BRICKS | TEMA

Narciso nello specchio della multimedialità e dell'IA: *un percorso di educazione integrale tra cultura classica e conoscenza di sé.*

a cura di:
Licia Landi

Narciso, mito classico, intelligenza artificiale generativa, educazione integrale, conoscenza di sé, media education, connessione e disconnessione, dimensione spirituale

Un mito che interroga il presente

Il mito di Narciso appartiene a quelle narrazioni antiche che continuano a interrogare il presente perché toccano questioni profondamente umane, come il rapporto con la propria immagine, la ricerca di sé, il desiderio di riconoscimento e la difficoltà di aprirsi all'altro. La sua permanenza nella cultura occidentale non dipende soltanto dalla bellezza del racconto ovidiano (*Metamorfosi, III, vv. 339-510*), ma anche dalla capacità del mito di offrire ancora oggi uno spazio di riflessione sull'identità e sui modi attraverso cui ciascuno costruisce la propria relazione con il mondo, una riflessione che tocca quella conoscenza di sé che una didattica troppo concentrata sull'aspetto tecnico-linguistico rischia di lasciare inesplorata.
Proprio questa vitalità ha suggerito un percorso didattico in cui la lettura del mito supera la pur imprescindibile analisi linguistica del testo per aprirsi alla dimensione dell'immagine, dell'interpretazione e della produzione creativa. Lo illustrerò attraverso esperienze di didattica laboratoriale sviluppate, negli anni del mio insegnamento liceale, in una classe quarta, con gli strumenti digitali, e proseguite oggi, nella mia docenza universitaria e nella formazione degli insegnanti, con la sperimentazione dei nuovi linguaggi dell'Intelligenza Artificiale.

A questo fine ho selezionato tre dei possibili nodi posti dal mito, che, da prospettive diverse, interrogano anche la conoscenza di sé.

L'identità e il suo inganno

Il primo nodo riguarda l'identità e il suo inganno. Frontisi-Ducroux e Vernant (1998), nel loro studio sullo specchio nella Grecia antica, chiariscono un punto riconoscibile anche nella costruzione della scena ovidiana: per la cultura greca l'immagine riflessa non conferma l'identità, resta εἴδωλον, un doppio inconsistente legato all'illusione e alla morte, sicché Narciso non sa di guardare sé stesso proprio perché resta ammaliato da un volto che crede appartenere a un altro.
In questo scarto tra essere e apparire si produce un equivoco che anticipa una dinamica che oggi potremmo riconoscere nelle esperienze immersive di realtà virtuale, cioè confondere una rappresentazione per realtà, come hanno rilevato gli studenti. Il mito, pur non parlando ovviamente di tecnologia, fa emergere una struttura antropologica che torna a manifestarsi ogni volta che un'immagine si offre come doppio convincente.
Andrea Pinotti (2021) ha ricostruito per intero questa traiettoria, da Narciso ai visori di realtà virtuale, definendo il protagonista del mito "il soggetto proto-immersivo" e "l'experiencer archetipico" che scambia il riflesso per presenza reale anziché per mediazione, a conferma che il parallelo qui proposto trova ora una trattazione sistematica in sede critica.

La reciprocità mancata e l'incomunicabilità

Il secondo nodo riguarda la reciprocità mancata e la sua controparte, l'incomunicabilità. Per Frontisi-Ducroux e Vernant (1998), la colpa di Narciso consiste nel rifiuto di quella "reciprocità che implica ed esige l'amore", ossia nel sottrarsi attivamente al flusso erotico-visivo dei suoi spasimanti, mentre per Bettini (2021) l'assenza di quella "reciprocità degli sguardi, essenziale nell'amore e in qualunque altro

rapporto" simboleggia una profonda incapacità di intrecciare relazioni.
Negandosi allo sguardo di Eco, Narciso spezza anche un vincolo che la cultura greca considerava costitutivo dell'esistenza in comune. Umberto Curi in un suo video del 1996 condensa questo secondo asse in una formula che è bene richiamare quasi testualmente: l'aspetto filosoficamente più rilevante del racconto ovidiano è l'impossibilità dell'incontro fra un'identità pura, quella di Narciso, e una pura alterità, quella di Eco, condannata a poter rispondere, ma mai a poter iniziare un discorso proprio.
L'incontro tra i due fallisce perché entrambi sono segnati dall'impossibilità di comunicare, essendo l'uno chiuso in una dimensione autoreferenziale in cui può amare solo sé stesso, l'altra ridotta a un desiderio votato a non essere altro che risposta.

L'effimero

Il terzo nodo riguarda l'effimero. Narciso scompare e, al posto del suo corpo, resta un fiore, destinato a fiorire e appassire. La metamorfosi non annulla la caducità ma la rende visibile, sostituendo alla bellezza del giovane un'altra bellezza, altrettanto fragile e fuggevole.
Il mito collega così l'esperienza dell'immagine alla coscienza del limite, perché ciò che appare seducente e duraturo è, in realtà, soggetto alla perdita, alla trasformazione e alla scomparsa.

Dal testo ad altri linguaggi

Questi tre nodi, emersi attraverso il lavoro condotto in classe sul testo latino, sono stati oggetto di interrogativi didattici: possono essere indagati e rielaborati anche attraverso linguaggi diversi e integrati, capaci di far emergere relazioni, domande e interpretazioni che la sola analisi testuale può lasciare implicite? Può il digitale offrire agli studenti uno spazio nel quale esplorare quei significati, organizzarli, discuterli e restituirli in una forma personale?

È da queste domande che nacque la scelta di affiancare al lavoro sul testo un percorso tecnologico con *ThingLink* e *Book Creator*.

ThingLink per rallentare lo sguardo

ThingLink (Landi, 2020) permetteva di trasformare uno degli affreschi pompeiani raffiguranti Narciso, scelto liberamente dagli studenti, in una superficie esplorabile punto per punto, attraverso *hotspot* che agganciavano approfondimenti ai dettagli ritenuti di maggiore interesse dagli studenti. Si tratta di una pratica che insegna a rallentare lo sguardo su un artefatto che appartiene alla nostra eredità culturale, interrogandolo minuziosamente.
ThingLink aiutava perciò a estrarre dal mito la sua struttura relazionale, mostrando che l'immagine funziona come luogo nel quale i significati possono essere analizzati e messi in rapporto tra loro, più che come illustrazione aggiunta al testo. Insomma, un quaderno attivo dove gli studenti facevano le loro osservazioni sul testo, sul mito, sul suo significato e sul percorso in classe, si ponevano delle domande non imposte dall'insegnante come chiave di lettura precostituita e si aprivano a interrogativi che raramente emergono in un'ora di lezione.
Tra questi, acquisivano particolare rilievo questioni quali che cosa significhi oggi sentirsi vicini a qualcuno

conosciuto solo attraverso uno schermo, se la ricerca di socialità che passa per i social network abbatta le distanze o le reinventi sotto altra forma, se l'altro a cui ci si rivolge in quei contesti sia autentico o, come Narciso davanti alla fonte, un'illusione costruita da chi guarda, se la nostra sia una società narcisistica, che cosa significhi corrispondere un sentimento e quale differenza corra tra un desiderio corrisposto e uno che si esaurisce nello specchio di chi lo prova.

Book Creator per ricomporre e argomentare

Book Creator svolgeva una funzione diversa, perché l'esplorazione chiedeva agli studenti di ricomporre quanto avevano scoperto in una forma argomentata, con testi, immagini, audio e video che entravano nel libro digitale per documentare, più che il solo risultato, il processo di comprensione e di riflessione su di sé. Costruire una pagina significava scegliere un titolo, stabilire una sequenza, motivare un accostamento e decidere che cosa non affrontare e che cosa esplorare.
L'attività diventava così un modo efficace per acquisire consapevolezza rispetto a temi eterni e per imparare, in vista dei confronti in classe con i compagni, che sostenere una tesi, argomentarla e rapportarsi con il pensiero critico degli altri richiede informazioni solide e riflessioni accurate, non solo un'opinione da esprimere.
Il digitale si trasformava in questo modo in uno spazio di rielaborazione e di responsabilizzazione, dal momento che non bastava conoscere dei contenuti, ma andava data loro una forma viva e una voce che parlasse del passato come dell'oggi, mettendone in luce continuità e differenze.

In entrambi i casi, la tecnologia sosteneva un lavoro di emersione del senso, con *ThingLink* che rendeva esplorabili le connessioni e *Book Creator* che chiedeva di organizzarle in un discorso.

Dalla rielaborazione digitale all'immagine generata

Il passaggio alla generazione di un video con l'Intelligenza Artificiale, realizzato non più con gli studenti liceali, ma, a fini esemplificativi, nell'ambito della parte laboratoriale del mio insegnamento universitario di *Media Education,* non interrompe questo percorso, ma lo prolunga su un piano diverso e più impegnativo, perché richiede che chi vi partecipi non sia più soltanto lettore critico di un'immagine artistica, ma, attraverso un'attenta costruzione di *prompt*, "autore" di un'immagine propria, capace di tradurre in scelte visive concrete l'interpretazione dei tre nodi.

Un rischio che non si può tacere è che la generazione di un'immagine con l'Intelligenza Artificiale deleghi allo strumento il lavoro interpretativo che dovrebbe restare compito dello studente. Per evitarlo, occorre che l'attenzione del docente si estenda dal prodotto finale a tutte le fasi dell'attività, un principio coerente con le *Linee guida ministeriali sull'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche* che collocano l'adozione dei sistemi di IA entro una prospettiva consapevole e responsabile, con al centro il contributo umano nel processo educativo (Ministero dell'Istruzione e del Merito, 2025).

Il vincolo interpretativo degli otto secondi

Comprimere l'intero mito in soli otto secondi, nell'esemplificazione sperimentale, non è stato un cedimento alle logiche di fruizione rapida proprie della cultura digitale contemporanea, ma una risposta al terzo dei tre nodi enunciati in apertura, quello dell'effimero.
Se l'intero racconto doveva essere contenuto in un tempo così breve, la domanda che ha guidato ogni scelta di montaggio è stata duplice: quale istante non poteva essere sacrificato? Che cosa si rischiava di perdere irrimediabilmente?
Il limite temporale dà così forma a quella stessa caducità messa in scena nel finale del mito.

La sceneggiatura mostra un giovane Narciso ispirato all'iconografia pompeiana (Affresco con Narciso, I sec. d.C., Casa di Marco Lucrezio Frontone), dai capelli scuri, con una corona d'alloro e un bastone da caccia, mentre attraversa una parte di un peristilio romano affrescato, aperto verso una superficie d'acqua trasparente. Giunto alla polla, egli si inginocchia, si protende, guarda stupito il volto riflesso e tende la mano per sfiorarlo. Al contatto con l'acqua, Narciso scompare, sul bordo appaiono i fiori, mentre nell'affresco alle sue spalle si manifesta Eco.
La tunica indossata da Narciso, assente nella raffigurazione pompeiana, è un adattamento imposto dallo strumento generativo.



Fig. 1 — Narciso, *storyboard* delle otto inquadrature, fase di progettazione precedente alla generazione video. Nello *storyboard* Eco compare come presenza costante nell'affresco sullo sfondo per l'intera sequenza, mentre nel video generato la sua figura, dolente, emerge con evidenza solo nell'ultima inquadratura, in coincidenza con la sparizione di Narciso. Lo scarto fra progetto e risultato è stato considerato nell'analisi del secondo nodo interpretativo.

I tre nodi tradotti nel video

Il primo nodo, quello dell'identità e dell'inganno dell'εἴδωλον, trova risposta nel video attraverso l'inquadratura che isola la mano di Narciso nell'istante preciso in cui si protende verso l'acqua e la sfiora. La superficie si increspa e l'immagine desiderata si rivela inconsistente, dissolvendosi insieme al giovane che la contemplava.

Il secondo nodo, quello della reciprocità mancata, si traduce nella presenza di Eco. La sua comparsa nell'affresco dipinto alle spalle di Narciso, proprio nel momento della sua sparizione, è un elemento compositivo scelto liberamente per la sceneggiatura, non desunto dall'affresco della Casa di Frontone, modello della figura del protagonista.
Questa presenza è comunque coerente con una tradizione iconografica pompeiana, oggetto di analisi specifica nella letteratura specialistica (Valladares, 2011; D'Angelo, 2012), nella quale Eco compare, in alcuni esempi, accanto a Narciso, anche se nelle *Metamorfosi* di Ovidio Eco è diventata un essere incorporeo, di cui non si può vedere l'aspetto, ma soltanto udire la voce.

Il terzo nodo, quello dell'effimero, che attraversa l'intero video nella sua durata compressa, trova la massima condensazione nell'ultimo istante della sequenza, in cui il corpo di Narciso si dissolve, l'affresco con Eco alle sue spalle acquista progressiva nitidezza e i fiori compaiono sul bordo della polla.

Sono tre eventi racchiusi in un unico passaggio del montaggio, imposto dal vincolo degli otto secondi. La metamorfosi, mostrata nel suo farsi, costringe chi guarda a cogliere in un solo sguardo la distanza fra il corpo che era e il fiore che resta, proprio nell'attimo in cui la reciprocità negata, richiamata dalla presenza di Eco, diventa visibile.

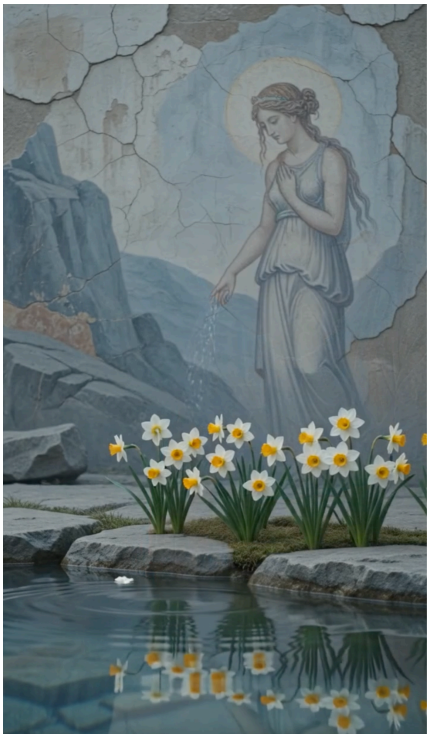


Fig. 2- Fotogramma finale del video: dopo la sparizione di Narciso, Eco emerge nell'affresco mentre i fiori compaiono sul bordo della polla, sintetizzando reciprocità mancata ed effimero.

Come già detto, l'IA generativa, nell'esperienza qui descritta, relativa al mito di Narciso, è stata utilizzata in forma dimostrativa, perché gli studenti l'hanno poi impiegata in gruppo per elaborare autonomamente altri temi e altri percorsi.

Resta comunque uno spunto che vale la pena raccogliere, non solo per la domanda sulla conoscenza di sé che ogni attività riflessiva pone, ma anche per la possibilità di applicare lo stesso metodo (storyboard, discussione, generazione e confronto tra previsione e risultato) ad altri testi, come poi gli studenti hanno effettivamente fatto.

La lentezza dietro la rapidità

La rapidità del prodotto finale poggia anche nell'esperienza con l'IA, come nelle precedenti elaborazioni con *ThingLink* e *Book Creator*, su un processo lento, che indica come la via per abitare consapevolmente il digitale consista nel non subire la velocità dello strumento, ma nel piegarla alle esigenze dell'interpretazione**.**

L'alternanza fra il lavoro con lo strumento e il ritorno al testo, alle fonti e alla discussione realizza concretamente quell'equilibrio tra connessione e disconnessione che coinvolge le diverse dimensioni dell'apprendimento, dalla cognitiva alla relazionale fino a quella spirituale, qui intesa come ricerca della conoscenza di sé.

Anche se l'esperienza non permette conclusioni definitive sulle possibilità didattiche dell'Intelligenza Artificiale, offre però un criterio importante: l'IA, quando è inserita in un percorso di ricerca già fondato sul testo e sulle fonti e quando ogni scelta deve essere motivata, può funzionare come partner metacognitivo e non impoverisce l'incontro con il testo.

Il problema, allora, non è tanto stabilire se la tecnologia sia, in astratto, educativa o diseducativa, quanto comprendere quale postura intellettuale e umana il suo uso contribuisca a formare.

Bibliografia

Bettini, M. (a cura di). (2021). *Il sapere mitico. Un'antropologia del mondo antico*. Einaudi.

Curi, U. (1996). *Il mito di Narciso* [Video]. In *Enciclopedia Multimediale delle Scienze Filosofiche*. Rai Cultura. (Ripubblicato a gennaio 2019). https://www.raicultura.it/filosofia/articoli/2019/01/Umberto-Curi-il-mito-di-Narciso-50ddc97f-d24c-456d-ae06-0414b5bdcc0b.html

D'Angelo, T. (2012). Mirroring eyes: Narcissus and the others in Pompeian wall paintings. In I. Colpo e F. Ghedini (a cura di), *Il gran poema delle passioni e delle meraviglie. Ovidio e il repertorio letterario e figurativo fra antico e riscoperta dell'antico* (pp. 223–234). Padova University Press.

Landi, L. "Gli smart visual media. Thinglink, un ambiente innovativo per progetti didattici", Bricks, (5) 2020, pp. 117-122, https://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2020/12/2020_05_14_Landi.pdf

Ministero dell'Istruzione e del Merito (2025). *Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle istituzioni scolastiche* (Allegato al D.M. n. 166 del 9 agosto 2025).

Ovidio. (2004). *P. Ovidi Nasonis Metamorphoses* (R. J. Tarrant, a cura di). Oxford University Press.

Pinotti, A. (2021). *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*. Einaudi.

Valladares, H. (2011). Fallax Imago: Ovid's Narcissus and the seduction of mimesis in Roman wall painting. *Word & Image, 27*(4), 378–395.

Vernant, J.-P., e Frontisi-Ducroux, F. (1998). *Ulisse e lo specchio. Il femminile e la rappresentazione di sé nella Grecia antica*. Donzelli.



Licia Landi

licialandi@gmail.com

Docente di Tecnologie Didattiche per la formazione e di Media Education all'Università di Verona, esperta in ricerca didattica con le tecnologie, soprattutto, di area umanistica, e formatrice per MIM, è una pioniera digitale e da oltre 25 anni conduce attività di formazione degli insegnanti in servizio e in prima formazione.
Relatrice a convegni in Italia, in Europa, negli Stati Uniti e in Canada, ha pubblicato saggi su esperienze metodologico-didattiche con le tecnologie, su riviste specializzate e in volumi nazionali e internazionali ed è autrice per Sanoma di percorsi sulla didattica STEM e sulla didattica dell'italiano con l'intelligenza artificiale,
Fondatrice e amministratrice di Alliand Formazione e della comunità professionale Facebook "Didattica, tecnologie e metodologie", è inoltre presidente del Veneto e responsabile del Dipartimento "Digitale e Intelligenza Artificiale" di ADi (Associazione Docenti e Dirigenti scolastici italiani). Nel 2024 è stata insignita dal Presidente Sergio Mattarella del titolo di Cavaliere all'Ordine del Merito della Repubblica italiana.