

I labirinti: il mito, l'ipertesto, la mente

Franco Eugeni*, Raffaele Mascella**

*Già Professore Ordinario di Filosofia della Scienza - Università di Teramo

**Professore Associato di Filosofia della Scienza - Università di Teramo

*Dedicato al Prof. Ezio Sciarra nell'occasione del suo
75° compleanno*

Sunto. Il concetto di Labirinto, indipendentemente dalla nascita del suo mito, è oggi diventato un archetipo per molti nostri modi di avvicinarsi ai saperi.

Parole chiave: Labirinto – Minosse – Minotauro – ipertesto – mente

Abstract. The concept of Labyrinth, regardless of the birth of its myth, has today become an archetype for many of our ways of approaching knowledge.

Keywords: Labyrinth - Minos - Minotaur - hypertext - mind

Borges (1941) suggerisce naturalmente la totale coincidenza tra libro e labirinto: «Ts'ui Pen avrà detto qualche volta: “Mi ritiro a scrivere un libro” e qualche altra volta: “Mi ritiro a costruire un labirinto”. Tutti pensarono a due opere; nessuno pensò che libro e labirinto fossero una cosa sola».

Da un'imprecazione popolare abruzzese: “pùzz'a je 'ppés.... 'ndé la mend umàn”. Libera traduzione: “che tu ti possa sperdere nella mente umana.”

1. Il mito del labirinto

In una prima grossolana indicazione possiamo affermare che un labirinto è una struttura, per solito di vaste dimensioni, costruita con un ingresso, una uscita, una serie intricata di vie in modo tale che una volta entrati ci sia difficile trovare l'uscita. Nel linguaggio comune è anche un sinonimo di rompicapo.

Il labirinto più famoso e leggendario, che appare nelle opere mitologiche, è il Labirinto di Cnosso, giunto a noi sul verso di monete cretesi di epoca minoica. Di questo labirinto si disse che è una struttura così ingannatrice e così ingegnosamente concepita non ne fu mai vista al mondo, allora ed in epoche successive.¹

Labirinti architettonici di questo tipo non erano rari nel mondo antico. L'immagine simbolica del labirinto di Cnosso, unita spesso all'onnipresente spirale cosmica, simboleggiante l'eternità, si ritrova non solo nell'area mediterranea e microasiatica ma anche nel nord Europa, nelle tracce lasciate dalle civiltà megalitiche della fascia atlantica e dalle popolazioni celtiche in Irlanda e Scandinavia meridionale. Anche in Egitto lo schema labirintico non è sconosciuto. Erodoto (484-430 a.C.) parla di un labirinto, in parte da lui stesso visitato, con circa 3000

¹ Si narra della sua costruzione nell' isola di Creta, ordinata da [Re Minosse](#), per chiudervi il mostruoso Minotauro, nato dall'irreale unione tra la regina e un [toro](#). Il labirinto era un complesso intrico di strade contornate da alti muri, stanze con molte porte, cunicoli e gallerie. L'architetto ideatore fu Dedalo, imprigionato a lavori ultimati assieme al figlio Icaro, perché non rivelasse i segreti costruttivi. Dedalo costruì delle [ali](#), che applicò con la [cera](#) alle spalle sue e di suo figlio. Entrambi allora uscirono volando, ma il figlio Icaro colpito da orgoglio volò troppo vicino al Sole, la cera che teneva le ali si sciolse ed Icaro precipitò miseramente verso il basso. Minosse impose che ogni anno sette giovani e sette fanciulle di [Atene](#), fossero date in pasto al Minotauro. Fu l'eroe Teseo che aiutato da un lungo filo, donatogli da una tale [Arianna](#), filo che aveva lasciato scorrere lungo il percorso, riuscì ad orientarsi e a muoversi nel labirinto, trovare il mostro e ucciderlo.

camere, sviluppato su due piani con edifici collegati ed un muro esterno che li racchiude.

Nel Cristianesimo i fedeli si ritrovano spesso a dover costruire e frequentare veri e propri labirinti sotterranei dal disegno intricato e dagli accessi oscuri e pericolosi: le catacombe, rifugio e nascondiglio oltre che luogo di culto e di sepoltura dei defunti. Ma fin dai primi secoli dopo Cristo, si realizza una interessante fusione del pensiero classico con quello cristiano, ovvero, il trascorrere tortuoso e faticoso della vita, nei labirinti del sacro (Argentieri, 2004) dalla nascita fino alla conclusione. Da una parte si andava semplicemente nel regno dei morti, dall'altra era nel paradiso celeste. La cultura cristiana, infatti, già nel IV secolo affianca gli eroi classici con il simbolismo cristiano; e così la Chiesa, così come Arianna, indica la strada per raggiungere la meta finale, al centro della schema, ovvero la Gerusalemme celeste.

Molte cattedrali cristiane edificate in tempo medievale avevano così schemi labirintici incastonati nei loro pavimenti, successivamente distrutti da canonici scandalizzati, tra il XVII e il XVIII secolo, per evitare che le persone, invece di seguire le funzioni, ci camminassero sopra per cercarne la soluzione. Questo pareva loro inaccettabile avendone dimenticato il significato simbolico, comunque profondo, che indicava il percorso dei fedeli, impegnati in un cammino terreno ascetico e mistico. Per altri versi il labirinto ha rappresentato anche il lungo e tortuoso cammino iniziatico che l'eroe affronta per poter affrontare il mostro, cammino che può essere abbreviato e semplificato solo dal consiglio e dalla saggezza di chi è già iniziato. Dunque il labirinto nella storia rappresenta e concentra in sé una serie di miti e simboli, da quelli profondamente radicati nella nostra coscienza a quelli ottenuti con elaborazioni successive sia dal punto di vista architettonico che simbolico, avvenute in un ampio intervallo di tempo e di spazio. Perciò si passa dal “viaggio iniziatico” dei popoli primitivi al “cammino della salvezza” dei cristiani, dalla “discesa degli inferi” alla “peregrinazione impedita” ed alla “ricerca della conoscenza”.

La stessa rilettura del pensiero socratico per l'educazione dei giovani (Eugeni et al., 2006) e la sua metodica di destrutturazione dei concetti e della ricostruzione successiva dei medesimi, ben più concettualizzati e la sua maieutica sono indizi di attività labirintiche per il raggiungimento dell'uscita, nel caso la conquista del concetto ovvero nel non perdersi per tentare di conoscere il labirinto del proprio pensiero.

Anche la letteratura ha tenuto conto dell'idea di labirinto. Lo scrittore inglese Joseph Addison (1672-1719) scrisse un'interessante opera su Rosamunda, dalla quale Algernon Charles Swiburne (1837-1909) trasse il dramma *Rosamund* (1899), il cui tema centrale è un labirinto.²

A volte il labirinto è usato in senso figurativo e come principio strutturante, per rappresentare condizioni sociali e biologiche complesse o caotiche. È il caso, ad esempio, di James Joyce (1997) che sfrutta il mito di Dedalo e Icaro come elemento organizzativo nel romanzo, per affrontare i temi della ribellione e della scoperta individuali. O per i labirinti fisici è il caso di Shakespeare che cita questi labirinti fra il selvatico e il verde che ornavano i prati davanti alle Chiese (Shakespeare, 2006). Umberto Eco (1980) incarna in modo spettacolare il concetto labirintico della conoscenza, attraverso la biblioteca-labirinto de *Il nome della rosa*, anche se questa immagine richiama la labirintica *Biblioteca di Babele* di Borges (Borges, 1944/1967).

Nell'arte barocca vi è interesse per il labirinto come ornamento o passatempo, anche se scevro di qualsiasi connotazione mistica o religiosa. I grandi palazzi patrizi vedono il sorgere di giardini ornati da siepi che formano percorsi labirintici, ad uso dei giochi di società dei loro

² Nel XII secolo il Re d'Inghilterra Enrico II fece costruire, in un parco a Woodstock, il cosiddetto Rosamunda's Bower (rifugio di Rosamunda), ai fini di nascondere la sua amante Rosamunda alla moglie Eleonora d'Aquitania. Il rifugio era al centro di un intricato labirinto. Tuttavia la moglie Eleonora ricorrendo alla tecnica del filo di Arianna arrivò al centro del labirinto e costrinse la bella rivale a bere un potente veleno e quindi a tornare con il suo filo nei suoi regali appartamenti.

nobili ed annoiati signori. È famoso, ad esempio, il labirinto tardo-rinascimentale creato nel 1690 per il Palazzo di Hampton Court, residenza di Guglielmo d'Orange.

Nei primi anni del '900 nell'Indiana (USA), precisamente ad Harmony, una setta di emigrati tedeschi edificò un labirinto di siepi che fu preso come simbolo della tortuosità del peccato e della difficoltà di trovare la retta via. Il labirinto fu distrutto e poi riedificato nel 1942 su disegni forse non originali.

Il labirinto viene studiato dal punto di vista geometrico e matematico, perfino da Leonardo da Vinci (1452-1519). Da allora in poi, e fino ad oggi, esso si insinua spesso inconsapevolmente nell'arte, nella musica, nella pittura in mille e mille modi differenti.

2. Labirinti e matematica

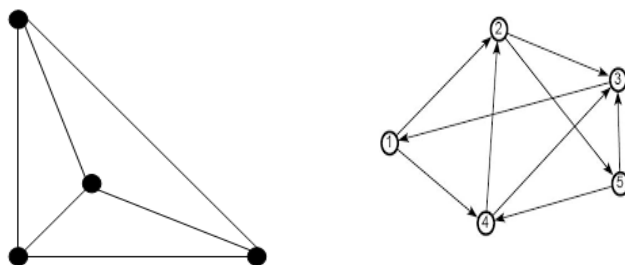
Ci si può chiedere se esista un algoritmo che possa risolvere un labirinto. In altre parole se esista un metodo che ci porti dall'ingresso all'uscita senza timore di errare. La risposta è positiva e un algoritmo può essere dedotto da alcune regole dovute ai matematici francesi G. Tarry e M. Trémaux, alla fine del XIX secolo, poi riportate da Lucas (1960) tra le sue ricreazioni matematiche. Di questo algoritmo, conosciuto come algoritmo di Tremaux, o meglio di una sua versione semplificata, si avvale anche il padre della teoria dell'informazione Claude Shannon (1916-2001) che intuì la profonda connessione tra labirinti e calcolatori. Shannon costruì un piccolo robot semovente, una specie di topolino denominato "Teseo", in grado di imparare ad uscire da un labirinto sconosciuto, proprio come un topo di laboratorio. Sembra che questo topolino sia stato il primo dispositivo di apprendimento artificiale. Nella versione semplificata, l'algoritmo eliminava dal percorso trovato i rami inutili e i giri viziosi per potere successivamente ripercorrere lo stesso labirinto lungo un tragitto più breve (anche se non precisamente

ottimale). Tutto ciò avveniva alle soglie di un nuovo movimento culturale prima che informatico-teorico inteso a studiare le caratteristiche dell'intelligenza e del comportamento intelligente.

Particolari oggetti matematici che richiamano i labirinti, sebbene caratterizzati dall'aver più ingressi e più uscite, sono i Grafi. Questi oggetti sono studiati da vari punti di vista, non solo in ambiti più astratti come la matematica, l'informatica o la combinatoria, ma anche in ambiti applicativi come in ricerca operativa, in economia, in geografia (sistemi fluviali, reti stradali, trasporti), in linguistica strutturale o nella storia (alberi genealogici, filologia dei testi).

Un Grafo $G = (V, R)$, è costituito da un insieme finito V di oggetti astratti detti, vertici (o punti, o nodi), ed un insieme R di coppie, in generale non ordinate, di elementi di V , tali coppie sono denominate frecce (o spigoli). Un grafo si dice orientato se i collegamenti tra i vertici hanno un verso (ad esempio la freccia è da A verso B e non viceversa), in tale caso la freccia è anche detta **arco**, diversamente la freccia non orientata collega A con B e viceversa.

Un grafo viene generalmente raffigurato sul piano da punti, che rappresentano i vertici e i collegamenti tra i vertici che sono rappresentati da tratti di segmenti o curve, che collegano due nodi; nel caso di un grafo orientato, il verso degli archi è indicato da una freccia



Grafo orientato

L'esempio forse più significativo di grafo del mondo moderno è un ipertesto dove i vertici sono i file (articoli) e i collegamenti sono i link. La stessa struttura di Internet, in altri termini è di un immenso ipertesto, cioè un grafo.

Lo studio e la creazione di algoritmi per manipolare i grafi è una delle aree di grande interesse per l'informatica computazionale. A partire dagli *alberi*, ovvero grafi non orientati nei quali due vertici qualsiasi sono connessi da uno e un solo cammino (grafi non orientati, connessi e privi di cicli).

Nella teoria delle reti sociali ogni individuo, o *attore*, si relaziona con gli altri e questa sua interazione plasma e modifica il comportamento di entrambi. Lo scopo principale dell'analisi di network è appunto quello di individuare e analizzare tali legami (*ties*) tra gli individui (*nodes*). Diverse classi di misure sono disponibili in letteratura, rivolte fra l'altro all'esame delle proprietà di rete nel loro complesso (coesione, centralità, e così via), alla ricerca di sottoreti specifiche (gruppi, egonet) ed alla ricerca di somiglianze fra reti (equivalenza strutturale, automorfica e regolare).

3. I labirinti degli ipertesti

Da tempo sono comparsi nel mondo letterario i cosiddetti “*ipertesti*”, che sono di fatto nuovi oggetti testuali. Essi sono caratterizzati dal fatto di essere registrati su di una memoria magnetica, ottica ed elettronica invece che su carta. Questa loro caratteristica ne consente modalità di lettura e d'uso ben diverse da quelle del tradizionale libro a stampa. Si aprono così una serie di interrogativi che toccano da vicino i mutui rapporti tra i concetti di autore, opera, lettore, sequenzialità. Per definire un *ipertesto*, accettando anche un compromesso attualizzante con la multimedialità, possiamo asserire che esso è un grafo i cui vertici o nodi sono oggetti di varia natura (file, immagini, filmati, musica, informazioni codificate) e i

cui lati o archi sono i link tra i nodi colleganti le varie informazioni. Forse vi sono molti ingressi, teoricamente anche tutti i vertici sono ingressi, e molte uscite, forse tutti i vertici ancora. I numeri non sono sempre quelli di pochi cammini e molti vertici, gli obiettivi appaiono pure differenti: nel procedere in un cammino vogliamo impadronirci di molti vertici-informazioni, ma le strutture matematiche sottese sono le medesime ed anche le metodologie per andare da un ingresso, quale che sia, ad una uscita, quale che sia. Gli ipertesti più semplici sono, in prima analisi, files di testo registrati su memoria magnetica in cui le singole sotto-unità (che possono essere indifferentemente pagine, capitoli, paragrafi, frasi, brani, ecc.) non sono disposte, e quindi leggibili, secondo un ordine sequenziale (come le pagine, o i paragrafi, o i capitoli, all'interno di un libro), bensì secondo un grafo ovvero secondo un ordinamento reticolare. Ne consegue che da ogni sotto-unità di un ipertesto, che è di per se un nodo (vertice del grafo), si può accedere direttamente a qualsiasi altra sotto-unità/nodo ad essa collegata. I collegamenti tra le sotto-unità sono ancora chiamati *links*, e sono legami arbitrari che colui che amministra l'ipertesto crea liberamente e che può modificare secondo le successive esigenze. L'ipertesto, dunque, per sua iniziale costruzione non è mai definitivo.

Oggi nessuno si meraviglia più del fatto che è possibile parlare con chiunque in qualunque parte del mondo, usando il telefono; allo stesso modo è ormai quasi-possibile - sempre via telefono - leggere e scrivere testi in qualunque angolo del mondo. Si profila nell'ipertesto una dimensione molto più ampia, che non era così ovvia quando fin dal 1990 cominciarono a girare le affermazioni, definite utopiche, forse visionarie, di Vannevar Bush (1890-1974) e Ted Nelson (n.1937), che ebbero l'idea di un macrosistema di relazioni tra nodi testuali, che potesse permettere all'utente di andare (navigare) fra testi sparsi ai quattro angoli dell'universo, e non solo tra testi, purché collegati per via telematica. L'ipertesto, in questo senso, non sarebbe solamente un testo più

complesso, denso di collegamenti interni; sarebbe l'insieme di tutti i testi esistenti, e di tutte le loro relazioni.

A titolo di esempio vediamo cosa succede leggendo un ipertesto. Sullo schermo del computer appare una schermata iniziale con varie indicazioni (freccie, rimandi, parole azzurre sottolineate, o altro), che stanno ad indicare come da quel punto con un semplice click su una parola si può “saltare” verso un altro nodo dell'ipertesto, e cioè verso un'altra unità testuale. Scegliendo una di queste opzioni con il sistema di puntamento, mouse o frecce di direzione, ci si trova in automatico in un altro elemento testuale, che a sua volta presenta un'altra serie di *links* verso altri nodi, tra i quali è possibile scegliere di nuovo; e così via. L'atteggiamento è *identico a quello di Teseo che si muove nel labirinto*. Ad ogni passo vanno fatte delle scelte. Il leggere su uno schermo e non su carta, almeno dal punto di vista teorico dovrebbe essere irrilevante, ma chiaramente non è così se non ci si abitua e appare invece chiaro come molte siano le differenze rispetto ad un testo “normale”. In più, proprio perché abbiamo consapevolezza della difficoltà di orientamento nella navigazione tra i meandri testuali, l'ausilio tecnologico, il browser, ne conserva memoria, passaggio dopo passaggio, liberandoci da uno sforzo cognitivo paragonabile a quello effettivamente utilizzato nei concetti testualizzati.

Vediamo un rapido elenco degli aspetti principali, presentandoli così come compaiono all'osservazione empirica:

1) *Manca di sequenzialità*. È la caratteristica che più colpisce il lettore di un ipertesto, già la prima volta che vi si accosta. Il lettore “naviga” da un nodo testuale ad un altro in totale libertà, senza dover rispettare nessun ordine e scegliendo liberamente tra i links disponibili. Il limite a questa libertà è dato esclusivamente da quanti nodi l'autore ha inserito nell'ipertesto, e dai collegamenti che ha istituito tra di essi.

2) *Possibilità di letture multiple*. Il lettore si accorge facilmente che in un ipertesto non c'è una lettura unica ma la lettura o l'ascolto o la visione

dipendono dalla scelta della sequenza dei link determinata esclusivamente dalle scelte che si compiono volta per volta, durante il percorso di lettura, non prima. Del resto per “lettura” intendiamo l'ordine con cui i singoli elementi costituenti i nodi scelti appaiono alla nostra attenzione. Questo ordine, nel caso del libro, dipende dalla successione delle pagine così come sono state rilegate, secondo la volontà dell'autore.

3) *Multimedialità*. Da un testo è possibile aprire collegamenti ad altri files, di genere non testuale, quindi è possibile incorporare brani musicali, immagini fisse e filmati. Il concetto di nodo è quindi estremamente largo e può comprendere oggetti testuali di varia natura, aprendo notevoli possibilità in campo didattico e saggistico. Si potrebbe dire che tutto questo si può fare anche mettendo insieme un libro, un registratore audio e un registratore video; ma così facendo andrebbe indubbiamente persa quell'unità testuale che invece nell'ipertesto multimediale è racchiusa in un solo apparecchio che - nel caso di un computer portatile - non è ormai più grande di un libro.

4) *Organizzazione reticolare delle unità testuali*. L'utente di un ipertesto si rende conto facilmente che ogni nodo è connesso contemporaneamente con molti altri. Non hanno senso i concetti assoluti di “pagina precedente”, “pagina seguente” ed ogni nodo può essere il successivo di molti altri, ed essere a sua volta il punto di partenza per diversi altri.

5) *Espandibilità del testo e non distinzione autore/lettore*. Il testo su memoria magnetica non è mai definitivo. Si incrina il concetto di testo come qualcosa di definito, di delimitato. In parte perché è impossibile controllare i bordi dell'ipertesto. Ad un ipertesto l'autore/lettore può aggiungere in qualsiasi momento nuovi elementi, con i soli limiti del sistema *hardware* di cui dispone: può aggiungere la traduzione del testo, o diverse traduzioni in più lingue; può aggiungere commenti, note, annotazioni; può aggiornare la bibliografia, può aprire nuovi collegamenti, ecc. L'utente può inoltre passare da “autore” a “lettore” essendo queste in un testo interattivo di due “modalità” che si possono scambiare a piacimento.

6) *Cooperazione*. Un ipertesto può essere costruito da autori fisicamente lontani ma intellettualmente vicini essendo le distanze annullate dal potersi muovere nel cosiddetto cyberspazio.

Il più grande ipertesto conosciuto è Internet. In esso ogni vertice è ingresso ed uscita. La ricerca di un filo d'Arianna è ugualmente importante anche se per scopi differenti. Il sapere sostituisce il trovare l'uscita, ma forse l'uscita è un'uscita da un problema intricato, è un procurarsi informazioni corrette, e così via. L'accostamento ipertesto-labirinto è estremamente ovvio, ed è tra le prime cose che vengono in mente usando un ipertesto; d'altra parte evocare il labirinto semplicemente come generico richiamo figurale lascia in ombra l'interesse epistemologico che, in vari campi del sapere, si è sollevato intorno ai concetti - connessi con il labirinto - di rete, di molteplicità, di *complessità*.

Circa la complessità, secondo noi operativa, questa sembrerebbe essere data dalla qualità. Internet secondo molti è un enorme immondezzaio all'interno del quale poche e rare perle del sapere potranno essere un domani evidenziate da brillanti algoritmi intelligenti, creati dall'uomo ma capaci di operare in proprio. Rimane da vedere, forse da sperare, che le caratteristiche tecniche della memoria dei computer, la suggestione archetipica dei labirinti e se si vuole le antiche tecniche dell'arte della Memoria possano convergere verso una teoria generale e creare sinergie tra gli ambienti.

4. I labirinti delle opere aperte

Le opere aperte sono categorie letterarie che appaiono in testi cartacei o elettronici ma che sono storie od opere costruite dalle scelte del lettore. In questa direzione va il *Finnegans Wake* di Borges (1982), che per Umberto Eco rappresenta il vero esemplare di opera aperta che mette il lettore nel punto focale di una rete di relazioni senza limiti. Ma anche

alcuni esperimenti di Queneau, nonché di Calvino, autore di quel *Castello dei destini incrociati* che egli stesso definiva un “iper-romanzo”. L’idea del “racconto a bivi” ha avuto inoltre ampia diffusione nella letteratura per ragazzi, da alcune proposte di Rodari (1971) fino al successo dei *game-books*. La tecnica del racconto a bivi implica l’individuazione di blocchi di testo narratologicamente rilevanti: la scelta del lettore infatti deve dare una svolta al racconto, pur mantenendone sempre la direzionalità. Dietro il racconto a bivi è presupposta un’analisi – secondo lo schema dell’antropologo Vladimir Propp (1895-1970) – che individua le funzioni e i blocchi narrativi, e successivamente la loro combinazione secondo un ordine gerarchico di posizionamento: al posto (a) possono stare queste unità; al posto (b) queste altre; ecc.; è uno schema di tipo generativo, su cui si fondano anche tutti i rischiosi tentativi di automatizzare la costruzione dei romanzi.

Ci porta nella stessa direzione anche un racconto di Borges (1949/1984), *L’Aleph*, in cui suggerisce che la forma più aperta e completa di labirinto, ma anche più raffinata e pericolosa, è il deserto: in cui «non ci sono scale da salire, né porte da forzare, né faticosi corridoi da percorrere, né muri che ti vietano il passo», dove una direzione vale l’altra, dove la completa libertà del viandante ha come unica meta la morte. Quasi ogni momento della vita (lavoro, tempo libero, informazione, fruizione della realtà urbana) è segnato infatti da una forte presenza di eventi comunicativi non organizzati, non sequenziali, dispersi: si potrebbe dire - paradossalmente, ma non tanto - che la vita di ogni giorno si svolge all’interno di un macro-ipertesto, costituito da televisione, radio, giornali, pubblicità, dove è fondamentale orientarsi e scegliere il percorso giusto per recuperare la misura della propria posizione nel mondo. Un lettore di ipertesti richiama alla mente la figura di Adso de Melk, il novizio de *Il nome della rosa*, il quale dopo l’*Incendio della Biblioteca* vaga tra le macerie raccogliendo qua e là brandelli di pergamena, cercando di metterli insieme per recuperare il filo di una storia, il senso di una tradizione, per istituire

«una biblioteca fatta di brani, citazioni, periodi incompiuti, moncherini di libri».

Entrambi questi aspetti, molteplicità del testo e attenzione alla figura del lettore, portano indubbiamente verso un indebolimento della figura dell'autore. È indicativo in questo senso un passo di Barthes in cui vediamo comparire, collegati insieme, il tema della molteplicità del testo e quello della libertà del lettore, con sullo sfondo il preannuncio della morte dell'autore:

...un testo è fatto di scritture molteplici, provenienti da culture diverse e che intrattengono reciprocamente rapporti di dialogo, parodia o contestazione; esiste però un luogo in cui tale molteplicità si riunisce, e tale luogo non è l'autore, come sinora è stato affermato, bensì il lettore: il lettore è lo spazio in cui si inscrivono, senza che nessuna vada perduta, tutte le citazioni di cui è fatta la scrittura; l'unità di un testo non sta nella sua origine ma nella sua destinazione... prezzo della nascita del lettore non può essere che la morte dell'Autore.

In questa prospettiva, allora, è l'autore stesso che deve accettare come necessaria la sua morte, e così deve anche ripensarsi e stratificarsi come “io multiplo”, analogo a quello evocato da Italo Calvino nell'ultima delle sue *Lezioni americane*, dedicata appunto alla Molteplicità:

Qualcuno potrà obiettare che più l'opera tende alla moltiplicazione dei possibili più s'allontana da quell'unicum che è il self di chi scrive, la sincerità interiore, la scoperta della propria verità. Al contrario, rispondo, chi siamo noi, chi è ciascuno di noi se non una combinatoria d'esperienze, d'informazioni, di letture, d'immaginazioni? Ogni vita è un'enciclopedia, una biblioteca, un inventario d'oggetti, un campionario di stili, dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili.

5. I labirinti della mente

Il nostro cervello, proprio per la struttura così come oggi la conosciamo, fatta di neuroni, i nodi, e di connessioni sinaptiche, gli archi, è la rete più complessa esistente. In essa domina il problema della demarcazione tra mente e corpo, monistica o dualistica, e ogni tentativo di schematizzazione ci sfugge.

Se per un attimo, utilizziamo la metafora del cervello- calcolatore solo in termini di approccio schematico esterno, e si pensa al nostro apparato del pensiero come una macchina molto complessa, che reagisce in risposta ad un input ambientale e fornisce un output comportamentale, è abbastanza immediato identificare la scatola al centro, in cui i segnali elettrici compiono percorsi di attivazione dei circuiti neuronali, ovvero di cammini paralleli del pensiero, come una struttura labirintica.

È la stessa struttura, dunque, ad avere la caratteristica che una volta entrati sia difficile uscire. L'idea non è nuova, infatti, come diceva Leibniz, il nostro pensiero ha labirinti dai quali non riesce ad uscire, quali ad esempio i seguenti:

... l'uno riguarda la questione del libero e del necessario, soprattutto nella produzione e nell'origine del male; l'altro consiste nella discussione circa la continuità e gli indivisibili, che risultano esserne gli elementi, e in cui deve entrare la considerazione dell'infinito.

Lo stesso Bacone, pensando a tutto il nostro universo conosciuto, osservava:

... l'edificio di questo universo appare nella sua struttura come un labirinto all'intelletto umano che lo contempla; e sembra tutto occupato da vie ambigue, da somiglianze ingannevoli di segni e di cose, dai giri contorti e dai nodi intricati delle nature. Il cammino poi deve esser percorso sempre sotto l'incerta luce del

senso, ora accecante ora opaca, e bisogna aprirsi continuamente la strada attraverso le selve dell'esperienza e dei fatti particolari. Anche coloro che si offrono (come si è detto) come guide nel cammino, vi sono essi stessi implicati e accrescono con simile guida il numero degli errori e degli erranti.” E conclude: “In mezzo a tante difficoltà, bisogna per forza dubitare della esattezza del giudizio umano, sia quanto alla sua propria forza, sia quanto a un successo fortuito: non c'è eccellenza d'ingegno, per quanto grande essa sia, né probabilità di esperimento, per quanto spesso ripetuto, che possa vincere quelle difficoltà. Ci occorre un filo conduttore per guidare i nostri passi, e tracciare la via fin dalle prime percezioni dei sensi.

Il cervello, così come l'ipertesto, è organizzato per strutture labirintiche. Entrambi adottano il paradigma non sequenziale, più aderente e fedele alle caratteristiche dei processi del pensiero. Così vengono superate le fratture, proprie del funzionamento cognitivo umano, tra processi di pensiero, non sequenziali e modalità di trasmissione dell'informazione, sequenziali e vincolate da un ordine.

È proprio la molteplicità delle connessioni, o la potenzialità di connessione, che generano uno stato di smarrimento, tanto nella comprensione del cervello, quanto nella navigazione ipertestuale.

Ci si muove infatti, infatti, in una giungla neuronale e sinaptica di una complessità assolutamente strabiliante. Ci sono 100 miliardi di neuroni nel cervello e ogni neurone è capace di 10.000 contatti con altre cellule nervose per un saldo di 500 milioni di contatti a millimetro cubo. Ed in questo micro-universo sconfinato le neuroscienze avanzano in mille modi differenti, procedendo dal semplice al complesso ma anche viceversa e separano, distinguono, sfaldano funzioni psicologiche articolate così da stabilire, tra neuronale e psicologico, corrispondenze verosimili.

Bibliografia

Argentieri Luigi (2004). *I labirinti del sacro – Dalla protostoria alla new age quantistica*. Bari, Edizioni Laterza.

Barthes Roland (1988). *Il brusio della lingua*. (Bruno Bellotto, trad.). Torino, Einaudi. (Original work published 1984)

Bolter Jay David (1991). *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale (N.J.), Lawrence Erlbaum Associates.

Borges Jorge Luis (1967). *Finzioni*. (Franco Lucentini, trans.). Einaudi. (Original work published 1944)

Borges Jorge Luis (1984). *L'Aleph*. In Porzio Domenico, Lyria Hado (a cura di), *Tutte le opere*, vol. I. Milano, Mondadori. (Original work published 1949).

Calvino Italo (1973). *Il castello dei destini incrociati*. Torino, Einaudi.

Calvino Italo (1988). *Lezioni americane*. Milano, Garzanti.

Eco Umberto (1979), *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano, Bompiani.

Eco Umberto (1980). *Il nome della rosa*. Milano, Bompiani.

Eugeni Franco e Mascella Raffaele (2006). *Il messaggio socratico e l'educazione dei giovani al libero pensiero*. In Atti del Convegno “*Il messaggio socratico nella storia umana*”. Bologna, acadèmia Editrice.

Joyce James (1988). *Ulisse*. (Giulio de Angelis, trans.). Milano, Mondadori. (Original work published 1922)

Joyce James (1997), *Dedalus. Ritratto dell'artista da giovane*. (Bruno Oddera, trans.). Milano, Mondadori. (Original work published 1916)

Lévy P. (1992). *Le technologie dell'intelligenza*. (Berardi Franco e Morosato Gianfranco, trans.). Synergon, Bologna. . (Original work published 1990)

Lucas Edouard (1960). *Récréations Mathématiques*, vol. I. Parigi, Albert Blanchard. (Original work published 1882).

Morcellini Mario e Sorice Michele (1998) (a cura di), *Futuri immaginari*. Roma, Logica University Press.

Queneau Raymond (1981). *Segni, cifre e lettere*. (Bobliolo Giovanni, trans.). Torino, Einaudi. (Original work published 1950)

Rodari Gianni (1971). *Tante storie per giocare*. Roma, Editori Riuniti.

Shakespeare William (2004). *A Midsummer Night's Dream*. Barbara Mowat e Paul Werstine (a cura di). New York, Simon & Schuster.

PRINCIPIO DI PETER.

In una qualsiasi gerarchia, ogni partecipante tende a raggiungere il posto di massima incompetenza.

In altre parole, in un qualsiasi sistema gerarchico, l'individuo che fa bene il proprio lavoro nella posizione X, oppure opera sulla propria immagine in maniera che si creda che faccia bene il proprio lavoro, viene promosso nella posizione X+1! La procedura ha termine quando appare chiaro che il suddetto individuo non fa bene quel lavoro, ma non viene retrocesso e rimane in quel ruolo dove può esercitare, indisturbato, la sua massima incompetenza.

Il principio spiega, sia pure in modo ironico – ma non troppo – come evitare di raggiungere il proprio massimo livello di incompetenza. La sindrome di raggiungimento della posizione finale ci impedirebbe di vivere serenamente e di lavorare al massimo dell'efficienza. La comprensione del Principio indurrebbe a non venerare i propri superiori e nemmeno ad opprimere i vostri sottoposti.

Laurence Peter (1919-1985), psicologo e accademico canadese.

COMMENTO. Il Principio di Peter, può apparire quasi come una amenità, ma in ogni caso ci porta a riflettere sull'abuso delle gerarchie sulle strutture del sociale. Tuttavia in assenza di gerarchie e spinte individuali sappiamo che conduce alla stasi totale, poiché l'essere umano, in assenza di incentivi, si ferma!
