

La suggestione di un apprendimento *elettrico*.

L'approccio ad una lettura così accurata e qualificata, a partire dalla stessa introduzione alle tematiche connesse al testo, è possibile attraverso una conoscenza lessicale e intellettuale di un certo spicco, una serie di concatenazioni periodiche, morfologiche e sintattiche degne di un testo con una quantità e una qualità tali da fornire una preparazione notevole. Il concetto di **spazio cognitivo** che apre le intenzioni del libro è affrontato sotto tutti i punti di vista, con una ridondanza, sicuramente positiva per il livello di lettura, che cerca di fissare le argomentazioni in maniera forte, senza lasciar spazio ad ogni tipo di incertezza. Lo spazio cognitivo che assume il significato di **ambiente sensibile**, cioè di uno spazio dove *il vivente agente* prende forma attraverso la sua mobilità e la sua *responsività*, che gli consente di adattarsi perfettamente alle condizioni ambientali. Una ricerca questa che viene più volte menzionata attraverso la continua insistenza sul *SISTEMA ROTEANZA GRAVITAZIONALE* di Altroequipe. Il concetto di **cognitivo** assume forma attraverso le parole della D'Ambrosio che articola dettagliatamente, quasi in maniera minuziosa, la fusione *danza-architettura* che si presta nel compito di far emergere la percezione e il sensorio dell'agente. L'enunciazione di una ricerca che crea un connubio di saperi attraverso l'utilizzo di 3 campi di sapere: le arti performative di Altroequipe, la Nuova Robotica con l'approccio *embodied*, cioè esteso ad un apprendimento tecnologico, e una pedagogia degli ambienti digitali. Tutto ciò, riferito attentamente e con una volontà di **far** apprendere ciò che deve far apprendere altro, pone le basi per una **nominazione attualizzata del processo di apprendimento**: e-learning. Una capacità di arrivare alle menti dei lettori senza banalità o i cosiddetti "già letti" o "già sentiti" ma attraverso un'idea di insegnamento decisa e al contempo complessa e articolata, ricca di minuziosità e con una chiara pretesa di impegno e attenzione ad una lettura che ritengo non debba essere unica ma ripetuta sia per una questione di piacevolezza che di fissazione dei concetti chiave. Una lettura "per pochi" ma una conoscenza per tutti. Tra la complessità si fa spazio la **pedagogia elettronica**: quella che trova una tridimensionalità, una pluralità dei codici a discapito di un ambiente bidimensionale di spazio e tempo; quella che denuncia l'educazione scolastica fondata sui binomi e richiama una scuola che promuova ambienti interconnessi; quella che insiste sulla ricerca artistica di Altroequipe sul *digitale* per rendere un'azione prima di tutto **sensibile**, cioè percepita dall'agente attivo, e poi anche visibile e invisibile; quella che trova nelle neuroscienze il punto di svolta della continuità tra biologico e meccanico che sollecita il

ricongiungimento tra sensorio/percezione e **cognitivo post-elettrico**.

Quando leggiamo “nominazione attualizzata di apprendimento” dovremmo subito capire la suggestione che si nasconde sotto: l’impegno di una ricerca che mira all’agire umano in uno spazio, dove in una morfologia dinamica l’agente e l’ambiente sono **interconnessi** a generare cognizione.

L’interazione è il fulcro della scena live del *SISTEMA ROTEANZA GRAVITAZIONALE* poiché crea un ambiente trans-formante, cioè dove convergono molteplici spazi, codici e forme: si realizza un sistema cognitivo, attualizzato al digitale, attraverso una serie di sensorialità e percezioni. Si genera una new school all’interno della quale la formazione unisce più entità in un unico ambiente: la scuola diventa essa stessa ambiente cognitivo. Il motivo di spiegazioni così vive ha una ragione: giungere all’esplicitazione del processo di **trasformazione**. Un trionfo continuo che parte dall’azione e arriva alla trasformazione, passando per l’interazione tra corpi e tra corpi e spazio. Un’azione che definiremo come *azione interconnessa*, dove l’agente è tale perché agisce attraverso interazioni e i due concetti si fondono l’un l’altro. La trasformazione ha come punto di partenza *l’emergenza di una mobilità in un ambiente plastico*, dove l’apprendimento diventa adattamento all’ambiente e l’adattamento è dovuto all’interazione, generata da uno stato mobile dell’agente, tra le entità presenti nella scena live. Si crea così un ambiente in trasformazione mediante una doppia **situatedness**: *interazione tra agente e spazio* dove il primo si manifesta attraverso la sua capacità di adattamento e il secondo genera il primo tramite le sue perturbazioni senza però trasformarlo: **generazione di cognizione**. Trovandoci, e trovandomi in primis, di fronte a un testo universitario non potevamo che aspettarci questo: connubio perfetto tra attenzione alla lettura con predisposizione ad essa e complessità delle parole e dei periodi completamente conforme al livello sopra la media degli argomenti trattati.