

## **Per una nominazione attualizzata**

Il libro a cui ha preso parte nella stesura la dottoressa D'Ambrosio è una guida su come la tecnologia ha cambiato il nostro modo di vivere. Il nostro ambiente, infatti, ci invia informazioni continuamente che l'essere umano è in grado di apprendere muovendosi semplicemente nello spazio che lo circonda. Ecco perché, tra gli obiettivi della ricerca, figura anzitutto l'attivazione nelle scuole di ambienti digitali che possano fungere come ambienti cognitivi e sviluppare soluzioni sostenibili, innovative, legate alle potenzialità dell'e-learning.

Ho trovato interessante l'approfondimento sul progetto 'digital space makes school' assieme alla collaborazione di ALTROEQUIPE, "organismo multiagente che si distingue per l'interazione generata dalla mutua influenza tra le sue formazioni artistiche e scientifiche: coreografia/danza, suono, luce, architettura, motion capture e motion graphics". Mi riferisco in particolar modo al Sistema Roteanza Antigravitazionale 2013, un percorso a cui hanno preso parte studenti del Suor Orsola e della Sapienza di Roma (Dipartimento di Architettura e progetto). Una scena-live immersiva è stata utilizzata come esperienza cognitiva e come 'osservatorio' per chi fa ricerca in ambito educativo, e quindi anche nell'e-learning, fondendo danza/architettura/tecnologia.

Ciò che si comprende attraverso il saggio redatto della dottoressa D'Ambrosio è che il vero protagonista dei nostri tempi, in un mondo che vuole continuamente aggiornarsi anche sul lato digitale, è proprio il nostro corpo. Ed è proprio nello spazio occupato dai corpi che si genera la cognizione, ma solo se si dà vita ad un certo processo di apprendimento. Tale metodo viene definito embodied e co-embodied in l'ambiente in cui il corpo può realizzare tutto il suo potenziale. Ed ecco che ritorna la scena-live del laboratorio 'sistema roteanza antigravitazionale' che ha dato in digitale l'idea di classe e di aula, offrendo uno spazio dove incorporare e sviluppare un ambiente ibrido per l'apprendimento.

Interessante leggere della ricerca artistica che è stata condotta: attraverso le proposte di artisti come Fontana, Picasso, Braque e Sol Lewitt. Un approfondimento sull'architettura della struttura che non mi ha lasciato indifferente: a partire dal pavimento, dotato di un tracciato che ha costituito una prima stratificazione di dati utili agli agenti per abitare lo spazio e muoversi secondo altre traiettorie e altri tracciati (o mappe cognitive), fino alle sfere trasparenti utilizzate per sperimentare la mobilità sferica nello spazio, incorporando la roteanza e quindi le specifiche

possibilità offerte proprio dalla sfera (che abitualmente il corpo tiene da parte in nome della verticalità e della gravità). Il tutto accompagnato da dati sonori e musicali.

In sintesi, scopriamo attraverso questo saggio come sia possibile imparare semplicemente muovendosi nell'ambiente, grazie soprattutto all'avvento della tecnologia. Non vedendo più il mondo in maniera frontale e orizzontale, ma come un insieme di reti e di continue relazioni con l'ambiente esterno che ci pervade, attraverso il corpo che continua a restare in contatto con la realtà e con i diversi modi di apprendimento. E' solo grazie ad esso se i devices di cui siamo circondati hanno un minimo di controllo, ed è bene che il corpo non dimentichi mai il ruolo autorevole nel rapporto con la tecnologia.