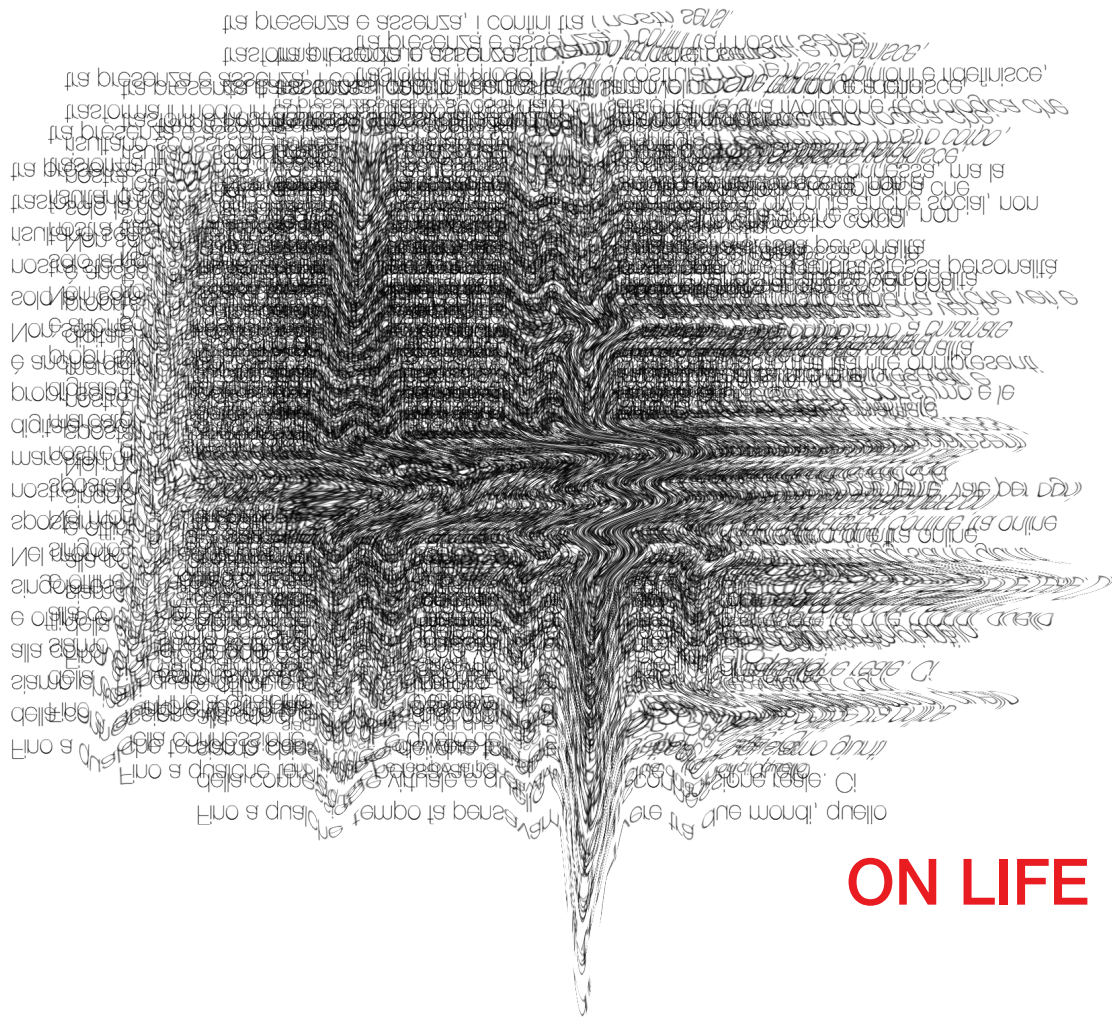


# L'INTERVALLO

the VOICE

GIORNALE DEL LICEO CLASSICO STATALE UMBERTO I



**ON LIFE**

ANNO V - N° 27 - 2022 - ON LIFE



LICEO CLASSICO STATALE  
UMBERTO I  
1862

*Recta ratio cogitandi atque agendi*

## L'ETÀ DELLA TECNICA

di Elena Olimpia Majo Orsini, IV L

non è perfetto, ma deve diventare come il computer. Il computer non diventa gravido, non va in depressione, non si ammala, non va in ferie. Deve realizzare quello che la tecnica vuole, il massimo degli scopi con l'impiego minimo dei mezzi. Dove sta l'emozione, la paura, la felicità, l'ingegno? La mitologia greca ci racconta che inizialmente gli uomini conducevano un'esistenza confusa, somigliando "alle forme dei sogni", non sapevano costruire abitazioni o alcun tipo di riparo, vivevano in caverne sotto terra, agivano senza discernimento. Prometeo donò loro la Τέχνη, la tecnica, il saper fare. I Greci mi piacciono perché mi sanno spiegare il mondo, mi fanno riflettere, mi agitano dentro un moto che tende all'infinito, quello della conoscenza. Erano molto religiosi e soprattutto in età arcaica credevano nella concatenazione delle colpe secondo cui le colpe del padre ricadevano sul figlio. Se Prometeo ha peccato di ὑβρις, siamo anche noi destinati a commettere lo stesso male fino alla perdita di qualsiasi valore? Davvero non riusciamo a mantenere il saper fare, dono divino, nella necessaria μετρίότης (moderazione, che scaturisce dal giusto mezzo)?

«[...] Vorrei descrivere la nostra società come la società delle mangrovie. Le mangrovie crescono in un clima meraviglioso dove il fiume (di acqua dolce) incontra il mare (di acqua salata). Ora immaginate di essere in immersione e qualcuno vi chiede: "l'acqua è salata o dolce?". La risposta è: "Mio caro, non sai dove siamo. Questa è la Società delle Mangrovie. È sia dolce che salata. È acqua salmastra". Quindi immagina che qualcuno ti chieda oggi: "Sei online o offline?". La risposta è: "Mio caro, non hai idea di dove ti trovi. Siamo in entrambi"». Con queste parole il filosofo Luciano Floridi disegna il nostro mondo, un mondo ibrido, che alterna una gioia alla condivisione di questa su Instagram, un abbraccio di un parente a una chiamata di un amico su Facetime, l'emozione di una conoscenza allo "spiare" il profilo dell'altro, la bellezza all'apparenza. Alterna ... o forse, e in questa direzione stiamo andando, sostituisce. Mi capita spesso di pensare a quanto bene vivevano i nostri nonni, nella purezza di un mondo che con tutte le sue problematiche era reale. "L'uomo da soggetto della storia è diventato funzionario di apparati", disse in un'intervista Umberto Galimberti perché, è vero, gli obiettivi a cui noi tutti dobbiamo tendere secondo la nostra società sono l'efficienza e la produttività. L'uomo



©Antoine Geiger



©Antoine Geiger

expose it to the wide world. Inducing that it has any kind of interest, we find refuge in a certain number of curious behaviors. The screen works just like a cigarette, a Ventolin refill our a fresh bottle of water. It is about the reflex, the underlying, the standard. It appeases the consciousness, stimulates it, orders it, subjugates it. Your arm isn't long enough for your ego, no problem, selfie stick is here ! And this is how identities move and melt in a sum of generic translations of a common feeling. An alloy sheep/sunflower that doesn't seem to bother anyone. The screen, more and more thin, more and more invisible and yet closer and closer to the mirror of so many fragile existences that, while thinking they are opening to the world, are actually making it pass through a funnel like instagram filters. Welcome in the mass sub-culture. The small anodyne object that purrs in your bag when you receive a call, that cries when it's battery low, which place is it actually occupying in your mind ? The sur-face, sleek, reassuring, becomes sur-fake. This polymorphous inter-face is turning into a dialogue between your neurosis and your psychosis. Who is who in this story ? The screen probably incarnates our lives, and with such talent, it is soon more real than our own 'carne' (flesh). So what a funny plant, Man, that substitutes itself to himself in a curious ping-pong match with the pixels, terrified like a thick cloud of midges.

Antoine Geiger

### « SURFAKE, AND THEN THERE WAS LIGHT. »

Omniprésent : it's everywhere. In your pocket, your car, your apartment, your street. Omnipotent : it is your best fellow, you give him all your friends, your good feelings and your holiday pictures. Omniscient : actual swiss knife of the 21st century, without him we're all lost. Screen became a genuine biological extension, daily. Through technology, humanity moved away from animal to get closer to plants. Except that man is a moving plant. We rooted ourselves in our modernity. Depending more and more on external sources of energy, we are linked, connected from all sides. With globalization we end up looking for our roots. We plug-in our mobile phone and here we are, grafted to our pebble. Despite the sedentarization of occidental lifestyles, subsists an unbridled dream of nomadism. THE ESCAPE : So we escape. Even better, we project ourselves. It's like in cinemas, and yet it's talking about you. We press a button, screen turns on, and it's like the whole physical world is frozen. The show can start. In the end we only escape from ourselves. We also become curator of our own lives, we can

## Conflitto russo-ucraino:

### la guerra si combatte anche a colpi di fake news

DI RACHELE FEDELE, II C

La guerra tra Russia e Ucraina è il primo conflitto a essere raccontato in modo rapido e diretto sui social che hanno permesso una comunicazione orizzontale e bilaterale in tempo reale, acquisendo un ruolo primario per l'informazione e l'opinione pubblica. Tra l'urgenza di verità e le insidie di propaganda, in questa guerra i social sono diventati centrali e, perciò, strategici: sempre più persone li utilizzano per ricercare materiale inedito e informazioni, soprattutto grazie all'ausilio degli "hashtag".

La guerra si sta riflettendo prepotentemente nella dimensione digitale, dove non ci sono bombe ma proliferano attacchi informatici e disinformazione, così come - in positivo - trovano spazio le testimonianze delle vittime, le campagne di solidarietà e il tentativo di scalfire la censura del Cremlino. Il mondo dei social è, perciò, diventato a tutti gli effetti un terreno di scontro rilevante, certamente più sottile ma altrettanto pericoloso di quello più crudo e violento dei campi di battaglia, perché la propaganda mai come in questa guerra ha assunto un ruolo di primo piano: ucraini che raccontano i successi della resistenza, russi che svelano i successi militari di Kiev e dintorni.

Tutti noi abbiamo visto, almeno una volta in questi giorni, "post" del conflitto Russia-Ucraina. Un TikTok che mostra gente che si abbraccia mentre scappa dai bombardamenti. Video Youtube di gente che vive la situazione in prima persona e che decide di condividerla con il mondo. Post su Instagram, Reddit e Facebook che ci aggiornano insieme ai notiziari su Telegram. Non mancano i racconti e i video dei civili che si trovano ancora nei loro territori e che denunciano i gravi crimini di guerra subiti ma ciò che sorprende è sicuramente un altro aspetto: i contenuti postati dai soldati. Questi utilizzano Instagram, TikTok, Twitter e Telegram per raccontare le loro storie dal campo di battaglia.

Una funzione ambigua e scivolosa quella dei social in guerra ma, nel bene o nel male, strategica: come fonti di informazione superano i quotidiani, doppiano la radio e, tra i più giovani, tallonano la televisione. I social sono, dunque, in prima linea come mezzi di informazione e propaganda di protesta.

La guerra in Ucraina ci sta facendo capire che, in realtà, le fake news non sono un problema isolato ma semplicemente un tassello, lo strumento di un fenomeno più ampio che si chiama propaganda. Noi occidentali rispetto ai russi o ai cinesi abbiamo un vantaggio: le democrazie tutelano la libertà di stampa e di espressione. Giornalisti e cittadini possono esprimere liberamente quello che pensano senza timore di finire in carcere (come avviene a Mosca o a Pechino) e nel mondo dell'informazione la narrazione non è unica ma esistono più voci (il cosiddetto pluralismo informativo). Questa garanzia, però, non ci protegge dalla propaganda e dalle fake news che questa genera, di ciò bisogna essere consapevoli. È sempre più difficile capire se una notizia è vera o falsa: le fake news rimbalzano a velocità fortissima, in tempi di guerra, e su canali e con formati sempre diversi e più sofisticati. Ma soprattutto quando si è al cospetto di contesti di guerra bisogna sforzarsi e armare le proprie coscienze contro il potere delle fake news: per garantire la democrazia serve conservare un'opinione pubblica libera e consapevole. Per fare le scelte giuste, per contribuire - anche da singoli cittadini - a costruire un discorso pubblico basato su fatti reali e non su menzogne.



©editorial illustration collage

## Caduta libera, disumanizzazione del futuro

di Maria Elena Pascale, V C

Il termine “Onlife” è stato coniato da Luciano Floridi per rappresentare l’esperienza che l’uomo vive nelle società iperstoriche dove “non distingue più tra online o offline”, e addirittura dove “non è più ragionevole chiedersi se si è online o offline”.

Iniziare dicendo che la tecnologia e i social network sono ormai diventati parte della nostra vita sarebbe scontato: la tecnologia e i social network sono la nostra vita. Sui nostri dispositivi sono scaricate app che soddisfano ogni tipo di esigenza, non si tratta più di puro svago ma di necessità.

I giovani d’oggi aspirano a cercare l’approvazione da parte degli altri mostrandosi sempre felici e sempre perfetti, vivendo una vita parallela a quella reale. Le condizioni in cui vive la società attuale sono rappresentate nella terza puntata della prima stagione di Black Mirror, una serie britannica antologica, in quanto scenari e personaggi sono diversi in ogni episodio. Ambientata nel futuro, è ispirata al mondo di oggi e incentrata sui problemi legati all’introduzione di nuove tecnologie, in particolare nel campo dei media, infatti il titolo si riferisce allo schermo nero di televisioni, monitor o smartphone.

Il titolo della puntata, “Caduta Libera”, può far pensare al baratro in cui la nostra umanità potrebbe cadere se vivessimo in un mondo come quello in cui vive Lacie, un mondo in cui non esiste il grigio ed è tutto in colori pastello. La vita gira intorno ad un’applicazione molto simile ad Instagram, in cui i “mi piace” e la popolarità hanno un grande impatto sulla vita reale, assicurandoti

un impiego più o meno buono o un appartamento migliore. Non esiste più una distinzione tra il profilo social e la realtà quotidiana, un giudizio negativo può cambiare la propria posizione sociale e distruggere ciò che è stato creato fino a quel momento. La completa dipendenza di Lacie da Internet la porta a fingere e sforzarsi di essere sempre gentile e sorridente, a frequentare persone solo per migliorare la sua posizione sociale assumendo atteggiamenti opportunistici.

Quanto questi attori restano attori e non rappresentano il vero modo in cui viviamo?

Il mondo diventa ogni giorno un po’ più tecnologico e un po’ meno umano. Non esiste più una dimensione privata, intima, anche nei rapporti che più ne avrebbero bisogno. È tutto reso pubblico, non possediamo più nessun tipo di privacy. Siamo osservati anche quando pensiamo di non esserlo. Un esempio potrebbe essere quello di cui parla Paolo Cirio, artista, attivista e critico culturale, che nella sua opera “Street Ghosts” riproduce a grandezza naturale le immagini di persone trovate su Google Street View e dopo averle stampate, le colloca nei luoghi in cui sono state scattate. I soggetti di queste illustrazioni sono completamente inconsapevoli di essere stati catturati in quel determinato momento, in quella determinata strada e vestiti in quel determinato modo. È probabile che gli stessi non scopriranno mai di essere protagonisti di un’opera d’arte contemporanea. Nonostante Google copra i loro volti, sono presenti molti altri dati significativi sulla persona e queste immagini rimarranno sempre nei server della multinazionale: il nostro corpo diventa “proprietà” di quest’ultima, il che può creare problemi di carattere bioetico.

Sapere di essere osservati ci porta a cambiare il nostro comportamento? La risposta è sì, siamo veri quando siamo da soli con noi stessi. I social hanno la possibilità di entrare nelle nostre case. Essere un account su una piattaforma, essere un utente “virtuale”, ci trasporta in un mondo smaterializzato, che non possiamo percepire. È in quel momento che diventiamo umani-disumanizzati, non più legati al mondo e alla realtà che ci circonda.



Antoine Geiger, « Surfake, and then there was light. »

L'uomo moderno ha fuso la sua vita tra la vita reale "life" e la vita sul web "online" facendola diventare "onlife", tutto ciò è accaduto a causa di una rivoluzione: la rivoluzione digitale.

Per poter definire la rivoluzione digitale, è necessario risalire alle sue origini etimologiche. La parola digitale deriva dal latino "digitus" "dito", espressione che già evoca che le dita saranno le vere protagoniste: solo queste serviranno per utilizzare i nuovi strumenti di questa rivoluzione: console, computer, smartphone.

Ancora una volta la storia si ripete: come agli inizi del Novecento la massa si era affidata a dei semplificatori, ora si affidava a un nuovo tipo di semplificatore: il digitale, che portava in sé il concetto di smaterializzazione: è più gradevole vivere in un mondo senza materia, fluido e pulito.

La smaterializzazione aiutò, infatti, l'uomo nella fuga dalla realtà fisica e ingannevole. Perché l'uomo voleva fuggire? Che necessità lo spingeva a chiudersi in un mondo digitale? L'uomo fuggiva semplicemente da se stesso. Spaventato da ciò che aveva fatto. Come un bambino in lacrime, che ha ancora i cocci in mano dopo aver rotto un vaso, l'uomo fuggì via da quei confini e da quelle discriminazioni che egli stesso aveva creato.

Ma quali erano le terribili azioni compiute dall'uomo?

1945: è l'anno della distruzione dell'umanità, nel senso latino di "humanitas". Il 1945, infatti, è l'anno delle bombe atomiche sganciate su Hiroshima e Nagasaki e della rivelazione al mondo dei campi di concentramento.

Quale migliore mondo in cui rifugiarsi, se non uno completamente nuovo? Da qui la fuga.

Una realtà aumentata, un nuovo mondo, pratico e non teorico, dove non vi era spazio per nessuna filosofia e per nessuna ideologia, dove regnava solo la praticità.

Pochi ebbero la forza di andare a rovistare in quel triste passato per cercare di "rubare" qualcosa da cui ripartire. Così, scavando negli angoli più bui, quelli della guerra, trovarono Internet. Inventato dai militari. Divenne così il luogo dove costruire il nuovo mondo.



Poiché ogni genesi necessita di una divinità, per il mondo digitale la divinità diventò l'uomo stesso, un dio, Baricco, che tratta dell'argomento nel saggio "The game", scrive "che crea il settimo giorno, quello in cui un vero dio riposa". Ogni genesi, però, contiene in sé anche un peccato originale: in questo caso è l'uccisione dei mediatori, come li definisce lo scrittore. Prevalse, infatti, la convinzione che si possa rinunciare agli esperti, che lo studio sia un muro contro cui si scontra il movimento continuo dell'uomo, che le notizie e le informazioni siano interpretabili da chiunque. Così è possibile parlare del paradosso dell'individualismo senza identità, cioè della capacità del singolo di giudicare e di esprimere un parere, senza avere un'adeguata conoscenza o un'opinione a riguardo.

Dunque l'uomo è cambiato, non più rigido e reale, ma fluido e virtuale. Da qui seguendo la piega che ha preso la rivoluzione digitale porterà a uno dei secoli più bui dell'umanità: il duemila.

Ecco la prova che un semplice affinamento della tecnica non ha portato solo a una rivoluzione tecnologica, ma anche a una rivoluzione mentale. L'uomo nuovo, cambiato, vive pericolosamente in bilico tra i due mondi, creando in sé un'assurda guerra interiore. Infatti mentre cerca e richiede privacy, si affida ai consigli di "Amazon", mentre pretende l'autodeterminazione in uno user, si perde nell'omologazione del web.

## Il luogo dove costruire il nuovo mondo

DI MARIO SAPIO, V B

## The Game di Alessandro Baricco:

comprendere la rivoluzione digitale

DI ROSA GALLOTTA, V B

*The Game*, di Alessandro Baricco, è un avvincente libro sulla rivoluzione digitale che ha attraversato la nostra società, scritto nel 2018 e pubblicato da Einaudi. Secondo Baricco, oggi essere nel mondo significa muoversi dentro l'orizzonte di quello che lui chiama *The Game* (Il Gioco), ovvero dentro una dimensione dominata e dettata dall'avvento del digitale. *The Game* ripercorre la storia della rivoluzione digitale dalle origini a oggi, riflette sul cambiamento, sulle sue reazioni e criticità con la speranza di lasciare ai lettori spunti di riflessione. La scrittura è scorrevole ed ironica ma alquanto ripetitiva. Baricco è oggettivo quasi fino alla fine, o almeno così finge, accompagna il lettore nell'esplorazione del *Game* e del virtuale con la giusta dose di umorismo e un pizzico di arroganza. Con la digitalizzazione, il mondo è diventato modificabile, riproducibile e trasferibile dalle macchine senza errori e a costi contenuti. L'autore ricorre ad esempi di piccola realtà e talvolta a sensazioni, che misurano la differenza tra il digitale e quello che si sta lasciando alle spalle, l'analogico. La rivoluzione digitale trova le sue radici, per esempio, nella sequenza "calcio balilla-flipper-Space Invaders" descritta da Baricco. In ogni passaggio qualcosa si scioglie, tutto diventa più astratto, leggero, artificiale e veloce. Non sono tre semplici giochi, ma rappresentano una migrazione dal vecchio al nuovo in uno sguardo sintetico. Si isola l'essenza dell'esperienza traducendola in un linguaggio artificiale che la sintetizza dalle variabili della realtà materiale. Il Web incarna il momento più alto, più chiaro e più visionario della smaterializzazione dell'esperienza. L'uomo che viaggia nel Web finisce per avere una percezione di se stesso come di un superuomo, che non è costretto ad essere lineare e a farsi dettare dal mondo la struttura dei suoi pensieri e movimenti. Il Web attrezza il mondo di una seconda forza motrice, un secondo cuore che pompa realtà accanto al primo. Secondo Baricco, la società moderna rappresenta la civiltà dell'uomo-tastiera-schermo opposta all'uomo-spada-cavallo. I cellulari sono le punte emergenti di iceberg immensi, estremamente complessi, nascosti sotto la superficie dello schermo. Google, Facebook, Amazon e molti altri schierano una semplicità dove l'immensa complessità del reale risale in superficie, lasciando dietro di sé qualsiasi residuo che appesantisca il fulcro essenziale. Internet ci sopraffà, rendendo l'utilizzo delle tecnologie una droga. La nostra società è "internet-dipendente", non riesce a fare a meno di collegarsi alle reti telematiche e di utilizzarne i servizi. *The Game* è una lettura preziosa e ricca di numerosi stimoli, anche azzardati, che ha messo in parole delle sensazioni non facilmente decodificabili. Conferisce ai lettori una maggiore consapevolezza dell'epoca in cui viviamo, offre un "quando" e un "dove", in grado di fermare la velocità estrema causata dalla digitalizzazione di massa. È bene abbracciare il cambiamento che il mondo digitale ha portato nella nostra vita e comprenderne i meccanismi.



Antoine Geiger, « Surfake, and then there was light. »

## Schiavi della realtà virtuale

COM'È CAMBIATA LA NOSTRA GESTUALITÀ NELL'ERA VIRTUALE

di **Serena Cappabianca, III E**

Noi giovani, nati e cresciuti nell'era dei telefonini e dei social, siamo sempre più condizionati da Internet. Non conosciamo il piacere di ascoltare un cd, come facevano i nostri genitori da ragazzi. Infatti è sufficiente andare sul canale YouTube e scaricare la nostra canzone preferita. Né tantomeno assaporiamo il piacere di scrivere lettere: queste sono state ormai soppiantate da Whatsapp o da Facebook, che costituiscono un sistema più rapido e immediato per comunicare.

Eppure, malgrado la loro utilità, ci accorgiamo sempre di più del forte condizionamento che questi strumenti hanno su di noi. Essi ci inducono ad assumere dei cambiamenti non solo nel nostro modo di comunicare ma persino nella nostra gestualità. Si è infatti venuta a creare una forte linea di demarcazione tra la realtà fisica e quella virtuale. Lo vediamo, infatti, quando commentiamo i post su Facebook o rispondiamo ai messaggi su Whatsapp. Sui social capita spesso di leggere frasi molto violente che magari le persone dal vivo eviterebbero di pronunciare. Se pronunciate, comporterebbero infatti un'alterazione della fisicità, mostrando un'aggressività anche nel linguaggio del corpo. Stare dietro a una schermata è invece molto più semplice: si nasconde il linguaggio del corpo e si amplifica un atteggiamento di astio che difficilmente si sarebbe mostrato dal vivo.

Questo problema è stato segnalato anche da psicologi e sociologi. Essi affermano come tra le due realtà, fisica e virtuale, non

dovrebbe esserci alcuna soluzione di continuità. Le due dimensioni dovrebbero completarsi a vicenda. Pertanto, una possibile strategia al riguardo potrebbe essere quella di educare a una maggiore sensibilità anche nell'utilizzo dei social. Per esempio, postare su Instagram una foto in cui compaiono ragazzi che si abbracciano, è sicuramente un messaggio di positività. Esso comunica amicizia e solidarietà.

Inoltre, quando parliamo di gestualità condizionata dai social, ci riferiamo nello specifico anche al modo di gesticolare, di muoverci o perfino di parlare. Questo lo apprendiamo dai cosiddetti "YouTuber" o "influencer". Insomma, è come se avessimo perso la nostra spontaneità. Pertanto, è arrivato il momento di ribellarci a questa nuova forma di "schiavitù" degli anni 2000. Bisogna valorizzare noi stessi come persone dotate di una propria personalità e gestualità.



Grazie all'avvento dei telefoni con le loro fotocamere sempre più sofisticate tutti possono scattare una fotografia di discreta qualità ovunque vogliano e quando vogliano. Inoltre la diffusione di piattaforme social basate sulle immagini, come Instagram, ha accolto questa tendenza "a braccia aperte", facendo delle nuove generazioni 'social' una schiera di piccoli fotografi sempre pronti a catturare l'attimo per poi condividerlo con il mondo intero.

Ma davvero è necessario dover immortalare tutto?

La risposta sembrerebbe che sì, sia necessario. D'altra parte i telefoni e gli 'album digitali' non sono che l'evoluzione delle vecchie fotografie stampate su carta e racchiuse in preziose raccolte che si guardavano con aria nostalgica alle cene di famiglia. Da sempre gli uomini cercano modi per sfuggire al tempo e restare immortali, cercando di protrarre la loro memoria con ogni mezzo.

Che cos'è cambiato quindi da allora?

È cambiato che la condivisione adesso si è tramutata in una forma di schiavitù: con l'intento di mostrare la foto ad una intera popolazione mondiale non si va più a ricercare l'intimità e la soggettività del momento, ma piuttosto una ostentazione della propria vita.

Fare foto diventa un modo per dimostrare di stare vivendo una vita memorabile, di stare usando il proprio tempo nel migliore dei modi, rendendo ogni giorno un giorno 'da non dimenticare'. Il problema è che nel momento in cui la propria vita diventa solo un susseguirsi di ricordi, guardare indietro dà molta più gratificazione che guardare in avanti.

Forse la cosa migliore da fare sarebbe mettere da parte la fotocamera ogni tanto, e lasciare da parte i sensi di colpa per non aver immortalato ogni singolo istante della propria vita. Godersi l'attimo, vivere le proprie esperienze ed in seguito decidere se voler regalare un ricordo ai posteri: queste dovrebbero essere le priorità delle nuove generazioni.

Bisogna sempre ricordarsi che nessuno può giudicare la vita di nessuno.

Ciò che è divertente per qualcuno potrebbe essere estremamente noioso per altri.

Un evento importante potrebbe apparire insulso e privo di significato a coloro che non lo hanno vissuto allo stesso modo. Vivere delle giornate 'normali' non vuol dire che siano uno spreco di tempo.

Il tempo non è sprecato in nessun modo: l'atto di vivere è abbastanza, e se nel mezzo scappa una foto, allora ben venga.

È davvero possibile continuare ad accelerare il meccanismo per cui la linea di confine fra i due mondi, quello della connessione virtuale e quello della disconnessione reale, sembra essere superata, dirigendosi quindi sempre di più verso l'alienazione da noi stessi? Oppure troveremo un giorno un equilibrio?

Questa è la provocazione che ci propone il duo di artisti **Elmgreen e Dragset** con la mostra *“Useless Bodies?”* allestita alla **Fondazione Prada di Milano**.

I due sono partiti dalla condizione del corpo nell'era post-industriale, in cui la nostra presenza fisica sembra avere perso la sua centralità tanto da risultare ormai superflua, per creare poi metafore visive delle inquietudini sociali, immagini potenti messe in scena con un umorismo sovversivo che da sempre caratterizza le loro installazioni.

Il progetto affronta, quindi, anche le modalità con cui gli individui si adattano fisicamente a un mondo sempre più dominato da un immaginario bidimensionale, in particolare in riferimento all'attuale pandemia.

Infatti nel Podium, uno dei quattro spazi espositivi, sono presenti sculture rappresentanti la mascolinità per come era intesa nell'antichità in dialogo con sculture raffiguranti il concetto di mascolinità ai giorni d'oggi. La sala si presenta come una piazza pubblica, le cui vetrate trasparenti permettono la visione delle opere da quasi tutti gli angoli della Fondazione, nella quale è possibile stabilire delle connessioni fra le varie sculture attraverso i loro sguardi incrociati.

Sguardi che è possibile stabilire anche con noi stessi data la grande presenza di segnali stradali che però non indicano nulla poiché costituiti da specchi. Per gli artisti è infatti assurdo pensare a quanto regolamentati siamo nel circolare per la città. È necessario, certo, poiché ci permette di essere efficienti, ma è anche



## “Useless Bodies?”

Mostra di Elmgreen & Dragset alla Fondazione Prada

di Viola Carli Moretti, V C

spaventoso. Con l'installazione di specchi, quindi, ci spingono a riportare l'attenzione su noi stessi e ad interrogarci su cosa sia ragionevole fare in questo sistema.

Con “Useless bodies?” Elmgreen e Dragset si augurano che in un futuro non troppo lontano riusciremo a reclamare i nostri corpi, così che non siano più qualcosa di mercificato per un mondo astratto e digitale e che **la società prenda la sua forma a partire dai nostri corpi, e non viceversa.**



## “STACCARE LA SPINA”

di Francesca Vinci, III C

Per mettere a riposo il cervello noi giovani ci distacciamo dalle attività più “faticose” e ci rifugiamo nel mondo fittizio dei social.

C'è però un'effettiva distinzione tra i due mondi? Siamo talmente legati all'immagine che ci impegniamo a dare di noi, che siamo ormai praticamente inscindibili da questa anche per noi stessi.

Quindi dov'è che finisce il mondo digitale e inizia la realtà? Non lo sappiamo, dato che questi due mondi sono coesi, legati da un filo o meglio collegati da un cavo che trasforma tutto ciò che di concreto “viviamo” nel mondo reale in “esperienze da condividere”.

L'espressione “staccare la spina” è ormai una grande metafora della realtà (o meglio della bugia) di cui noi tutti siamo partecipi. Sì, siamo stanchi e stressati, dobbiamo riposare la mente perché sovraccaricati da impegni e lavoro, eppure, appena abbiamo un attimo libero ci fiondiamo sul telefono. Ma forse siamo stanchi perché effettivamente la “spina” non la stacciamo mai. Siamo talmente convinti che ad affaticare e riempire le nostre giornate siamo i tremila impegni che ognuno di noi si prefissa e non che, quella che ormai possiamo definire una protesi, ci tenga talmente incollati allo schermo da risucchiare buona parte delle nostre energie.

Perché ormai i social non sono un “rifugio” da tutte le preoccupazioni della realtà, ma un tornado che ci risucchia e ci confonde proiettando davanti ai nostri occhi qualcosa di ben lontano dalla verità.

Dobbiamo reinterpretare il modo di dire. Stacciamoci dal telefono e concediamo a noi stessi un po' di respiro.

Il riposo e la quiete di cui tanto siamo in cerca possiamo ritrovarli nella lettura, l'unico mezzo che effettivamente ci fornisce un riparo dalla violenta smania giornaliera, permettendoci di entrare in un altro mondo, quello descritto dall'autore. Mentre sono i social a “cercarci”, a catturare tutte le informazioni rilevanti (e non) sul nostro modo di essere, così da rilanciarci mille proposte e legarci sempre di più alla rete, nei libri siamo noi stessi a “cercarci”.

Sprofondare sempre di più tra le pagine fino a sconnettersi completamente dalla realtà, ritrovandosi così in un mondo che prende vita frase dopo frase, ci permette di “recuperare” noi stessi. Questo perché il “riposarsi”, a differenza di come crediamo, non consiste nel porre un freno alla nostra attività intellettuale, ma nel concentrarsi e riscoprire le qualità del nostro animo. Che si condividano o meno le idee dell'autore, per entrare nella storia che ci racconta, siamo obbligati a ragionare su cosa ci accomuna o ci distacca dai personaggi, dalle loro emozioni e da tutto ciò che li circonda e dunque a capire (o in alcuni casi a scoprire) noi stessi.

## I Mitchell contro le macchine

di Sara Gaia Matarazzi, II I



Regista: Michel Rianda.

Case di Produzione: Columbia Pictures, Sony Pictures Animation.

Genere: Fantascienza, avventura, commedia d'animazione.

Doppiatori italiani: Margherita De Risi:

Katie, Massimo De Ambrosis: Rick,

Barbara De Bortoli: Linda, Manuel

Meli: Aaron.

“I Mitchell contro le macchine” è un film d'animazione disponibile su Netflix, candidato agli Oscar nel 2022 come miglior film d'animazione (battuto dal campione di incassi Disney “Encanto”).

Ideato dagli stessi artisti premiati dall'Academy per la pellicola “Spider-Man: into the spider-verse” nel 2018. Le vicende vedono come protagonista una giovane donna di nome Katie, risulta davvero facile per lo spettatore comprenderne il carattere. Katie infatti è una ragazza ambiziosa e piena di vita che non vede l'ora di realizzare il suo sogno: diventare regista.

Katie spende la sua giornata dietro una telecamera intenta a registrare cortometraggi amatoriali da pubblicare sul web.

Se Katie pensa che la tecnologia sia un mezzo fondamentale per alimentare la sua passione, suo padre Rick pensa il contrario e ha paura che la tecnologia possa essere il motivo per cui la sua famiglia si sta allontanando sempre di più. Durante il corso del film, Katie non si sentirà capita da suo padre che, per provare a riallacciare

i rapporti con la sua famiglia, organizza una gita on the road il giorno prima della partenza per l'università di Katie. Momento di crescita definitiva e di conseguente fine delle possibilità di Rick di cambiare il suo rapporto con la figlia.

Durante il viaggio, però, la famiglia Mitchell dovrà fare i conti con la rivolta di un gruppo di intelligenze artificiali, stanche di essere trattate come oggetti privi di sentimenti. Il climax del film è rappresentato proprio da questo paradosso, secondo il quale si arriva ad un punto di evoluzione così alto da far ribaltare i ruoli.

Il titolo originariamente stabilito per la pellicola era “Connected”, che stava a rappresentare quanto la tecnologia, che dovrebbe aiutarci a restare connessi col mondo ventiquattr'ore su ventiquattro, possa invece disconnetterci dalla realtà. I mezzi tecnologici, invece, se usati in modo creativo, moderato e produttivo possono essere i nostri migliori alleati.

I temi citati sono affrontati in modo sempre ironico e paradossale. Film rivolto ad un pubblico giovane ma fonte di riflessione per tutte le età.

Lo stile d'animazione è molto apprezzabile data anche la varietà delle tecniche e dei colori utilizzati.

Non solo un semplice film d'animazione ma una vera e propria rappresentazione della differenza tra la generazioni in relazione al rapporto con i mezzi tecnologici. Impossibile non chiedersi durante la durata del film quale sia il ruolo della tecnologia nella nostra vita; siamo veramente noi ad esserne padroni o ne siamo schiavi?



## Un giorno senza smartphone

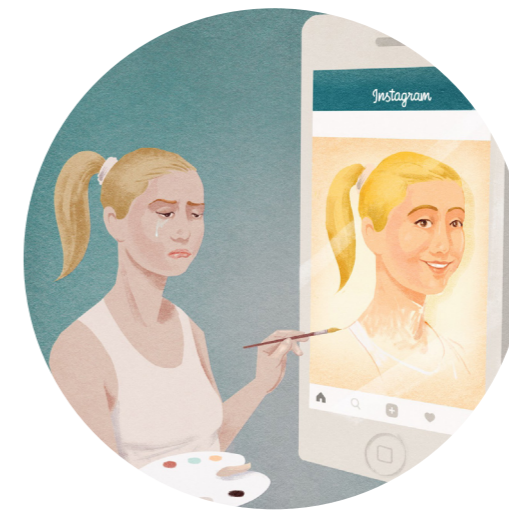
UN BREVE RACCONTO

di Ludovica Annunziata, I A

Adam era un ragazzo come gli altri: frequentava il terzo anno di Liceo Scientifico, giocava a calcio due volte a settimana e amava trascorrere le giornate alla Play Station insieme ai suoi amici. Non usciva di casa quasi mai se non per andare a scuola o a fare sport. Era abbastanza bravo a scuola, infatti aveva la media del 7 e la conservava senza neanche troppa fatica: studiava solo 3 ore al giorno. Un venerdì, appena sveglio, notò che il suo telefono, che doveva trovarsi sul comodino di fianco a lui, non c'era più e così anche la sua Play e il suo computer. Per prima cosa andò dalla madre, pensando che la privazione dei suoi strumenti elettronici potesse essere una punizione dovuta al fatto che il ragazzo passava la maggior parte del tempo con essi invece di uscire con gli amici; ella però sentendo il figlio chiedere del suo telefono fece una faccia confusa, quasi come se non avesse mai sentito parlare di quello strumento. Adam, innervosito, fece finta di niente, si preparò e uscì di casa mentre pensava già a dove cercare una volta tornato. A scuola i suoi compagni si comportavano in modo ancora più strano della madre: le ragazze che erano solite "stare su" Instagram o fare Tik Tok mentre aspettavano l'insegnante, stavano chiacchierando o leggendo un libro, mentre i ragazzi che di solito giocavano ai videogiochi (spesso anche durante le lezioni) stavano ripetendo le materie orali. Adam non vi fece molto caso; era troppo impegnato a pensare dove potessero essere le sue cose, ma quello che davvero lo stupì fu in seguito all'arrivo dell'insegnante il peggiore della classe (nonché suo migliore amico) era stato interrogato ed aveva risposto bene a tutte le domande! A fine lezione il ragazzo andò a prendere in giro l'amico, che di solito non studiava abbastanza perché passava tutto il pomeriggio a giocare ai videogiochi: < Hai visto che se non passi tutto il giorno su quella stupida Play Station anche tu riesci a prendere bei voti? > il ragazzo lo guardò con la stessa espressione che aveva fatto la madre poco prima e disse < Play...che? >. Adam iniziò a spaventarsi: era diventato pazzo? Possibile che nessuno ricordasse l'esistenza di oggetti che fino al giorno prima erano di uso quotidiano? Iniziò a sentirsi male, perciò salutò

il compagno e si fece venire a prendere dalla madre. A casa si annoiò in una maniera che non pensava fosse possibile: gli girava la testa perciò si mise a letto per guardare la televisione ma non c'era niente di interessante da vedere. Spense il televisore e iniziò a camminare per la stanza (ormai si era rassegnato all'idea che - a quanto pareva - gli strumenti elettronici non erano mai esistiti), di colpo lo assalì una grande ansia accompagnata da attacchi di panico: E se non avesse mai più riavuto il suo telefono? E il computer che aveva comprato dopo mesi di risparmi? Rifletté sulla risposta a queste domande: era semplice, doveva soltanto adeguarsi al nuovo mondo; c'erano molte cose che poteva fare senza telefono. Iniziò con l'esaminare una piccola mensola, posta proprio sopra al suo letto, sulla quale c'erano appoggiati moltissimi romanzi mai letti; Adam era solito infatti andare in libreria per vedere le copertine e quando una gli piaceva più delle altre, comprava il libro senza neanche vedere di cosa trattasse. Tra i vari titoli ne scorse uno familiare "Harry Potter"; Adam aveva già visto milioni di volte quel film ma non aveva mai letto il libro, perciò decise di provare e questo gli piacque talmente tanto da finirlo in una mattinata; il ragazzo aveva scoperto che il libro era molto più dettagliato del film e che immaginare la storia nella propria mente mentre la si sta leggendo è molto più suggestivo che vederla. Fu così che dopo pranzo, Adam decise di uscire di casa per andare a comprare il secondo libro della saga. Era ormai quasi estate, faceva caldo e molti suoi amici con cui di solito giocava alla Play Station erano in giro per la città o con le bici o a giocare a calcio oppure solo a fare un giro. Camminando Adam scorse una ragazza familiare, un po' paffutella con un caschetto castano, le si avvicinò e quando fu abbastanza sicuro che fosse davvero lei la stritolò in un forte abbraccio: quella era Evie, una sua vecchia amica che frequentava il classico e che l'anno prima si era tolta la vita a causa del cyberbullismo, veniva infatti continuamente insultata per il suo corpo e alla fine non ce l'aveva fatta più. Ma in quel mondo in cui i social non erano mai esistiti, la ragazza non era mai stata bullizzata e perciò non aveva mai avuto motivo di togliersi la vita. Adam scoprì che anche l'amica stava andando in libreria, perciò fecero la strada insieme, lui comprò il secondo libro di Harry Potter, e lei, che aveva già finito quella saga, comprò il primo di Percy Jackson, poi i due presero un gelato e andarono al parco. Il sole a quell'ora batteva molto forte, perciò si sedettero sotto l'ombra di un albero e si misero a leggere, Adam stringeva forte la mano di Evie e non allentava la presa: aveva paura che se l'avesse lasciata, lei sarebbe scomparsa di nuovo e questa volta per sempre. Dopo un'oretta i due smisero di leggere e iniziarono a parlare: la ragazza chiese ad Adam di accompagnarla alla festa che ci sarebbe stata quella sera alle 20:30 e il ragazzo, dato che non aveva nulla da fare, rispose di sì, quindi i due si salutarono e tornarono ognuno a casa propria. Erano ormai le 17:30, il fratellino di Adam, Jason, gli chiese di giocare insieme, solo che invece di chiedergli di giocare a Minecraft (un videogioco per ogni device in cui si deve sopravvivere e costruire) come al solito, gli propose alcuni giochi da tavolo. Alle 19:30 Adam andò a prepararsi e alle 20:00 andò a prendere Evie per recarsi insieme alla serata. I due si divertirono molto e Adam verso le 00:00 era di nuovo a casa. Distrutto, andò a dormire. Il giorno dopo era di nuovo venerdì, solo che stavolta il suo telefono era al suo posto, così Adam si rese conto di aver solo sognato, rimpiangendo la semplicità della vita vissuta nella sua immaginazione.

If you're  
not paying  
for the product,  
then you are  
the product.





Antoine Geiger, « Surfake, and then there was light. »

### **Il concept di questo numero è ON LIFE**

Fino a qualche tempo fa pensavamo di vivere tra due mondi, quello della connessione virtuale e quello della disconnessione reale. Ci siamo chiesti quale dei due fosse più autentico. Oggi siamo giunti alla conclusione che quel mondo è uno solo, che il confine tra online e offline è stato sgominato. E questo, potenzialmente, vale per ogni singolo essere umano.

Nel mondo che continuiamo a chiamare reale i nostri stessi spostamenti, per non dire i nostri orientamenti di consumo e le nostre preferenze politiche, sono implementati tramite onnipresenti marcatori digitali. Nella dimensione che continuiamo a chiamare digitale lasciamo non solo tracce di ogni nostro atto, ma anche veri e propri sciami del nostro Sé, al punto che la nostra stessa personalità è anche digitalmente costituita.

Non solo la nostra esperienza sociale è divenuta anche social, non solo la nostra vita relazionale è divenuta anche connessa, ma la nostra stessa riflessività, addirittura il rapporto col nostro corpo, risultano scossi dalle fondamenta da una rivoluzione tecnologica che trasforma il modo in cui ci costruiamo le nostre opinioni e ridefinisce, tra presenza e assenza, i confini tra i nostri sensi.