

CCCB Educació

16 de març de 2020

«Un matí amb Alessandro Baricco»

—
Recull de textos i recursos
per treballar a l'aula
—



ALESSANDRO BARICCO



Foto: Maria Teresa Slanzi

En aquesta sessió amb estudiants d'educació secundària, l'escriptor italià Alessandro Baricco reflexionarà sobre com la revolució digital es pot interpretar a partir de les lògiques i els marcs mentals que van crear els videojocs, i com seran les noves generacions les qui hauran de desenvolupar un nou humanisme per a la societat hiperconnectada

Biografia

Alessandro Baricco és escriptor, assagista i dramaturg. Dirigeix la Scuola Holden d'escriptura de Torí i és un dels grans exponents de la narrativa italiana contemporània. Acumula múltiples premis per les seves novel·les com el Prix Médicis Étranger (1995) o el Selezione Campiello (1991). Entre els seus llibres, tots publicats per Anagrama, destaquen el longseller ininterromput Seda (1997), Sense sang (2003) i Aquesta història (2007), així com el monòleg teatral Novecento (2003), la reescriptura d'Homer, Ilíada (2005) i els assajos reunits Next: Petit llibre sobre la globalització i el món que es prepara (2002) i Los bárbaros: ensayo sobre la mutación (2008). Recentment ha publicat The Game (2019), un assaig que se submergeix en les disrupcions tecnològiques a través de la lògica i la història dels videojocs.

Selecció d'articles i entrevistes

“El *Game* es el nombre de la civilización en la que vivimos hoy. Y que utiliza una cantidad altísima de instrumentos que derivan de la tecnología digital. Y si queremos encontrar un rasgo genético común a todo es que proviene de una experiencia de juego, de juego digital. (...) Pero no quiero decir que sea una civilización juguetona. O estúpida. O superficial. Sólo que ha elegido el esquema formal del videojuego. Y lo ha aplicado a gran parte de nuestra experiencia, segura de hacer lo mejor, de crear un sistema muy útil.”

Alessandro Baricco: «Somos la civilización que ha interrumpido el culto a la profundidad» Entrevista de Justo Barranco | La Vanguardia, 04.06.2019

“Somos seres humanos de una civilización nueva. Se está cerrando el arco de una civilización iniciada con Descartes en el XVII y que acabó con el nacimiento del Mac de Apple en 1983 y la caída del Muro en 1989. Somos los primeros de una nueva historia, que durará 200 años al menos. Ser los primeros es lo que provoca estas reacciones de incertidumbre, aprensión y miedo”

Alessandro Baricco: «Lo nuevo provoca pereza y miedo, es comprensible» Entrevista de Jacinto Antón| *El País*, 11.05.2019

“Es necesario que haya colegios donde enseñen a escribir libros, y también a contar historias con otros soportes y medios, como Twitter, Internet... Incluso es bueno enseñarles a construir un videojuego, algo que también hacemos.(...) no podemos prohibir que jueguen pero sí podemos cambiar el tipo de videojuego. Y yo creo que crear videojuegos es un oficio de verdad..”

Alessandro Baricco: «Deberíamos poner nuestros países en manos de los jóvenes» Entrevista de Paula Arenas| *20 minutos*, 8.05.2013

Entrevistes en vídeo

«What is culture today?» (en Anglès)

[Entrevista a European Broadcasting Union](#) | European Broadcasting Union, 18.07.2013

«Alessandro Baricco: A Manifesto For the Arts» (en Anglès)

[Forum on European Culture 2018](#) | De Baile, 3.06.2018

Selecció de continguts

Alessandro Baricco combina la pràctica de l'escriptura i la filosofia amb la pràctica educativa, a través del projecte de l'Scuola Holden, que considera un dels seus projectes vitals més importants.

- FILOSOFIA

Sobre com la globalització ha transformat la societat

[«NEXT. Sobre la globalización y el mundo que viene»](#)

Ressenya l'assaig d'Alejandro Baricco (Anagrama) | Basurama, 15.12.2008
Aquest assaig recopila alguns articles d'Alessandro Baricco publicats al diari La Repubblica sobre la globalització durant els mesos següents a les protestes que van tenir lloc en motiu de la reunió del G-8 a Gènova. La base de la reflexió sobre la globalització que proposa Baricco parteix de formular la pregunta: Com es pot suportar l'impacte de la globalització?

[«Los Bárbaros. Ensayo sobre la mutación»](#)

Ressenya l'assaig d'Alejandro Baricco (Anagrama) | El Cultural, 17.07.2008
Aquest assaig d'Alessandro Baricco recopila 30 articles publicats al diari La Repubblica. L'autor reflexiona sobre diversos àmbits: el vi, el futbol, la indústria del llibre, la incursió de Google, l'Espectacle, la burgesia i el concepte de mur. Tot això reflexa la seva forma d'entendre la cultura contemporània, que s'articula a partir dels conceptes de mutació i barbàrie per interpretar la transformació dels valors que fins ara marcaven les pautes de les societats desenvolupades.

Sobre el concepte de mutació i els anomenats “bàrbars”

[«Mutación antropológica: la herencia de Pier Paolo Pasolini en la concepción de Alessandro Baricco»](#)

Article d'Edith Beatriz Pérez | Revista *Literatura: teoría, historia, crítica*, 2018

La mutació és un concepte filosòfic que Pier Paolo va emmarcar a la reflexió antropològica i social, deslligant-lo de la seva significació com a fenomen genètic i biològic. Alessandro Baricco desenvolupa aquest concepte per explicar la civilització a través de la corrent de mutació i de la barbàrie. Unes mutacions que configuren el nostre món i les noves formes d'interrelació generades a través de les tecnologies i d'Internet; i uns anomenats bàrbars que com van fer Mozart, Diderot o més recentment Steve Jobs, desafien els models establerts.

[«La civilización de los bárbaros. Una conversación con Alessandro Baricco»](#)

Conversa de Claudio Magris amb Alessandro Baricco | Letras Libres, 28.02.2008

Les tesis de Baricco descriuen la nostra civilització com un ens contínuament mutable, en el que triomfa allò efímer, superficial, artificial, espectacular i on l'èxit s'imposa com a nou sistema de valor. L'autor explica com considera la civilització actual devastada, relegada dels seus valors essencials: la duració, l'autenticitat, la profunditat, la recerca del sentit de la vida, la continuïtat i l'art. Els bàrbars, són, per Baricco, aquells que no encaixen en la configuració de d'aquest sistema, un seguit d'artífexs que sovint produeixen transformacions culturals.

- EDUCACIÓ

Sobre les pràctiques educatives de la cultura contemporània

[«Los bárbaros ya son nativos»](#)

Ressenya de l'assaig *The Game* d'Alessandro Baricco, per Maria Cristina Martínez | Praxis educativa, 11.2019

Tal com s'explica en aquesta ressenya, el llibre *The Game* de Baricco és un assaig que ens situa en un anàlisi de la cultura contemporània i de les metodologies educatives que possibilita el nou marc de la revolució digital. L'autor proposa un recorregut per la terminologia que configura la nostra nova quotidianitat: usuari, contrasenya, avatar, gamificació, app, etc. A partir d'aquí desenvolupa un corpus filosòfic que reflexiona sobre la relació entre el concepte de joc (molt lligat a les noves formes de joc o videojocs) i l'educació a partir de la revisió dels conceptes d'individualitat, singularitat, capacitat i la nova distribució de poders que afecta a la distribució dels sabers.

Sobre el projecte educatiu de l'escola HOLDEN

«SCUOLA HOLDEN. Storytelling & Performing Arts»

Programa de cursos online | *La Central*, 2018

Alessandro Baricco va fundar l'escola Holden l'any 1994, un projecte educatiu encarat a la figura dels narradors. L'escola porta per nom Holden, en representació del protagonista de la novel·la de "El Guardià en el camp de sègol" de Salinger, Holden Caulfield, un personatge contrari a les classes i als exàmens. El punt de partida del projecte educatiu és el de crear noves metodologies en les que aquest personatge fictici es vegi interpel·lat, "l'escola que somiàvem quan ens avorriem al col·legi".

«Una escuela, 400 sueños»

Entrevista a Alessandro Baricco d'Alberto Ojeda | *El Cultural*, 7.05.2013

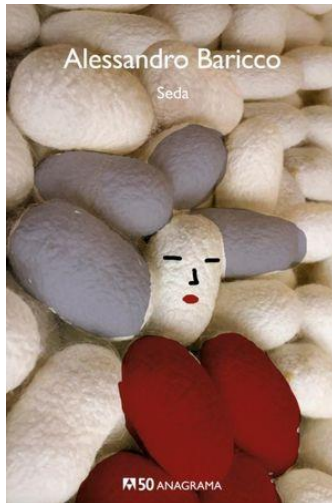
Alejandro Baricco explica els 20 anys de trajectòria de l'escola Holden, aprofitant la inauguració de la nova seu que ocupa l'antiga caserna Cavalli.

«Escuela Holden. Donde aprender a contar historias»

Entrevista a Martino Gozzi (Director Didàctic de l'escola Holden) de la Dra. María Cristina Martínez | *Praxis Educativa*, 2018

Martino Gozzi presenta el mètode de treball implementat a l'escola Holden, que planteja la contaminació, la barreja, l'encreuament i la fertilització creuada com els principis fonamentals de l'escola. L'art d'explicar històries no només radica en l'estudi de l'escriptura, si no que fa confluïr disciplines molt diverses com el teatre, el cinema, el periodisme o la narració digital, altres maneres de narrar i treballar i altres llenguatges que els alumnes aprenen.

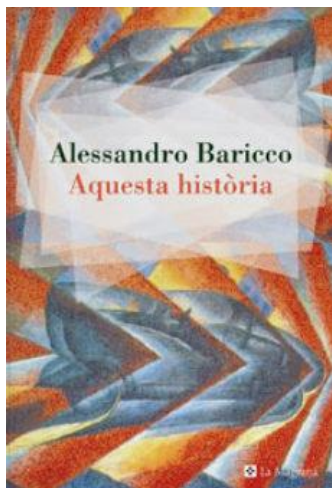
Publicacions



Seda

Alessandro Baricco
Anagrama, 1997

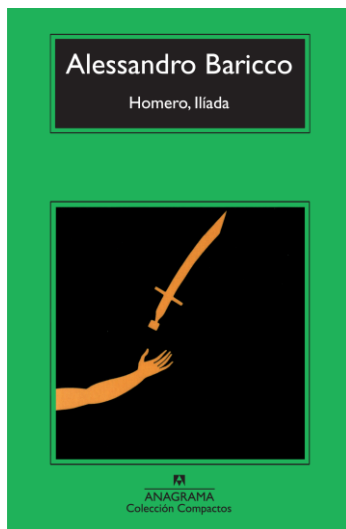
Aquesta novel·la ubicada en el segle XIX narra la història d'un comerciant francès, Hervé Joncour, que viatge repetidament a Japó per adquirir ous de cuc de seda, necessaris per la indústria tèxtil. Es tracta d'una novel·la amb un to reflexiu, on el personatge principal, a part de viatjar entre continents, viatja entre les emocions: l'amor, el desig o el dolor, entre d'altres. Alguns crítics asseguren que és una història d'amor en forma de llibre de viatges.



Aquesta història

Alessandro Baricco
Anagrama, 2007

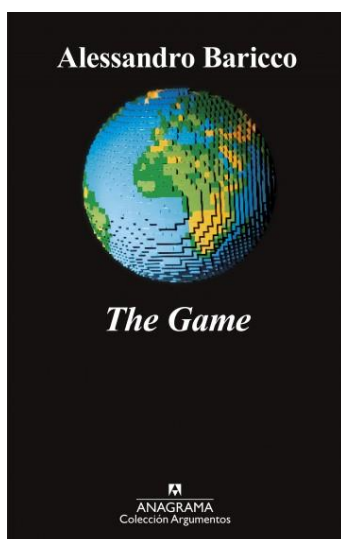
Un camperol, Libero Parri, i el seu fill malalt, Ultimo, decideixen canviar el seu negoci i substituir l'estable de vaques per un taller de reparació d'automòbils. Gairebé no hi ha cap taller com aquests, ja que la novel·la se situa a principis del segle XX. El que fa Baricco en *Aquesta història* és una reflexió sobre la modernitat, una paràbola on entren en joc la velocitat, la mecànica, els somnis i el desig humà de la superació i la imaginació de futurs possibles.



Homer, Iliada

Alessandro Baricco
Anagrama, 2005

Alessandro Baricco adapta el text de *La Iliada* d'Homer amb l'objectiu de fer-lo arribar al públic general. L'autor proposa una *Iliada* narrada a partir de 21 personatges, unes veus que resulten més properes i que estableixen un ritme vibrant. Una narració que preserva la dimensió tràgica i èpica de l'original.



The Game

Alessandro Baricco
Anagrama, 2019

The Game proposa una cartografia de la insurrecció digital de la història recent, que analitza el col·lapse dels paradigmes de la societat del s.XX que ha tingut lloc en poc més de tres dècades. Els dispositius digitals s'han fet imprescindibles i han canviat la nostra concepció de la realitat possibilitant noves formes de relació. I ho han fet amb una lògica heretada, en gran part, dels videojocs. El desplegament tecnològic s'emmarca amb interfícies que ens ho volen fer tot més fàcil i agradable. Com a civilització hem d'encarar els problemes derivats d'aquests canvis de model: les noves elits, la individualitat, l'expansió dels populismes, les fake news, etc. Però també hem d'encarar els reptes tecnològics i ètics que presenten fenòmens com la Intel·ligència Artificial.