Codice cliente: 000001105

ANDERSEN

Data: 20.10.2024 Pag.: 31,32,33
Size: 1439 cm2 AVE: € .00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

Tempi **turbolenti**

Prospettive di pedagogia hacker

di Carlo Milani

Dopo la pandemia di COVID19 è diventato chiaro a chiunque che le piattaforme di massa non solo contribuiscono in maniera attiva a orientare e plasmare i comportamenti delle persone, ma riescono a strutturare realtà parallele che rendono sempre più difficoltosa la costruzione di realtà condivise attraverso relazioni di fiducia e mutuo appoggio. Lo si percepisce a tutti i livelli: nei contesti sociali, lavorativi, nella vita di adulti, adolescenti e bambini. Esaurita la sbornia, passata l'euforia collettiva in cui sembrava che gli strumenti digitali avrebbero (auto)magicamente creato una nuova comunità planetaria, diffuso democrazia, concesso libertà mai sperimentate, le persone si trovano invece oggi spaesate di fronte al disincanto traumatico: la solitudine dilaga, ci si sente in continua competizione, impotenti, agiti. Vissuti che le nuove generazioni sperimentano in modo forse amplificato, con sofferenze difficili da esplicitare, pena il richiamo da parte degli adulti che «stanno sbagliando qualcosa», che gli strumenti sono «solo strumenti» e il problema sono loro che «li stanno utilizzando male».

Riteniamo che oggi, se si vuole fare educazione sui temi del digitale, è fondamentale porre questi vissuti di sofferenza al centro. Al tempo stesso, bisogna portare in primo piano la riflessione sul tema del potere, per evolvere da situazioni di oppressione la ricerca e la sperimentazione di pratiche di emancipazione.

Come C.I.R.C.E. (Centro Internazionale di Ricerca per le Convivialità Elettriche - circex.org) abbiamo chiamato il nostro approccio pedagogia hacker perché, come negli hacklab, la nostra attitudine nei confronti delle macchine è quella di persone curiose, desiderose di esplorare e comprenderne il funzionamento e la relazione che instaurano con noi; di imparare come conviverci andando oltre le apparenze, osservando le interazioni con uno sguardo obliquo, rivolto verso il dispositivo e insieme verso l'individuo. Un approccio necessariamente multidisciplinare perché solo in questo modo possiamo sviluppare consapevolezza, anche delle nostre idiosincrasie di singoli e di collettivi.

Si può immaginare la pedagogia hacker come l'attività di un gruppo di bambini intenti a giocare, a cercare, a smontare i giocattoli per capire cosa c'è dietro e dentro, a ricombinare i pezzi seguendo il

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

Codice cliente: 000001105

ANDERSEN

Data: 20.10.2024 Pag.: 31,32,33
Size: 1439 cm2 AVE: € .00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

proprio desiderio; o anche come attività di adolescenti che amano e odiano i propri dispositivi, inventano trick di resistenza sgangherata per reggerne la convivenza, utilizzano la tecnologia per dar voce e forma alle proprie urgenze. È una dimensione nella quale hanno valore i tentativi a vuoto, la frustrazione dell'errore, l'errare della ricerca, l'eccitazione delusa, il tempo «perso» a esaminare le minuzie, a cercare senza trovare, a riprovare senza riuscire, nonostante l'esercizio e l'impegno, nonostante gli aiuti e i suggerimenti. La pedagogia hacker è uno spazio liberato, anche dalla produttività forzata, dall'efficienza necessaria, in cui si incontrano la tecnologia e l'organico, il digitale e il corpo, l'arte e la fantascienza speculativa; è assumere le nostre vulnerabilità e alimentare la capacità di immaginare.

I nostri laboratori prendono le mosse da domande semplici e allo stesso tempo *impertinenti: come mi sento quando* utilizzo i diversi strumenti digitali? Come agiscono sul mio corpo? Quale potere esercitano? Come posso mettere a punto *modalità migliori per viverci insieme?*

Le risposte non sono già pronte. Possiamo però proporre un metodo, perché il metodo è (anche e soprattutto) un contenuto; abbiamo così inventato attività, giochi, riti e particolari conduzioni di gruppo per esplorare le questioni che più scottano. Non è raro che, come nella migliore tradizione hacker, imparando ci si diverta. Ad esempio, per aprire spazi di riflessione individuali sul proprio approccio alla tecnologia, per riconoscere gli «occhiali» che indossiamo nell'averci a che fare, può succedere che si venga ingaggiati in una conferenza intergalattica tra il pianeta degli Ingegneri, degli Smanettoni, dei Mistici e dei Giurassici per scongiurare la guerra. È possibile partecipare a riti dal sapore arcano per scoprire quale demone, daimon caratteristico, abita una determinata piattaforma social: presenza invisibile in grado di orientare i nostri comportamenti senza che ce ne accorgiamo. In alcuni casi utilizziamo maschere, musica, luci; capita che per condividere emozioni, desideri, disagi, chi partecipa crei piccole scene teatrali, a volte surreali, spesso divertenti, talvolta geniali. Diverse di queste esperienze sono raccontate in questo libro, tratte dai laboratori condotti in questi anni in giro per l'Italia e all'estero, e in quello spazio privilegiato di sperimentazione che è stato Anno Unico, la «scuola per chi non va a scuola» (c/o Fondazione Daimon, announico.it).

Sotto a tutto, c'è l'amore per la materia e il pensiero che si plasmano, si modificano e «funzionano» perché riusciamo a far combaciare i pezzi, pezzi che prima non esistevano o stavano altrove, parti mancanti che diventano vuoti necessari, orpelli *di troppo che si trasformano in snodi* fondamentali, fino a creare dispositivi e soprattutto racconti nuovi.

Tutto questo funziona perché crea *meraviglia là dove regnava l'apatia, funziona* perché spiazza, ricombina, riusa, ripara, ricompone, mescola, meticcia e riorganizza, con pochi semplici gesti eleganti, montagne di merci spazzatura in giochi strabilianti.

A nostro modo vorremmo contribuire al dibattito di lungo corso nei territori dei media studies e più specificamente della media education. Con un approccio hacker, cioè rifuggendo un certo accademismo e privilegiando l'hands on, la dimensione della sperimentazione, l'urgenza di confrontarsi con esigenze reali in contesti concreti. La prassi rimane in dialogo con la riflessione teorica. L'attenzione alle dinamiche di potere e all'agentività delle piattaforme digitali sono altri due elementi caratterizzanti, poco considerati sul fronte pedagogico. Nei laboratori di pedagogia hacker mettiamo a disposizione tutto quello che sappiamo, che abbiamo imparato dalla nostra esperienza e nel nostro percorso di ricerca condiviso; condividiamo molte competenze tecniche ma rifuggiamo però il ruolo di «risolvi-problemi»: il nostro approccio vuole essere capacitante, sostenere gli individui e i gruppi ad acquisire potere e possibilità di azione.

Vale per tutto, per tutti e per ognuno: appena s'impara qualcosa è necessario insegnarla, far vedere agli altri quel che si è imparato, subito liberarsi del fardello per evitare di strutturare gerarchie di esperti. Ma anche per sfuggire al noto problema che interviene quando le persone intorno a noi ci identificano con una competenza al punto che diventiamo una funzione, e *quella funzione si tramuta in una sorta di* condanna, come ci ricorda il testamento del suonatore Jones di Fabrizio De André:

> E poi se la gente sa, / E la gente lo sa che sai suonare / Suonare ti tocca / Per tutta la vita

è vero, può darsi che ci piaccia la nostra identità di esperti, così faticosamente conquistata, perché, continua la canzone

> E ti piace lasciarti ascoltare

Ma il nostro desiderio va altrove. Ci piace

Codice cliente: 000001105

ANDERSEN

Data: 20.10.2024 Pag.: 31,32,33
Size: 1439 cm2 AVE: € .00
Tiratura:
Diffusione:
Lettori:

Ritaglio Stampa ad uso esclusivo del destinatario, Non riproducibile

quando la voce diventa collettiva. Ci piace quando grazie alle nostre attività, ci emancipiamo dalla situazione descritta da Esopo nella favola *La volpe e l'uva*. La volpe vorrebbe l'uva, ma non ci arriva; allora s'inventa una scusa: è acerba, dice. Accade spesso qualcosa di simile quando ci imbattiamo in una tecnologia: la vorremmo tanto, ma non ci arriviamo, è faticoso, è difficile, richiede impegno, allora ci inventiamo scuse e cerchiamo di delegare, facciamo ricorso a sedicenti esperti, proviamo a fare scaricabarile. Non solo come individui, ma anche come società: invece di organizzare autogestione, ci affidiamo ai governi o, peggio ancora, a governi tecnici, obliterando così la politica. Ma la tecnologia, abbiamo imparato, è di per sé politica, perché è il nostro modo umano di stare nel modo.

Perciò ci piace molto riuscire a passare da vorrei, ma non posso a potrei, ma non voglio. Anzi: possiamo, ma non vogliamo. Significa che le nostre attività creano potere e che sta a noi decidere se e come farvi ricorso. La nostra cassetta degli attrezzi è in continuo ampliamento ed è aperta a chi vuole giocare i giochi della pedagogia hacker.

Quando ci presentiamo come hacker, una reazione comune è chiederci di compiere azioni più o meno illegali come violare account social o intrufolarci nei dispositivi di un bersaglio da spiare. Le persone ce lo chiedono per ragioni valide, dicono. I genitori vogliono controllare i figli, i partner vogliono controllarsi fra loro, come gli amici; i datori di lavoro vogliono controllare i lavoratori, e così via.

Sì, potremmo farlo (basta cercare su un motore di ricerca...): ma non vogliamo. Perciò la prima risposta che offriamo è una domanda: perché vuoi spiare qualcuno, violare la sua riservatezza? Poi ricordiamo che non si torna indietro: non è possibile dimenticare di aver letto la posta elettronica altrui, documenti riservati, violato la privacy degli altri.

Anche gli Stati vogliono controllare i loro cittadini, e quelli di altri Stati. Così come le multinazionali di ogni risma. La tecnica è sempre stato il fuoco che consente all'umanità di bruciare le tappe evolutive, una fonte di potere fin da quando dei nostri antenati maneggiavano selci scheggiate. Le tecnologie dell'informazione del XXI secolo sono tanto potenti da ristrutturare le relazioni fra le persone attraverso una molteplicità di dispositivi, rendendole ingranaggi delle Megamacchine contemporanee. Non è un caso che gli uomini più ricchi e potenti del mondo odierno siano multimiliardari della Silicon Valley, da dove originano alcune delle tecnologie digitali più diffuse nel nostro mondo.

A tutto questo attraverso il lavoro educativo vogliamo opporre non solo tecnologie digitali appropriate e conviviali, ma tecniche di facilitazione, capacità di narrare di sé e apprendere dall'esperienza, pratiche artistiche, modi di fare che curiamo come si curano gli ortaggi in un orto comunitario, i fiori in un giardino comune. Selezionare tecnologie appropriate non solo perché adeguate, ma perché proprie, riappropriate da noi. L'idea non è certo nuova, per fortuna ci sono tante persone che ci hanno lavorato a cui abbiamo attinto a piene mani, nell'ottica di costruire convivialità, cioè spazi adatti a gruppi di affinità, dinamiche di emancipazione e liberazione nel caos dei messaggi contraddittori, fra le macerie delle distruzioni attorno a noi.

Non siamo maghe o maghi, anche se abbiamo imparato quelle che si presentano come magie tecnologiche. Ma come tutte le magie gentili, non basta imparare a memoria delle formule: bisogna fare esperienza. Riveleremo i nostri metodi, perché abbiamo fiducia nei segreti condivisi. Nessuna garanzia, molti trucchi. Ma questo non è un manuale, è una ricognizione delle nostre ricerche, un'avventura ispirata all'enciclopedismo, quando fare enciclopedia significava andare a domandare agli artigiani come funzionano i loro utensili, in che modo operano, per provare a raccontarlo con disegni accurati, tradurlo in parole comprensibili anche agli altri e diffondere saperi.

La Tecnologia non ci salverà dalle nostre pulsioni distruttive, dalle nostre ansie di dominio. Non risolverà per noi alcun problema, perché esalta e amplifica ciò che noi siamo. Ma possiamo imparare ad averci a che fare.

Questa è la base, ed è politica, un modo di stare nel mondo. Un'attitudine libertaria: non accumulare conoscenze, né competenze; far circolare conoscenze e competenze, diffondere, anche attraverso il lavoro educativo, sociopotere.

Per giocare a questo gioco, la prima regola è: cominciare a giocare! ●

Carlo Milani, insieme a Davide Fant, è autore di *Pedagogia hacker*, eleuthera, Milano, 2024.
Entrambi fanno parte del collettivo C.I.R.C.E. Centro Internazionale di Ricerca per le Convivialità Elettriche (info@circex.org)