

REALTÀ NARRATE

HANS L. HÖGER

16

“A un certo punto bisogna sapere se colui che vuole raccontare agli altri la realtà ha la possibilità d’interpretarla, perché se non può, non ha nemmeno senso che inizi” (Fellini 1989, p. 154). Nel modo semplice e diretto che contraddistingue tutti i suoi scritti, il regista italiano Federico Fellini descrive uno dei principi conduttori della sua attività artistica. Può questo principio valere anche per l’azione creativa in altri ambiti, come ad esempio nella cultura di progetto? Tale domanda merita un’indagine per diversi motivi, non solo perché, ormai da tempo, nella progettazione e creazione progressista l’interdisciplinarietà è diventata un “must”, ma soprattutto perché Fellini menziona i tre nuclei fondanti di processi comunicativi funzionanti - *raccontare, sapere, interpretare* - e include nella sua affermazione il punto di riferimento centrale di ogni comunicazione: la realtà.

REALTÀ COME COSTRUZIONE La realtà non è né obiettiva né universalmente valida, ma si articola sotto la premessa della “simultaneità della diversità”: essa, infatti, viene sperimentata e interpretata simultaneamente in ogni parte del mondo da persone diverse e in modo sempre individuale, legato a specifici contesti di carattere geografico e culturale. Tali processi di sperimentazione e interpretazione, che si possono definire anche come “processi vitali di apprendimento” o come processi di “codificazione e decodificazione della realtà”, danno origine a relazioni interpersonali, così come

a quelle tra uomo e ambiente. Vivere tali relazioni genera in ogni uomo una base personale di sapere fondato sull’esperienza, base che è in continua crescita e sviluppo: nasce così quello che lo psicologo svizzero dello sviluppo Jean Piaget ha chiamato “adattamento cognitivo tra uomo e ambiente” (Piaget 1968, p. 116 e segg.). Tale adattamento è sempre reciproco: mediante l’*assimilazione*, il comportamento umano si adegua alle situazioni e circostanze ambientali, mentre tramite l’*accomodazione* il mondo esterno si modifica in conseguenza del comportamento umano.

Il *costruttivismo radicale*, rappresentato nell’ambito della psicologia cognitiva da Ernst von Glasersfeld e Heinz von Foerster e in quello scientifico-divulgativo da Paul Watzlawick, com’è noto, ha ulteriormente sviluppato il pensiero di Piaget, affermando che l’influenza sull’ambiente non avviene solo attraverso l’azione umana, ma anche attraverso i processi di consapevolezza. “Non sono tanto i fenomeni esterni”, spiega lo psicologo americano Jerome Bruner, “che determinano le nostre decisioni, ma il modo in cui li percepiamo e li raccontiamo a noi stessi. Il flusso di pensieri che ne deriva non è determinato unicamente dalla successione temporale e causale degli eventi, ma anche da come vengono toccati i nostri desideri, la nostra sensibilità e i nostri sentimenti. La nostra esistenza, in fondo, non ha né forma né significato, fintantoché non la formuliamo e non la fissiamo con le nostre parole.” (Bruner 1986, p. 35 e segg.).

Ciò non significa altro che la realtà viene costantemente ricreata dalla percezione soggettiva e dai racconti, in un processo di codificazione e decodificazione. Dunque è solo consequenziale se Fellini, all’inizio del succitato testo, per la realtà richiede non solo la semplice conoscenza degli avvenimenti, ma anche la capacità di mettere in relazione e interpretare gli stessi. Il filosofo e gnoseologo Ansgar Beckermann arriva addirittura al punto di proporre la rinuncia completa al concetto di sapere, concentrandosi, invece, su una attualizzazione della categoria classica di verità quale “convizione giustificata”. (Beckermann 2001, p. 571 e segg.)

SOLUZIONE DEI PROBLEMI O INTERPRETAZIONE

Partendo dalla situazione descritta, ovvero che non sono solo le misure sviluppate da ideatori professionisti a modificare le forme, le offerte e le caratteristiche esistenti, ma che queste sono influenzate e modificate anche da interpretazione, percezione e ricezione, il potenziale dell’interazione tra i diversi progetti si manifesta come caratteristica qualitativa centrale del lavoro creativo. Con ciò s’intende il potenziale della forma e della molteplicità, con cui i destinatari di un progetto hanno la possibilità di una cooperazione associativa, un’interpretazione propria e un ulteriore sviluppo delle proposte. Ciò riguarda non solo le forme classiche della progettazione contestuale o partecipativa, ma anche i più elementari proces-

si comunicativi, all'interno dei quali le informazioni vengono elaborate e trasmesse, ossia rese evidenti.

Al più tardi a partire dall'inizio del 20° secolo, esistono a questo proposito due modi di procedere nettamente distinti, basati su due diversi atteggiamenti mentali e progettuali. Uno è quello del *Movimento Moderno* che, da molti decenni, sostiene che l'operare progettuale debba avere come obiettivo la *risoluzione* di problemi, che si possa distinguere tra approcci giusti e sbagliati e che le soluzioni elaborate siano esemplari e universalmente valide. L'altro atteggiamento mentale è quello degli scettici e degli empirici, che partono dal presupposto che la creazione, in primo luogo, sia da intendersi come *interpretazione*, la cui forza, tenendo conto di categorie come *genius loci* e inconfondibilità, viene espressa in una processualità tagliata a misura della specifica situazione.

Entrambe le posizioni presentano potenziali d'interattività che, non da ultimo, si manifesta nella forza con cui un progetto, nella struttura e nell'offerta, è investito di univocità o ambivalenza. Per illustrare le differenze si prestano bene i paragoni con la creazione letteraria o cinematografica. Il primo atteggiamento, orientato alla soluzione dei problemi, è paragonabile alla creazione di libretti e manuali d'uso, saggi divulgativi o documentari. Il secondo, orientato all'interpretazione, è invece paragonabile ai racconti, alle poesie, alle short story, così come ai film d'autore o d'intrattenimento. Entrambi, naturalmente, sono parte della realtà con cui gli esseri umani si confrontano, ma sono nettamente diversi nel modo d'instaurare la relazione con le persone. Un valido libretto d'istruzioni per l'uso non deve lasciare alcuno spazio all'interpretazione, dev'essere inequivocabile, conciso e preciso; da un saggio divulgativo ci si aspetta che insegni, spieghi e crei determinate correlazioni. La stessa cosa ci si aspetta da un documentario, che però dev'essere ancora più chiaro, persuasivo e incisivo. Da un racconto, invece, ci si attende che porti i lettori nei luoghi in cui si svolge la narrazione, che faccia conoscere i protagonisti e racconti cosa accade loro, cosa li commuove, cosa li rende tristi o felici, cosa cambia la loro vita, cosa risveglia i loro desideri e dà forma ai loro sogni, in cosa consiste la loro quotidianità. Se una storia è ben raccontata o inscenata, permette al lettore e allo spettatore di diventare egli stesso protagonista, in quanto gli offre la possibilità di immedesimarsi, di partecipare emotivamente agli avvenimenti, d'identificarsi con i personaggi e di riflettere.

LA COSCIENZA DEL DESIGN Come dovrebbero dunque comportarsi i progettisti in merito a questi due possibili atteggiamenti comunicativi? Certamente, sarebbe sbagliato dare a uno dei due la priorità. Le storie, generalmente, necessitano di più tempo per essere recepite ed elaborate, rispetto all'informazione divulgativa, ma quando si tratta di entrare in relazione con la realtà da un punto di vista creativo, nel

senso di Fellini, ossia di interpretarla e quindi assumere anche posizioni contenutistiche, ecco che l'approccio narrativo appare più promettente rispetto a quello unicamente orientato alla soluzione dei problemi. Forse oggi si assiste proprio a una necessità di questo tipo di approccio come, qualche tempo fa, ha sottolineato l'architetto francese Jean Nouvel in un colloquio con degli studenti: "Fare il progettista", spiega Nouvel, "è un mestiere nel quale si deve avere un certo numero di convinzioni. Queste convinzioni sono legate all'apprendimento di un mondo che cambia giorno dopo giorno. C'è tutta una serie di incitamenti a produrre sempre le stesse cose e ad eliminare l'atto culturale. Se non ci poniamo delle domande sul mondo caotico, sulle teorie delle catastrofi, se non guardiamo ciò che succede nel dominio delle arti contemporanee, se non comprendiamo il mondo politico ed economico, se non ci rendiamo conto che questo può in qualsiasi momento manovrarci - se non mettiamo insieme tutto questo, non arriveremo mai ad una progettazione moderna. Essere *moderni*, del resto, non significa essere *corbusieriani*, ma avere un'attitudine sensibile nei confronti di tutti i fenomeni di emergenza nei tempi in cui viviamo" (Cirillo 1998, p. 9 e segg.). Questo potrebbe significare, ispirandosi liberamente al premio Nobel russo Joseph Brodsky, che nel design la coscienza è la madre della conoscenza.

BIBLIOGRAFIA

- Beckermann, Ansgar (2001): *Zur Inkohärenz und Irrelevanz des Wissensbegriffs. Plädoyer für eine neue Agenda in der Erkenntnistheorie*, in: *Zeitschrift für Philosophische Forschung*, no. 55, Francoforte sul Meno 2001
- Bruner, Jerome (1986): *Actual Minds, Possible Worlds*, Cambridge (Mass.) 1986
- Cirillo, Francesco (1998): *Trentuno domande a Jean Nouvel*, Napoli 1998
- Fellini, Federico (1989): *Spielen wie die Kinder*, Zurigo 1989
- Piaget, Jean (1968): *Die Entwicklung des Denkens*, Francoforte sul Meno 1968