

## CAMBIAMENTI INCANTEVOLI

La **bellezza** è qui colta come gesto dell'esperienza, linguaggio per apprendere, come cambiamento e trasformazione → si parla di **bellezza a contatto con il mondo**

La bellezza possiede un suo apparire, un vocabolario, dei mascheramenti

La **conoscenza e l'apprendimento** hanno a che fare con la **bellezza**, perché imparare è gesto che seduce chi impara. Imparare = implica piacere ma anche fatica. Imparare è un'arte.

*Apprendere nell'apprendere*: dilatazione di spazio e tempo, possibilità di tregua e di riflessività.

La **bellezza non chiede di essere definita**, ma ri-conosciuta. Il bello non viene assunto consapevolmente → per farlo abbiamo strumenti critici: interazione di **intenzionalità e incantamento**

Il soggetto entra in presenza nel mondo e attua le sue potenzialità → più facile accetto a progetti personali

→ con **rapporto estetico (la bellezza) con la realtà** (è possibile avere nuove forme di apprendimento)

→ dimensione estetica di imparare: bellezza diventa segno verbale, sentire cosa vuol dire imparare

Apprendere = euforia, scoperta + scossa cognitiva, pathos emozionale, squilibrio, disorientamento

Ma → serve **educazione dello sguardo**, direzione gesti visione del mondo, riappropriarsi con bellezza la capacità di stupirsi (*passione di vedere*)

Il metodo scelto come metodo di indagine che studia il legame tra bellezza e conoscenza è il **mito**

- come **simbolo del conoscere creativo**, crea relazione con la bellezza
- il racconto di gesta insegna a fare dell'apprendimento un organo di formazione
- non ci sarebbe bellezza in qualcosa che rimane muto, che non interroga la nostra volontà → mito è narrazione di metamorfosi
- avvicina all'apprendimento evitando percorsi noti, avvicinandoci alla bellezza nel suo divenire
- il **mito è stupore**

### **MITO DI PERSEFONE (P 24 26 27)**

**IDENTITÀ**: prima di coglierla come principio, essa è modalità di rendersi visibile, comunicabile, apparire

Si esprime con linguaggio e segna passaggi di cambiamento che la investe e la trasforma → tempo

Il mito di **Persefone** è un diretto **riferimento alle trasformazioni e ai passaggi essenziali**. È raccontato nel momento del suo culmine di energia e cambiamento → quando il dio Ade afferra e trascina con sé la ragazza Persefone è kore (ragazza) → ragazza dai tratti infantili, con una bellezza che deve ancora sbocciare → quindi ancora in pieno divenire

Da ragazza a donna → **passaggio brusco**, violenza, strappo → Persefone diventa Demetra (identità rapita)

La ragazza per paura e malinconia evita forme di sostentamento, aveva ceduto solo una volta: melograno

→ la condannerà a **un'esistenza divisa** (autunno/inverno: con Ade – primavera/estate: con madre) →

inferi: buio, moglie, regina + luce: recupero legame madre, fanciullezza perenne

Senza discesa Inferi, attraversamento morte → soggetto non potrebbe avere possibilità di produrre sapere

Il mito suggerisce due modi di apprendimento del bello.

- **Per folgorazione** → rapimento
- **Per lenta accettazione** → discesa agli inferi e lenta risalita → l'apprendimento e l'educazione non sono solo gioia ma anche zone di ombra

Il mito di Persefone indica un **continuo cambiamento**

lo stesso significato del nome **Persefone: portatrice di mancanza, di distruzione** → legata alla mancanza del raccolto o meglio alla turnazione del racconto, tutto ciò indica → transito ciclico: ridefinizione della propria identità e quindi uno sguardo e prospettive sempre diverse.

**Identità**: quel che si fa con ciò che accade o scegliamo, forma di quel che sappiamo raccontare di noi

**MITO DI EURIDICE E ORFEO (P 31 41)**

= Euridice, amata da Orfeo, viene morsa da un serpente e portata nel regno dei morti. Orfeo cerca di riaverla con sé la sua amata. Sarà Persefone a concedere che la giovane ritorni al mondo terreno, a patto che Orfeo non si volti mai durante il percorso per controllare che la ragazza lo segua. Orfeo cede alla tentazione, perdendo per sempre Euridice.

Questo mito ci spinge a capire come l'incontro con l'altro diventa relazione e mutamento, come conoscere l'altro è tra le più impegnative e determinanti esperienze di apprendimento.

La **relazione con l'altro** è prima di tutto **esperienza sentimentale** → sentimento inteso come sentire, come educazione sentimentale.

Essere in ascolto del nostro sentire e del sentimento che proviamo nella relazione con l'altro ci fa adottare una prospettiva dubitante e accogliente.

**Orfeo** è inteso come creatore di bellezza, grazie alla sua abilità nell'uso della lira e nel canto.

Grazie a queste sue abilità cercherà di riaverla l'amata Euridice dagli inferi, commuovendo con il suo canto gli abitanti dell'ade, in particolare Caronte (il traghettatore) e Persefone.

**È sempre la bellezza** (o meglio la mancanza di bellezza quando Orfeo smette di cantare per la perdita definitiva di Euridice) **che lo condannerà alla morte**.

Orfeo con la sua musica genera relazioni e sentimenti e desideri.

**L'apprendimento parte dal desiderio e dal sentimento** → è questo il modo più profondo e irriducibile attraverso il quale la persona indirizza le proprie relazioni.

Vi sono però desideri che danneggiano e oscurano le relazioni. Infatti, nel mito di Orfeo c'è una relazione anche tra desiderio e morte oltre che tra desiderio e bellezza. È infatti il desiderio di rivedere Euridice, prima che sia completamente uscita dagli inferi, che fa condannare a morte definitiva Euridice → è uno sguardo che la condanna.

Nella relazione con l'altro c'è una risposta emotiva fondamentale, che in greco è **pathos** → **passione, patimento ed emozioni**. È questa risposta emotiva che orienta il nostro comportamento.

Il pathos si manifesta in tre modi

1. **Sin-patia** → legame di comunione nel quale ci sentiamo totalmente a nostro agio
2. **Anti-patia** → esprime un sentimento allontanante, che respinge
3. **Em-patia** → sinonimo di immedesimazione, accoglienza e inclusione

Il modo in cui si manifesta il pathos è l'empatia che richiede energie considerevoli.

La **compassione** è un'altra forma di pathos che ci fa patire assieme.

Lo sguardo predatore e possessivo di Orfeo e non lo sguardo compassionevole degli altri abitanti dell'ade sarà quello che condannerà per sempre Orfeo ed Euridice.

Orfeo la cui bellezza del canto ha saputo spingere alla compassione vari personaggi, non ha avuto lui stesso compassione di Euridice e per questo è stato punito.

Cos'è **l'apprendimento**? → è un'esperienza che genera mutamento nelle proprie conoscenze o nei propri modi di essere che verrà conservato nel tempo.

Alcuni apprendimenti richiedono consapevolezza, altri sono inconsapevoli.

L'apprendimento richiede prossimità, la lontananza è priva di partecipazione estetica → emotiva.

RISORSE ESTETICHE DELL'APPRENDIMENTO: sguardo – tempo – corpo – movimento

**LO SGUARDO**

È il gesto principale dell'apprendere. L'esperienza emotiva della bellezza si connette con l'esperienza dello sguardo nella dimensione dell'apprendimento. È relazione, tramite comunicativo potente

Sin dall'infanzia si risponde ad un insieme di norme comportamentali → l'educazione degli occhi e dello sguardo. Lo sguardo deve imparare a definirsi. Ci guida nell'identificazione, nostri itinerari emotivi.

Lo sguardo consente l'ingresso di possibili immagini sbagliate e quindi di modelli potenzialmente negativi.

Gli occhi sono un tramite comunicativo molto potente, sono finestre sull'anima e quindi porte difficilmente custodibili di ciò che si sente e si pensa. Ma l'occhio può essere anche cattivo ed invidioso, distruggendo così la bellezza. Tale è la potenza distruttrice dello sguardo invidioso che Dante colloca **agli invidiosi** in un purgatorio in condizioni di sofferta cecità. Qui gli invidiosi hanno gli occhi cuciti che non permettono loro di vedere la luce del sole e neanche di piangere.

**MITO DI MEDUSA (P 81 82)**

Il mito che più di tutti interroga lo sguardo in relazione ad apprendimento e bellezza è quello di medusa. Ogni suo tratto descrittivo si presenta connesso con la mutevolezza e la conciliazione degli opposti.

**Medusa** da donna bellissima viene trasformata da uno sguardo invidioso in un mostro.

In questo caso l'eccesso di bellezza genera mostruosità. Medusa transita dalla forma della bellezza alla forma della mostruosità. Ma la **mostruosità** di medusa non è nella sua bruttezza ma nella capacità di provocare una reazione di orrore allo sguardo.

**Trasformazione dello sguardo** → chiunque lo avesse incrociato sarebbe stato trasformato in pietra

Mito simile → Perseo: rito di passaggio a età adulta → deve decapitare il mostro per avere sposa Andromeda

Forma=

- Medusa: da bellezza a mostruosità → per lei una forma è stata perduta
- Perseo: forma cercata nel cambiamento → una forma è stata raggiunta

Sguardo=

- Medusa: dimensione fissa della forma
- Perseo: strumento per incarnare nuova forma

Perseo riuscirà a decapitare Medusa ma non cessa potere di lei

Medusa condannata a forma di fissità → proibito contatto con l'altro, non si vede vedente né toccante

**IL TEMPO**

L'apprendimento è esperienza ed è un processo lento, non è solo atto momentaneo. Si nutre di tempo, attinge all'esperienza, e circolarmente produce esperienza. Il gesto che si compie è trasformazione, vuole movimento, si fa forma azione.

La bellezza si produce nel tempo e nella memoria.

Per coglier questa metafora l'autore usa un mito lontano dai più famosi dei dell'olimpio. Sceglie un dio che non gode di grande prestigio e che ha conosciuto l'esilio olimpico → grande allontanamento dalla bellezza

**MITO DI EFESTO (P DA 98 A 103)**

**Efesto** non vive nell'olimpio ma vive al fondo di crateri vulcanici, è zoppo e instancabilmente lavoratore. La cadenza del suo lavoro è metafora dello **scorrere del tempo** che lega memoria a apprendimento e bellezza. Per la sua condizione di rifiuto (condizione di gettatezza) è obbligato ad apprendere un lavoro → è obbligato a trasformare una condizione iniziale negativa, in un'occasione e opportunità di pensare altrimenti. Apprendendo un mestiere attraverso un gesto educativo ottiene libertà di azione, di capacità creativa, apertura al possibile.

Fa del suo esser esto respinto un progetto che assume il linguaggio dell'arte. È il dio dell'artigianato, della metallurgia, trasforma il metallo in linguaggio, e quindi la sua arte costruisce relazione con l'altro. Ha la capacità di apprendere, trasformare e dare nuove forme al mondo. Efesto nel tempo fa scaturire dalla sua deformità e imperfezione la perfezione più ammirata.

Sua operosità paragonata a scrittura: lentezza progressiva, desiderio progettuale, risultato opera d'arte.

Forgia armi, scudi, gioielli per eroi e divinità. Tutto ciò in un **tempo efestino** (possibilità di cambiare e apprendere) che si serve di intuizione, ingegno e paziente fatica. Efesto apprende la bellezza nel divenire.

**Scansioni temporali-cognitive di Efesto:**

- Estrazione: separa metallo da altre sostanze (= ripescare ricordi evidenziandone uno)
- Fusione: metallo diventa liquido (= conoscenza pronta a fondersi con altro, a divenire altro)
- Raffinazione: si eliminano impurità (= verso forma di pensiero che stiamo cercando)
- Colatura: metallo fuso estratto dal fuoco (= forma immaginata in intuizione prende spazio)
- Modellatura: tempo non è rapidità, ma sicurezza di creare quello che vogliamo. Bellezza presuppone attenzione al tempo
- Composizione: risultato
- Cesellatura: rifinitura, pazienza di attesa

È un dio che vive la dimensione della **produzione di forma e di bellezza**. E da questo dio che dal buio dà vita a creazioni luminose che si può cogliere tutta l'operosità della trasformazione e dell'apprendimento.

**Dal mito si impara che il sapere non si produce dal niente ma è l'esito di una trasformazione di cui siamo gli agenti e protagonisti.**

La bellezza si ottiene, si apprende per immaginazione, attesa, desiderio, tensione, trasformazione e azione.

### **IL CORPO**

Le emozioni, anche se stanno nel pensiero, necessitano di un corpo per divenire sguardo, percezione e azione. **L'emozione si mette in relazione con la realtà attraverso il corpo.**

### **MITO DI AFRODITE, EROS E PSICHE (P 123 124 131 132)**

Ci permette di cogliere il difficile tema della relazione tra esperienza del corpo, apprendimento e bellezza.

**Afrodite** è la dea del corpo e della corporeità e affronta il mondo e i suoi legami con gli altri attraverso la dimensione più problematica e impegnativa del corpo → **la sessualità**

Il mito di afrodite è affollato di **duplicità** ed opposti legato al ruolo generativo che hanno corpo ed emozioni. Afrodite ha una relazione passionale e corporea con il mondo.

**Psiche**: ragazza bellissima, invidiata da Afrodite, che invia figlio Eros perché la faccia innamorare di uomo più brutto → Eros si innamora di Psiche, si incontrano ma Psiche non deve mai scoprire identità di amato. Ogni notte bruciano la loro passione, ma una notte Psiche decide di vedere volto amante, ma letale per lui. → Sono accomunate nel medesimo modo attraverso cui l'esperienza vita diventa conoscenza e relazione. Lo slancio che spinge alla conoscenza richiede un desiderio e un'attrattività. Il corpo ne è la fonte e veicolo. Quella di afrodite è una sessualità irrefrenabile e pubblica. Quella di psiche è nascosta, riservata e cieca.

L'apprendere tenta a ciò che è **desiderio ma sconosciuto**. La relazione con il cambiamento avviene con la partecipazione del corpo e delle emozioni.

Come nel mito, il **desiderio** richiede coraggio, così come nell'apprendimento è indispensabile il coraggio di modificare modelli ed equilibri acquisiti. → **L'apprendimento** è un processo che si serve di un corpo funzionale che ha desideri che con forza e coraggio protendono verso un mondo che si sa vedere ricco di bellezza. Infatti, il **desiderio** è sempre legato a ciò che si sente e si vive come bello.

### **IL MOVIMENTO**

Ogni **apprendimento è movimento, transizione**. Il **movimento genera esperienze e mutamenti**.

La forma più esperienziale del movimento è il viaggio.

Il questo senso Hermes è una delle divinità più sfaccettate che vive in una dimensione di mutamento e instabilità, proprio come accade in un processo di apprendimento

### **MITO DI HESRMES (P 141 142 147)**

**Hermes** è dio messaggero, pratico negli affari, ingannatore nei discorsi e ladro.

Hermes è divinità del viaggiare, ma la sua ragione del viaggio non è mai raggiungere una destinazione, ma è il viaggio stesso. **Il dio non è in viaggio, ma è il viaggio.**

Ulisse è viaggiatore che si allontana per poi tornare, Hermes è viaggio puro, è colui che sta sulla strada.

Anche **l'apprendimento** è spostamento, connette ciò che è divino con l'umano, la vita e la morte.

Hermes è anche riconosciuto come maestro del gioco → **gioco** come specchio della vita con regole e divieti che permette di rafforzare l'io con gratificazioni. Libertà, invenzione, iniziativa, desiderio di vincere, bisogno: conferma di proprie capacità

Hermes è anche lui che accompagna le anime nell'ade (psicopompo). Accompagna anima così che raggiunga l'Ade e lo viva in pace.

**Il lutto** come soglia di abbandono del proprio equilibrio verso un progetto di apprendimento in compagnia della bellezza

IL BELLO DELL'INSEGNARE → lasciare segno, dare cambiamento, arricchire, con bellezza si accoglie, efficacia, insegnare come relazione tra soggetti

IL BELLO DELL'IMPARARE → motivazione è motore, prima imparare poi apprendere, sono diversi, dal mito si produce sapere