

Cultura e conoscenza

Benché le condizioni socio-culturali della conoscenza siano per natura affatto diverse dalle condizioni bio-cerebrali, le une e le altre sono legate assieme a mo' di nodo gordiano: le società possono esistere, le culture formarsi, conservarsi, trasmettersi, svilupparsi, soltanto attraverso le interazioni cerebrali/intellettuali tra individui.

La cultura, peculiarità della società umana, è organizzata/organizzatrice attraverso il veicolo cognitivo costituito dal linguaggio, a partire dal capitale cognitivo collettivo delle conoscenze acquisite, dei saper-fare appresi, delle esperienze vissute, della memoria storica, delle credenze mitiche di una società. Così si manifestano “rappresentazioni collettive”, “coscienza collettiva”, “immaginario collettivo”. E la cultura, sfruttando il suo capitale cognitivo, instaura le regole/norme che organizzano la società e governano i comportamenti individuali. Le regole/norme culturali generano processi sociali e rigenerano globalmente la complessità sociale acquisita dalla stessa cultura. La cultura non è, dunque, né “superstruttura”, né “infrastruttura”, termini impropri in una organizzazione ricorsiva dove ciò che è prodotto e generato diventa produttore e generatore di ciò che lo produce o lo genera. *Cultura e società stanno in mutua relazione generatrice*, e in questa relazione non dobbiamo dimenticare le interazioni tra individui, i quali a loro volta sono portatori/trasmettitori di cultura; tali interazioni rigenerano la società, la quale rigenera la cultura.

Se la cultura contiene in sé un sapere collettivo accumulato nella memoria sociale, se essa racchiude principi, modelli, schemi di conoscenza, se genera una visione del mondo, se il linguaggio e il mito sono parti costitutive della cultura, allora *la cultura non include solo una dimensione cognitiva: è una macchina cognitiva la cui prassi è cognitiva*.

In questo senso si potrebbe dire per metafora che la cultura di una società è simile a una sorta di mega-computer complesso, in grado di memorizzare tutti i dati cognitivi, e che, portatrice di quasi-software, essa prescrive le norme pratiche, etiche, politiche di tale società. In un primo senso, il grande computer è presente in ogni intelletto/cervello individuale dove ha scritto le sue istruzioni e in cui prescrive le sue norme e i suoi comandamenti; in un altro senso, ogni intelletto/cervello individuale è simile a un calcolatore, e l'insieme delle interazioni tra questi calcolatori costituisce il Grande Computer. Nelle società arcaiche, tale “computer” si costituisce e si rigenera continuamente a partire dalle interazioni tra gli intelletti/cervelli individuali. Negli antichi imperi o reami, come giustamente ha osservato Manuel de Dieguez, gli Dei (in realtà la sfera teologico-politica) costituiscono i “Grandi Computer... che memorizzano e sintetizzano tutti i dati orali, strategici, politici di una civiltà”. Quei Grandi Computer si ricostituiscono e si rigenerano incessantemente a partire dalle menti dei Maghi/Sacerdoti/Iniziati. Il Grande Computer è presente in ogni intelletto/cervello dei soggetti del reame, dove può disporre simultaneamente di un santuario e di una torre di guardia.

Una cultura apre e chiude le potenzialità bio-antropologiche della conoscenza. Le apre e le attualizza fornendo agli individui il suo sapere accumulato, il suo linguaggio, i suoi paradigmi, la sua logica, i suoi schemi, i suoi metodi di apprendimento, di investigazione, di verifica ecc., ma al tempo stesso le chiude e le inibisce con le sue norme, le sue regole, i suoi divieti, i suoi tabù, il suo etnocentrismo, la sua auto-sacralizzazione, il suo ignorare la propria ignoranza. Anche in questo caso, ciò che apre la conoscenza è ciò che chiude la conoscenza.

Edgar Morin, *Le idee: habitat, vita, organizzazione, usi e costumi*, Raffaello Cortina, Milano, 2008