soprattutto su se stesso, come individuo"*

*utente. [...] educare nel digitale è impresa certamente impegnativa, ma che diventa impossibile se preliminarmente non ci si educa, da adulti e professionisti, nel digitale. Educarsi per educare, dunque".*

Come per il labirinto, anche della Rete è necessario fare esperienza, non fermarsi alla prima impressione, al primo ostacolo, qualunque esso sia, per entrare in profondità nei suoi meandri e conquistare le competenze richieste per “navigare” in sicurezza e appropriarsi della ricchezza che nasconde. Quale può essere allora il ruolo del formatore di formatori per consentire a chi si affida alle sue indicazioni e conoscenze di vivere questo rito iniziatico e facilitarli ad entrare nel labirinto della Rete? Proviamo a ritornare alle origini e scoprire il ruolo del filo di Arianna nel mito del labirinto.

## **MA... IL FILO DI ARIANNA È UN SEMPLICE SPAGO?**

Ricordate il labirinto di Cnosso, che per molti è il labirinto per antonomasia? È il labirinto costruito a Creta dall’architetto ateniese Dedalo in cui Minosse, re dell’isola, aveva rinchiuso il Minotauro, creatura con il corpo di un uomo e la testa di toro che si cibava di esseri umani. Il Minotauro era nato dall’accoppiamento della moglie di Minosse, Pasifae, con un Toro sacro donato al re da Poseidone per avallare la sua rivendicazione del trono. Ogni anno, sette giovani e sette fanciulle ateniesi venivano sacrificati al Minotauro per saziare la sua fame, finché un giorno Teseo, figlio del re di Atene, giunse a Creta come offerta per il mostro. Arianna, figlia di Minosse, si innamorò di lui e gli diede in dono un filo, in modo che lo srotolasse man mano che procedeva nel complesso di stanze e corridoi che si intersecavano, salivano e discendevano, formando una rete intricata e fitta di giri che portavano inesorabilmente al Minotauro. Una volta ucciso il Minotauro, Teseo ritrovò la via dell’uscita senza difficoltà, guidato dal filo di Arianna.

Al mito del labirinto è stata associata fin dai tempi antichi una danza rituale, la *danza della geranos*, o *danza della gru*, descritta da Callimaco di Cirene ed eseguita dagli abitanti di Delo ancora al tempo di Plutarco. Compiuta, secondo la leggenda, per la prima volta da Teseo e dagli altri giovinetti attorno all’altare di Apollo per festeggiare la vittoria sul Minotauro, era diventata una danza rituale che si è diffusa non solo in Grecia e in Asia minore, ma anche in Italia, come testimonia il fregio dell’*oinochoe di Tragliatella*, una brocca per il vino di epoca etrusca in cui è raffigurata la cerimonia iniziatica dei *Ludus Troiae*. Ben descritta dalla ricercatrice Alba Naccari, era danzata di notte al lume delle fiaccole e i danzatori legati da una fune – il filo di Arianna, ossia la possibilità di ritorno dalla morte e dall’incontro con il Minotauro – formavano una catena che si snodava seguendo le circonvoluzioni del labirinto. La danza si svolgeva a spirale, verso sinistra, direzione dell’involuzione e della morte. Giunti al centro, i danzatori effettuavano un’inversione di marcia e la danza ritornava nel suo svolgersi all’indietro, all’origine e quindi alla vita. Nel

suo ripetersi sempre uguale, esprimeva la continuità dell'esperienza umana e il labirinto era il tramite di una speranza di rinascita.



CAVALIERI CHE ESCONO VITTORIOSI DAL LABIRINTO  
OINOCHOE DI TRAGLIATELLA - DA [WWW.ATOPON.IT](http://WWW.ATOPON.IT)

Il filo di Arianna, divenuto così importante come simbolo della salvezza, era quindi davvero necessario a Teseo per ritornare? Chi ricorda ancora la descrizione delle tipologie di labirinto, ricorderà anche che tutti i labirinti antichi erano di tipo *unicorsivo*, cioè ad una sola via: quindi Teseo non avrebbe avuto bisogno del filo di Arianna per uscire dal labirinto di Cnosso! Eppure, il filo di Arianna è rimasto nell'immaginario collettivo come mezzo di salvezza per Teseo. L'evocazione di quali immagini simboliche ha perciò reso durevole nel tempo questo esile filo? Ecco alcune interessanti interpretazioni.

- Per Iliana Borrillo non è un filo di conduzione, ma di condotta: indica metodo, attenzione e continuità. Il labirinto stesso ricorda un filo disposto come un gomito, come a dire che nulla è semplice e lineare. È il filo mentale che ininterrottamente tiene insieme, che crea legami e traccia i confini del nostro spazio esistenziale. Arianna esprime dunque la nostra volontà razionale: solo adottando e rimanendo fedele a un metodo si può arrivare al centro, vincere la lotta con il mostro, il demonio, l'incubo, il terrore che lo abita e tornare indietro salvi, ma trasformati e iniziati ad una vita diversa .
- Secondo Antonio Aveta, l'elemento del gomito di lana si configura come l'elemento più interessante di questo mito, in quanto agli occhi di noi moderni appare inusuale e "debole" come aiuto, quasi inadatto ad un eroe che sta per affrontare un terribile mostro. La sua funzione, e quindi anche il suo significato, a suo avviso, è da ricercarsi nella somiglianza con il filo della vita, quello che le Parche tessono e tagliano decidendo il destino di tutti, dèi compresi. Il paragone della vita con un debole filo è elemento ricorrente nella mitologia greca. Se così fosse, il filo che allora Teseo riavvolge per uscire dal labirinto per non rimanervi intrappolato altro non è se non il filo della sua vita, il suo passato, l'esperienza acquisita, quella che ognuno deve seguire dopo essere maturato per non perdersi e arrivare indenni all'uscita del percorso, che è poi il punto da dove si è entrati. La vita e la morte che di nuovo coincidono. Con questa lettura

l'uccisione del Minotauro diventa gesto rituale di maturazione, rito di passaggio dall'età adolescenziale all'età adulta; gli elementi che ci fanno propendere per questa interpretazione ci sono tutti: la lotta, l'amore, il pericolo, l'ignoto, il sangue. Teseo entra nel labirinto, seguendo gli impulsi del suo giovane cuore, uccide il mostro e matura, segue il filo che è la rappresentazione materiale della sua esperienza, e trova l'uscita dal labirinto, così che trionfante possa ritornare a casa per diventare re.

- Marta Superbi e Maria Cristina Butti vedono nell'entrata nel labirinto il faccia a faccia col mistero, in cui gli attori del gioco sperimentano la perdita di sé. Il ritorno alla luce rappresenta una nuova nascita, attesta la continuità della vita, che di generazione in generazione rinnova se stessa. Il "cuore" del labirinto assomiglia allora a un utero materno e il filo di Arianna ad un cordone ombelicale. [...] Arianna rappresenta molto di più di un'aiutante che dona un mezzo fatato (il filo) a Teseo, per condurlo sano e salvo all'uscita del labirinto. Arianna è la rosa del labirinto, l'amore stesso. L'uomo, immerso nella violenza, sempre la cerca, la vuole. Arianna è l'eterno segreto della vita, fonte indispensabile che allontana i fantasmi e le paure.

Filo mentale che offre un metodo, tiene insieme, traccia confini; filo conduttore che rassicura rispetto alla paura di perdersi; filo della memoria, del cammino della vita, della consapevolezza, della maturazione e dell'esperienza; strumento per allontanare i fantasmi e le paure; "cuore" che crea legami; origine e centro della ricerca di sé: sono tutte immagini che ben si adattano anche al ruolo di chi si assume il compito di affiancare gli insegnanti nel loro personale percorso di formazione che diventa percorso di trasformazione e cambiamento, ricordando loro che perdersi è talvolta l'unico modo per ritrovarsi.

## PREZI

La presentazione dei contenuti di questa pubblicazione è disponibile su Prezi, cliccando sul [link](#) o inquadrando il qrcode:



## BIBLIOGRAFIA

Giorgio Caproni, *Il franco cacciatore*, Garzanti, Milano 1982

Graziano Cecchinato, *Tags: media e conoscenza*, BIBLIOTIME, vol. N. 2, Anno XII, Luglio 2009

Derrick De Kerckhove, *La mente accresciuta*. Digitpub srl, Milano, 2010

Gilles Deleuze e Félix Guattari, *Millepiani*, Castelvechi Editore, 1980

Umberto Eco, *Dall'albero al labirinto. Studi storici sul segno e l'interpretazione*, Milano, Bompiani, 2007

Domitilla Ferrari, *Due gradi e mezzo di separazione. Come il networking facilita la circolazione delle idee (e fa girare l'economia)*, Sperling & Kupfer, 2013, Kindle edition

Giuseppe Granieri, *Blog generation*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2005

Pierre Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 2002

Denis McQuail, *Sociologia dei media*, Il Mulino, Bologna, 2007.

Laura Messina, *Accompagnarsi nei media*, Pensa Multimedia, Lecce, 2007

Matteo Motterlini, *La psicoeconomia di Charlie Brown: strategie per una società più felice*, Rizzoli, 2014, Kindle edition

Alba Naccari, *Le vie della danza. Pedagogia narrativa, danze etniche e danzamentoterapia*. Morlacchi editore, Perugia 2004

Giulio Osto, *Il labirinto della vita. Un viaggio spirituale nel Giardino di Valsanzibio*. Edizioni Proget, 2015

Corrado Petrucco, Marina De Rossi, *Narrare con il Digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Carrocci, Roma, 2009.

Paolo Santarcangeli, *Il Libro dei labirinti*, Frassinelli, Milano 1984

## SITOGRAFIA

<http://www.labyrinthos.net/>

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

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

<http://www.storycenter.org>

<http://www.treccani.it/vocabolario>

Chiara Cesario, *Il labirinto dall'antichità al medioevo*, in <http://host.uniroma3.it/progetti/cedir/cedir/Relazioni10/Labirinto.pdf>

Emanuela Pulvirenti, *Tutti pazzi per i labirinti!*, <http://www.didatticarte.it/Blog/?p=1102>

Umberto Eco, *I tre gomitoli*, in <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1984/11/14/tre-gomitoli.html>

Base cinque, *Il labirinto di Chartres*, <http://utenti.quipo.it/base5/combinatoria/labirchartres.htm>

Roberto Polillo, *Evoluzione del web da 1.0 a 2.0*, <http://www.slideshare.net/rpolillo/7-dal-web-10-al-web-20>

Gigi Cogo, *Cos'è un barcamp?*, <http://webeconoscenza.net/2009/10/12/cos-un-barcamp/>

Ivana Pais, *Intervista a Giovanni Jovanz74 Scrofani*, <http://laretechelavora.com/intervista-a-giovanni-jovanz74-scrofani-la-rete-sta-perdendo-spinta-propulsiva/>

Antonello Soro, *Educare alla Rete. L'alfabeto della nuova cittadinanza nella società digitale*, <http://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/2893366>

Monica Banzato, *Blog e Didattica* in <http://cird.unive.it/dspace/bitstream/123456789/24/1/Blog%20e%20didattica01.pdf>

Etienne Wenger et alii, *Cultivating communities of practice: a guide to managing knowledge*. Harvard Business School Press, Boston, 2002 <http://hbr.org/products/3308/3308p4.pdf>

Fabrizio Galimberti, *Internet, la rivoluzione che non finisce mai*, <http://www.ilsole24ore.com/art/cultura/2012-07-21/internet-rivoluzione-finisce-182932.shtml?grafici&uuid=AbUXUgBG>

Andrea Zanni, *Perché Internet è tutto ciò che siamo (ma anche di più)* <http://www.chefuturo.it/2014/07/perche-internet-e-tutto-cio-che-siamo-ma-anche-di-piu/>

Mario Rotta, *Strategie di ricerca, selezione e organizzazione di informazioni in rete* [http://www.mariorotta.com/scritture/wp-content/uploads/2007/03/mr\\_strategiediricerca.pdf](http://www.mariorotta.com/scritture/wp-content/uploads/2007/03/mr_strategiediricerca.pdf)

Roberto Maragliano, *Educarsi nel digitale*, <https://ltaonline.wordpress.com/2015/03/04/educarsi-nel-digitale/>

Ilina Borrillo, *Il labirinto come simbolo del viaggio entro e non oltre il limite*. <http://www.riflessioni.it/lettereonline/labirinto-simbolo.htm>

Antonio Aveta, *Il tempo del labirinto e della natura*. [http://www.academia.edu/10491066/Il\\_tempo\\_del\\_labirinto\\_e\\_della\\_natura](http://www.academia.edu/10491066/Il_tempo_del_labirinto_e_della_natura)

Marta Superbi, M. Cristina Butti, *Il labirinto: simboli, forme e rappresentazioni di un mito*, <http://www.lacosapsy.com/?p=1794>

Tutti i link sono stati consultati l'ultima volta nel mese di luglio 2015